

Storytelling in Let's Plays

BERND SCHMID



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2015

© Copyright 2015 Bernd Schmid

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 18. September 2015

Bernd Schmid

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	2
1.2 Struktur der Arbeit	2
2 Let's Play	3
2.1 Entstehung	4
2.1.1 Bekannte LPer	5
2.2 Plattformen	6
2.2.1 Youtube	6
2.2.2 Twitch.tv	7
2.3 Formen von Let's Plays	7
2.3.1 Anzahl der Spieler	8
2.3.2 Erfahrung	8
2.3.3 Spielweise	10
2.3.4 Art der Produktion	12
3 Storytelling in Videospiele	14
3.1 Zeitstruktur und Story Flow	14
3.2 Grundthemen und Konflikte	15
3.2.1 Gängige Themen	15
3.2.2 Gängige Konflikte	16
3.3 Charaktere	17
3.3.1 Archetypen	19
3.4 Arten von interaktivem Storytelling	21
3.4.1 Interaktive traditionelle Storys	21
3.4.2 Storys mit multiplen Enden	22
3.4.3 Storys mit verzweigten Pfaden	22
3.4.4 Storys mit offenem Ende	23

3.4.5	Spieler-gesteuerte Storys	23
3.5	Zusammenfassung	24
4	Analyse	25
4.1	Fallout 3: Kill Everything	25
4.1.1	Das Spiel – Fallout 3	25
4.1.2	Der Let’s Player – Many A True Nerd	27
4.1.3	Charakter	27
4.1.4	Erzählweise und Struktur	28
4.1.5	Fazit	29
4.2	Shadow of Israphel	30
4.2.1	Das Spiel – Minecraft	30
4.2.2	Die Let’s Player – The Yogscast	30
4.2.3	Charaktere	31
4.2.4	Wichtige Nebencharaktere	34
4.2.5	Minecraftia - Das Universum von Shadow of Israphel	34
4.2.6	Erzählweise und Struktur	34
4.2.7	Fazit	36
4.3	Sips plays Skyrim	36
4.3.1	Das Spiel – The Elder Scrolls V: Skyrim	36
4.3.2	Der Let’s Player – Sips	38
4.3.3	Charaktere	38
4.3.4	Erzählweise und Struktur	40
4.3.5	Fazit	41
5	Conclusio	43
A	Inhalt der CD-ROM	46
A.1	Masterarbeit	46
A.2	Literatur	46
A.3	Abbildungen	46
	Quellenverzeichnis	47
	Literatur	47
	Filme und audiovisuelle Medien	47
	Online-Quellen	48

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem jungen Unterhaltungsmedium *Let's Play* und den Möglichkeiten des Storytellings, zusätzlich zu den Inhalten der thematisierten Videospiele.

Hierfür wird zunächst das neue Genre genauer betrachtet. Von den Anfängen in reiner Bildform in diversen Internetforen, über die bekanntesten und meistgesehenen Let's Player, bis hin zu einer Einteilung in Subgenres. Dies soll eine kurze Einführung in das noch sehr wenig behandelte Thema darstellen.

In weiterer Folge setzt sich die Arbeit mit Storytelling in Videospiele auseinander, um eine Basis für die spätere Analyse zu schaffen. Es wird eine klare Unterscheidung zu anderen Medien wie Film, Fernsehen und Büchern geschaffen sowie die einzigartigen Merkmale von Spielen herausgearbeitet. Außerdem werden gängige Themen, Geschichtsstrukturen und Archetypen näher betrachtet. Schlussendlich wird eine Einteilung des interaktiven Storytellings anhand der Einflüsse des Spielers vorgenommen.

Bei der Analyse von drei unterschiedlichen Let's Plays zeigt sich, dass sich die Autoren stark an gegebenen Strukturen und Mechaniken anderer Medien orientieren. Diese werden jedoch für die neuen Zwecke dementsprechend abgewandelt und weiterentwickelt. Die zusätzlich geschaffenen Storytelling-Elemente, wie Charaktere, Spielwelt, Szenerien oder ähnliches, stellen zwar eine Nische des Genres dar, erzeugen aber einen klaren Mehrwert gegenüber dem Videospiele allein. Eines der wichtigsten Merkmale von Let's Plays ist die starke Gemeinschaft hinter den Produzenten und deren Interesse an der Mitgestaltung und Interaktion. Let's Plays sind noch sehr jung und werden sich in den nächsten Jahren noch stark verändern.

Abstract

This thesis deals with the rather young form of entertainment called *Let's Play* and the possibilities of additional storytelling, apart from the given contents of the particular videogames.

For this purpose the new genre is examined by taking a closer look at the origin as pictures in internet forums, the most famous and most watched Let's Plays and a classification in subgenres. This serves as a short introduction to this little addressed topic.

Subsequently this thesis explores the ways of storytelling in videogames, to create a base for the later analysis. There is a clear distinction to other forms of media like film, TV and books, and the unique properties of games are being presented in detail. In addition, common themes, story structures and archetypes are looked at in more detail. In conclusion, a classification of interactive storytelling is made, based on the influence of the player.

The analysis of three different Let's Plays shows, that the authors orientate themselves after given structures and techniques of other forms of media. They are however being changed and evolved for their new purposes. The newly created storytelling elements, such as characters, game world and sceneries, represent only a niche in the genre, but clearly add value to the pure videogame experience. One of the most important properties of Let's Plays is the strong community of the producers and their interest in contribution and interactivity. Let's Plays are still quite young and will change fundamentally over the next few years.

Kapitel 1

Einleitung

Let's Plays sind ein neues und junges Unterhaltungsmedium, welche seit ca. 2008 ihren Weg in den Mainstream des Internets geschafft haben. Die Entwicklung dieses Mediums steht nach wie vor noch in den Kinderschuhen und *Let's Player* sind noch auf der Suche nach optimalen Formaten und Produktionsweisen. *Let's Plays* sind abhängig von diversen Plattformen, zum Beispiel *Youtube* und *twitch.tv*, sowie von der Videospielindustrie und deren Neuerungen und Entwicklung.

Let's Plays stoßen in der breiten Masse noch auf wenig Verständnis, jedoch ist dies nicht unüblich für neue Unterhaltungsmedien. Das Grundprinzip, jemand anderem beim Spielen zuzusehen und nicht selbst aktiv zu sein, ist für viele Menschen anfangs sehr befremdlich, da Videospiele grundsätzlich ein sehr aktives Medium sind. Der Großteil der produzierten *Let's Plays* zielt auf kurzweilige Unterhaltung ab und ist darauf fokussiert aktuelle Videospiele zu präsentieren und durchzuspielen. Ein kleiner Teil der Autoren nutzen dieses Medium jedoch dafür, ihre eigenen Geschichten zu erzählen oder ihre eigenen Gedanken und Ideen zum bestehenden Spiel hinzuzufügen. Dadurch entsteht eine vollkommen neue Ebene an Storytelling,



Abbildung 1.1: Webcomic, welches die kontroverse Meinung über *Let's Plays* behandelt. Bildquelle [26].

welche in dieser Arbeit genauer betrachtet wird und mit bekannten Mechaniken und Systemen aus Videospielen und anderen Unterhaltungsmedien verglichen wird.

1.1 Motivation

Let's Plays gewinnen in den letzten Jahren immer mehr Aufmerksamkeit, jedoch trifft das Konzept noch auf sehr viel Missverständnis. Videospiele an sich sind nach wie vor ein Teil vieler Diskussionen betreffend Auswirkungen auf Kinder und Teenager und dementsprechend geraten Let's Plays ebenfalls ins Kreuzfeuer. Diese Arbeit soll zeigen, dass Let's Plays mehr sein können, als nur jemand anderen beim durchspielen zuzusehen. Das Thema Storytelling in Let's Plays ist noch sehr wenig bis gar nicht behandelt, deswegen scheint eine intensive Auseinandersetzung noch ausständig. Weiters besteht meinerseits großes Interesse an diesem neuen Unterhaltungsmedium, da ich regelmäßig Let's Plays ansehe und sehr zu schätzen weiß. Zusätzliches Storytelling in Let's Plays stellt eine Nische dar, jedoch sehe ich großes Potential für diese Art der Erzählung.

Ziel dieser Arbeit ist es, aufzuzeigen, dass Let's Plays eine eigene Art von Storytelling verwenden, eine zusätzliche Ebene zum reinen Videospiele-Erlebnis geschaffen wird und diese einen Mehrwert für den Zuseher generiert.

1.2 Struktur der Arbeit

Das einleitende Kapitel dieser Arbeit beschäftigt sich generell mit dem Thema Let's Play. Neben der Genredefinition dieses neuen Unterhaltungsmediums wird auch die Entstehungsgeschichte näher beleuchtet, von den Anfängen in Foren bis hin zu der heute üblichen Form auf *Youtube* und *twitch.tv*. Weiters werden die erfolgreichsten Let's Player näher betrachtet und eine Kategorisierung verschiedener Subgenres und Produktionsformen beschrieben.

Kapitel 3 beschäftigt sich mit Storytelling-Mechaniken in Videospielen und bildet die Grundlage für die darauffolgenden Analysen. Unter anderem werden gebräuchliche Grundthemen und Archetypen näher betrachtet sowie die für Videospiele einzigartige Zeitstruktur und Ablauf einer Geschichte. Außerdem wird eine Einteilung des interaktiven Storytellings beschrieben.

In Kapitel 4 werden drei unterschiedliche Let's Plays betrachtet und analysiert. Diese unterscheiden sich von der Produktionsweise, der Art des Storytellings und der verwendeten Videospiele. Es werden die hinzugefügten Elemente wie Charaktere, Spielwelt und Handlungsstränge analysiert, sowie Struktur und Stil der Produktion. Danach werden die Erkenntnisse schlussendlich aufgelistet, miteinander verglichen und ein Spektrum für Erzählweise in Let's Plays erstellt.

Kapitel 2

Let's Play

Let's Play, kurz „LP“ oder auf Deutsch „Lasst uns spielen“, ist ein junges, wenig bekanntes und wenig etabliertes Unterhaltungsmedium. In diesem Kapitel wird erläutert, um was es sich genau bei einem Let's Play handelt, wie diese neue Form des Entertainments entstanden ist und wie sich dieses neuartige Genre aufgliedert.

Ein Let's Play ist ein Video oder eine Serie von Videos, in denen der Autor den Ablauf eines Videospieles aufzeichnet und das Spielgeschehen zusätzlich kommentiert, in der Form von zwanglosen und unterhaltsamen Gesprächen mit dem vorgesehenen Publikum [27]. Let's Plays unterscheiden sich dabei klar von Walkthroughs¹ oder Strategy Guides². Der Hauptfokus liegt dabei auf Unterhaltung, weniger darin, dem Zuseher Informationen zum Fortschritt im Spiel zu liefern [28]. Wie später im Abschnitt 2.3 genauer beschrieben wird, reicht das Spektrum der Let's Plays von einfachen, spontanen Kommentaren, bis hin zu ausgefeilten Plots in durchdachten Welten, in denen die Autoren selbst die Rolle von Schauspielern einnehmen.

Bei jemandem der bisher mit Videospiele wenig in direkten Kontakt gekommen ist, stößt das Thema Let's Play jedoch häufig auf Missverständnis. Videospiele werden als aktives Medium angesehen und anfangs fällt es vielen Personen schwer zu verstehen, warum man jemand anderen beim Spielen zusieht und nicht selbst spielt.

„Sometimes watching someone else play a game can be as much fun as playing yourself. This isn't surprising because we engage in similar behavior when watching the Food Network. Even though we can't taste the food being prepared on shows such as Chopped, the process, tension, and competitive nature make for great entertainment.“ [69]

Wie dieser Vergleich zeigt, sind Let's Plays nicht das einzige Format,

¹Anleitung, um das gesamte Spiel erfolgreich abzuschließen.

²Anleitung zu einem bestimmten Aspekt des Spieles (z.B. Bosskampf).

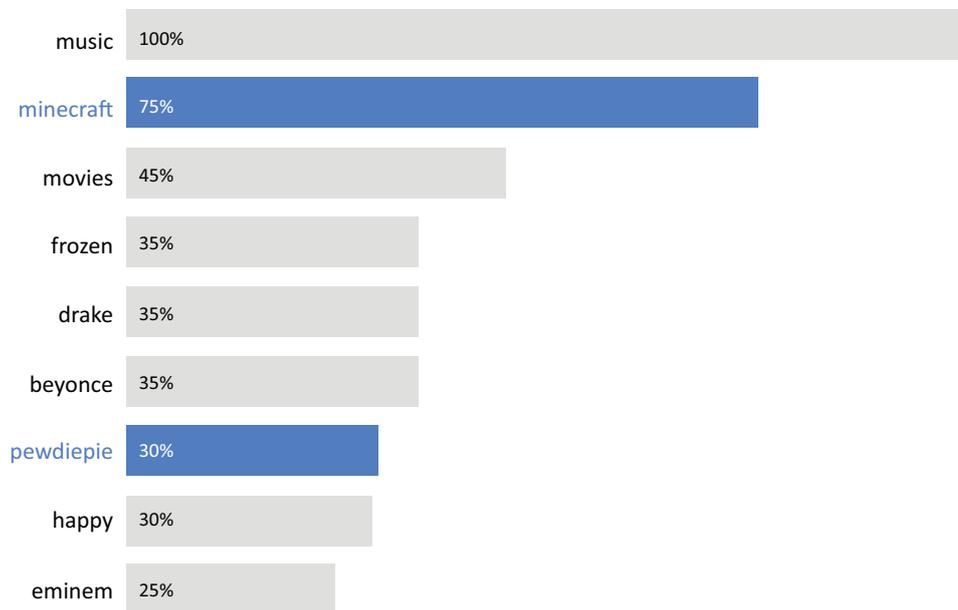


Abbildung 2.1: Top 10 Suchbegriffe auf Youtube 2014 in den USA [69].

dass nach diesem Prinzip funktioniert. Ein weiteres Beispiel sind Sportübertragungen, welche als Fokus ebenfalls eine aktive Tätigkeit besitzen, jedoch passiv vom Publikum konsumiert werden.

2007 haben die ersten Versuche mit Let's Plays gestartet und seither ist die Popularität immens gestiegen. 2014 war *Minecraft*, eines der beliebtesten Spiele für Let's Plays, auf Platz 2 der meist gesuchten Begriffe auf Youtube in den USA. Auf Platz 7 befindet sie PewDiePie, der meist abonnierte LPer weltweit [69]. Einer der Gründe warum diese Form der Unterhaltung solch einen Schub in Popularität erfahren hat, ist, dass zugleich Videospiele generell erfolgreicher und beliebter geworden sind. Sie haben ihren Platz an der Spitze der Unterhaltungsmedien neben Kino, TV und Radio eingenommen und sind fixer Bestandteil der modernen Popkultur, wie sich zeigt in Serien, wie zum Beispiel *Video Game High School* [22] und Filmen, wie zum Beispiel *Wreck-It Ralph* [23]. Manche Spiele sind sogar schon erfolgreicher als Filme: *Grand Theft Auto 5* [11] stellte mit seinem erfolgreichen Start etliche Weltrekorde auf und überschattete dabei bei weitem *Transformers: Age of Extinction* [20], den erfolgreichsten Film 2014 [67] [29].

2.1 Entstehung

Die ersten Let's Plays entstanden 2006 im Something Awful Forum in Form von Screenshots zum Spiel *Oregon Trail* [30]. Am 5. Januar 2007 startete der User Michael „Slowbeef“ Sawyer mit dem ersten kommentierten Video, wie



Abbildung 2.2: Felix Arvid Ulf Kjellberg, oder „PewDiePie“. Bildquelle [68].

er selbst das Spiel *The Immortal* spielt [31]. Die Community nahm dieses Experiment sehr positiv auf, das Prinzip der Video Let's Plays setzte sich jedoch erst mit *Slowbeefs* zweitem Projekt durch. Diesmal spielte er Super Metroid, doch im Gegensatz zu vorherigen LP lies er diesmal andere User über den Spielverlauf mitentscheiden. Das Format wurde so beliebt, dass ein eigenes Subforum nur für Let's Plays gegründet wurde, mit *Slowbeef* als Moderator.

Die ersten deutschsprachigen Let's Plays wurden erst Ende 2008/Anfang 2009 veröffentlicht. 2010 schaffte es *Gronkh*, der heute erfolgreichste deutsche LPer, zum Durchbruch. Seitdem steigen die Zahl der Zuseher stetig an [5].

2.1.1 Bekannte LPer

Allein auf Youtube existieren über 1.700 Gaming-Channels. Nur wenige schaffen es aus dieser Masse herauszustechen. Hier ein kurzer Überblick über die zwei wichtigsten und bekanntesten Kanäle und deren Betreiber.

PewDiePie

Felix Arvid Ulf Kjellberg, besser bekannt als *PewDiePie*, ist mit 36,6 Millionen Abonnenten der erfolgreichste Let's Player und Youtuber weltweit. Sein Channel verzeichnet über 2.000 Videos und insgesamt über 8,8 Milliarden Videoaufrufe.³ Felix ist geboren am 24. Oktober 1989 in Gothenburg, Schweden und lebt momentan in Brighton, UK. Zunächst strebte er ein Studium an der Chalmers University of Technology an, gab jedoch das Studium

³Stand Mai 2015 – www.youtube.com/user/PewDiePie



Abbildung 2.3: Erik Range, oder „Gronkh“. Bildquelle [34].

2011 auf, um sich auf seine Youtube Karriere zu konzentrieren [32]. PewDiePie ist aus Youtube nicht mehr wegzudenken und schon fixer Bestandteil der internationalen Popkultur. In 2014 hatte er sogar einen Gastauftritt in der Serie *South Park* [19].

Gronkh

Erik Range, besser bekannt als *Gronkh*, ist der erfolgreichste Let's Player im deutschsprachigen Raum. Erik ist geboren am 10. April 1977 in Braunschweig und lebt im Moment in Köln. Seinen Youtube-Kanal startete er am 1. April 2010, der bis heute 3,6 Millionen Abonnenten akquirieren konnte. Der Channel umfasst über 6.700 Videos und insgesamt über 1,4 Milliarden Videoaufrufe.⁴ *Gronkh* ist ebenfalls bekannt durch seine Zusammenarbeit mit deutschen Spielentwicklern wie zum Beispiel *Daedalic Entertainment*, wo er als Synchronsprecher für zwei Adventurespiele seine Stimme lieh [33].

2.2 Plattformen

Let's Plays finden sich auf nahezu jeder Videoplattform im Internet. Die zwei größten und wichtigsten sind *Youtube* und *Twitch.tv*.

2.2.1 Youtube

Youtube wurde am 14. Februar 2005 von Steve Chen, Chad Hurley und Jawed Karim gegründet und 2006 von *Google* aufgekauft [35]. Seitdem ist

⁴Stand Mai 2015 – www.youtube.com/user/Gronkh



Abbildung 2.4: Screenshot eines Solo Let's Plays von CaptainSparklez in Minecraft. Bildquelle [40].

die Seite zum wichtigsten Videoportal im Internet herangewachsen. Youtube zählt 1 Milliarde Nutzer und jede Minute werden ca. 300 Stunden an Videomaterial hochgeladen [36]. Mehr als 20 Kanäle aus den Top 100 sind bezogen auf Videospiele und insgesamt listet Youtube über 1.700 Gaming Channels.

2.2.2 Twitch.tv

Twitch.tv ist die größte Live Streaming Video Plattform im Internet mit dem Hauptfokus auf Videospiele. Die Seite startete am 6. Juni 2011 und wurde 2014 von Amazon.com für \$970 Million aufgekauft [37]. Der Hauptfokus der Übertragungen liegt auf Let's Plays und eSports, jedoch findet man immer öfter Inhalte, die nicht auf Videospiele bezogen sind. 2014 erreichte Twitch zum ersten mal über 100 Millionen einzigartige, monatliche Zuseher [38] und 2015 konnte die Seite schon mehrmals ein Publikum von mehr als eine Million Personen gleichzeitig verzeichnen [39]. Twitch ist außerdem die beliebteste Plattform von Spielern um Spenden zu sammeln. 2014 wurden über \$10,5 Millionen für wohltätige Zwecke gesammelt.

2.3 Formen von Let's Plays

In den letzten Jahren sind viele verschiedene Formen von Let's Plays entstanden. In diesem Unterkapitel werden die häufigsten Varianten grob gegliedert durch die Anzahl der Spieler, der Erfahrung des spielenden Let's Player, der

Spielweise und der Produktionsweise. Nur wenige Let's Plays entsprechen einer genauen Gliederung, meist existieren Mischformen.

2.3.1 Anzahl der Spieler

Die Anzahl der Spieler beeinflusst das Let's Play und das Zuschauer-Erlebnis immens. Die Bandbreite der Produzenten reicht von Amateur-Let's Playern, die alleine von zuhause ihre Videos aufnehmen, bishin zu Unternehmen, in denen Gruppen von Let's Playern gemeinsam spielen und aufzeichnen.

Ein Spieler

Die häufigste und klassischste Variante des Let's Plays sind Videos von Einzelpersonen, denn sie benötigt den geringsten Produktions- und Organisationsaufwand. Alles was benötigt wird, ist ein Computer, der leistungsfähig genug ist, um gleichzeitig zu spielen und aufzuzeichnen, sowie ein Mikrofon. Man benötigt keine Abstimmung mit anderen Personen und kann die Aufnahmen jederzeit durchführen. Bekannte Vertreter dieser Produktionsform sind PewDiePie⁵, CaptainSparklez⁶ und Syndicate⁷.

Mehrere Spieler

Ein Let's Play, dass mit mehreren Personen produziert wird, kann in zwei verschiedenen Formen auftreten. Einerseits werden Spiele gemeinsam im Coop-Modus oder kompetitiv gegeneinander gespielt und kommentiert. Andererseits werden manche Spiele von nur einer Person gespielt, jedoch von mehreren kommentiert [27]. Nahezu jeder Let's Player kollaboriert zu einem gewissen Zeitpunkt mit anderen Let's Playern in Multiplayer Spielen. Nur wenige Channels bestehen von Grund auf aus einer Gruppe von Spielern, da der Organisationsaufwand um einiges höher ist als bei Einzelpersonen und auch das Editing der jeweiligen Videos deutlich komplexer ist. Einige bekannte Kanäle sind unter anderem Achievement Hunter⁸, PietSmiet⁹ und Yogscast¹⁰.

2.3.2 Erfahrung

Die Erfahrung des Let's Players, bezüglich dem kommentierten Spiel, diktiert die Spielweise und gibt somit die Art des Let's Plays vor. Das Spektrum reicht hier von Beginnern, die ein Spiel zum ersten Mal spielen, bishin zu erfahrenen Spielern, die das Spiel mehrmals beendet haben und sich darin gut

⁵www.youtube.com/user/PewDiePie

⁶www.youtube.com/user/CaptainSparklez

⁷<https://www.youtube.com/user/TheSyndicateProject>

⁸<https://www.youtube.com/user/LetsPlay>

⁹<https://www.youtube.com/user/PietSmittie>

¹⁰<https://www.youtube.com/user/BlueXephos>



Abbildung 2.5: Screenshot eines Multiplayer Let's Plays in GTA 5 von der Gruppe Achievement Hunter. Bildquelle [41].

zurechtfinden. Je erfahrener der Let's Player ist, umso weniger muss er sich auf die Spielmechaniken konzentrieren und kann sich um andere Aspekte kümmern, wie zum Beispiel eine eigene Story, Roleplaying oder seine Community.

Blind

In einem „Blind Playthrough“, also bei einem blinden Durchspielen, hat der Spieler/Kommentator keine Erfahrung und Vorwissen zu dem Spiel, außer eventuell Rezensionen des Spiels oder mögliche Vorgänger [1, S. 6]. Diese Art des Let's Play ist am weitesten verbreitet, da der Vorbereitungsaufwand sehr gering ist und die Zuseher einen ehrlichen ersten Eindruck des Spieles erleben können. Ein Risiko bei dieser Produktionsform ist, dass es leicht möglich ist zu einem bestimmten Zeitpunkt festzustecken oder unabsichtlich Inhalte zu überspringen. Die Genres Adventure, im speziellen Point&Click, und Horror eignen sich für diese Art von Videos am besten, da die spontanen und ehrlichen Reaktionen der Spieler essentiell für den Spielspaß sind.

Semi-blind

Unter „semi-blind“ versteht man ein Let's Play, bei dem der Spieler ein wenig Vorwissen zu dem Spiel besitzt oder von einem erfahrenen Spieler unterstützt oder geführt wird [1, S. 6]. Dies kann zum Beispiel der Fall sein, wenn ein Let's Player ein neues Spiel entdeckt, dieses in seiner Freizeit anspielt und später einem anderen Let's Player ausprobieren lässt.

Experienced

Bei einem „Experienced Let's Play“ hat der Spieler ausreichend Erfahrung zu dem Spiel, hat es oftmals schon mindestens einmal durchgespielt und will dies den Zuschauern zeigen [1, S. 6]. Diese Variante wird bevorzugt bei Spielen mit mehreren Enden verwendet. Beliebte Genres hierfür sind Rollenspiele, Adventures und interaktive Dramas wie zum Beispiel „The Walking Dead“ von *Telltale Games* [12].

Expert

Von einem „Expert Let's Play“ spricht man, wenn der Spieler umfangreiche Erfahrung zu dem Spiel hat und über sämtliche Geheimnisse, Easter Eggs¹¹, Glitches¹² und ähnliches Bescheid weiß [1, S. 6]. Oftmals werden den Zuschauern noch zusätzliche Informationen geboten, wie zum Beispiel Entwicklerinterviews und Neuigkeiten. Diese Art von Let's Play erlaubt schwierigere und komplexere Spielweisen, die später im Abschnitt 2.3.3 genauer erklärt werden.

2.3.3 Spielweise

Die Spielweise des Let's Players richtet sich sowohl nach der Erfahrung zum jeweiligen Spiel, wie schon in Abschnitt 2.3.2 erwähnt, als auch nach der Zielgruppe. Außerdem ist das Spiel selbst entscheidend, da sich jedes Spiel, speziell in verschiedenen Genres, von einander unterscheidet [1, S. 6–8].

Casual

Ein „Casual“ Let's Play ist das zwangloseste Format in Bezug auf Komplettierung und Dokumentation des Spiels. Der Stil ist oftmals entspannter und gemütlicher als ernsthafteren LP Projekte. Das Hauptziel liegt auf Unterhaltung, speziell durch Humor [1, S. 6–7]. Casual Let's Plays sind das meist produzierte Format und bekannte Let's Player hierfür sind zum Beispiel PewDiePie und Markiplier¹³.

Purist

Wenn der Spieler sich, trotz ausgiebiger Erfahrung, dazu entschließt, das Spiel zu spielen wie es vorgesehen ist, spricht man von einem „Purist“ Let's Play. Dabei verzichtet der LPer bewusst auf Abkürzungen und Geheimnisse, um den natürlichen Weg des Spieles zu folgen und sich auf die Geschichte zu konzentrieren [1, S. 7].

¹¹Bezeichnung für eine versteckte Besonderheit in Videospiele.

¹²Bezeichnung für einen Programmfehler.

¹³www.youtube.com/user/markiplierGAME

100% Completionist

Der Fokus bei einem 100% Let's Play liegt darin, das Spiel vollständig durchzuspielen. Jeder Boss wird besiegt, jedes Collectible gefunden und jede Gegend der Spielwelt erkundet. Diese Form erfordert äußert erfahrene Let's Player [1, S. 7]. Zum Großteil wird eine Serie von Videos produziert, da es oft mehrere Stunden benötigt alle Spielinhalte zu bewältigen. Beispiel hierfür ist der Streamer *Ray „BrownMan“ Narvaez*¹⁴, der versucht in jedem seiner Spiele alle Achievements freizuschalten.

Challenge

Oftmals suchen erfahrene Spieler eine Herausforderung, wenn sie das Spiel schon mehrmals auf normale Art und Weise geschafft haben. Um ihre Fähigkeiten vorzuführen und das Spiel interessant zu halten, stellen sie in einem „Challenge“ Let's Play eigene Regeln und Bedingungen auf. Diese reichen von niemals sterben, niemals getroffen werden bis hin zum Gegenteil von 100%, nämlich das Spiel durch ausnützen von allen Tricks und Glitches in der schnellsten Art und Weise zu beenden. Die Spielerfahrung kann dadurch auf eine völlig neuartige Weise empfunden werden [1, S. 7–8]. Ein gutes Beispiel für diese Art von Let's Plays sind die „Kill Everything“ und „No Kill“ Serien in *Fallout New Vegas* von Youtuber *Many A True Nerd*¹⁵.

Let's Break

Diese Art von LP handelt von der spezifischen Verwendung von Exploits, Glitches, Bugs und anderen technischen Möglichkeiten im Spiel sowie optimale Strategien, um im wesentlichen das Spiel zu „brechen“. Der Fokus liegt dabei darauf, unerwartete und unterhaltsame Resultate zu erzeugen. „Let's Break“ LPs sind fast immer informativ und gehen oftmals einher mit der Speedrunning Gemeinschaft [27]. *BirgirPall*¹⁶ ist einer der bekannteren Youtuber, welcher hauptsächlich Let's Break Videos produziert.

Speedrun

Speedruns sind die bekannteste Form von Let's Play. Ziel ist es, das Spiel so schnell wie möglich zu beenden. Jeder Trick und Glitch ist dabei zulässig und oftmals wird sogar eigens entwickelte Software zur Unterstützung verwendet [1, S. 8]. In den letzten Jahren hat sich dazu eine eigenständige Community¹⁷ entwickelt. Einer der bekanntesten Speedrunner ist *Cosmo Wright*¹⁸ mit seinen Speedruns in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

¹⁴www.twitch.tv/brownman

¹⁵www.youtube.com/user/ManyATrueNerd

¹⁶www.youtube.com/user/birgirpall

¹⁷www.speedrunslive.com

¹⁸www.twitch.tv/cosmowright



Abbildung 2.6: Cosmo Wright speedrunning *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* im Rahmen von *Awesome Games Done Quick 2013*. Bildquelle [42].

2.3.4 Art der Produktion

Grundsätzlich kann man bei der Produktionsweise zwischen Livestreaming und aufgezeichneten Let's Plays unterscheiden. Livestreaming hat, in Bezug auf Verfügbarkeit, Ähnlichkeiten zu klassischem Fernsehen, da die Streamer immer nur zu fixen Zeiten online sind. Aufgezeichnete Let's Plays entsprechen hingegen einem On-Demand System, da die Videos jederzeit abrufbar sind.

Aufnahme mit nachträglichem Editing

Die klassische Form der Produktion findet in Form von Aufnahmesessions von mehreren Stunden statt und wird danach in Videos von üblicherweise 10-20 Minuten editiert. Kommentiert wird meistens während der Aufnahme, doch manchmal erfordert das Spiel, dass das Commentary erst nachträglich hinzugefügt wird. Diese Form erlaubt es dem Autor außerdem zusätzliche Inhalte hinzuzufügen, wie zum Beispiel Animationen, Bilder oder Soundeffekte. Weiters kann der Let's Player verschiedene Kameraperspektiven aufnehmen und somit das Geschehen in ein anderes Framing setzen oder sogar eigene Cutscenes erstellen. Durch geschicktes Editing kann das Spiel in einen anderen Kontext gestellt werden und somit wird das Spielerlebnis für den Zuseher verfremdet.



Abbildung 2.7: Ausschnitt eines Livestreams des Hearthstone Let's Players Amaz. Bildquelle [43].

Livestream

Livestreaming stellt einen weitaus geringeren Produktionsaufwand dar, da meist sämtliche Nachbearbeitung wegfällt. Oftmals werden die Mitschnitte einfach in mehrere Folgen unterteilt und separat hochgeladen, für Zuseher, die den Livestream verpasst haben. Der Let's Player hat außerdem die Möglichkeit direkt mit seiner Community während des Spielens zu interagieren. Oftmals werden die Zuseher direkt ins Spielgeschehen mit eingebunden und können dem Streamer Anweisung oder Tipps geben, auch bekannt als „Backseat Gaming“. Nachteil dieser Produktionsform ist jedoch, dass ein Let's Play mit eigenem Rollenspiel und Erzählweisen schwer möglich ist.

Kapitel 3

Storytelling in Videospielen

Storytelling in Videospielen unterscheidet sich deutlich zu anderen Medien wie Filme, Bücher oder Comics. Während in den eher klassischen Medien die Inhalte und Storys gänzlich vom Autor aufbereitet, geplant und präsentiert und vom Publikum konsumiert werden, ist in Spielen der Rezipient in einer aktiven Rolle tätig. Das Storytelling als solches ist interaktiv, das bedeutet, dass der Spieler ist in der Lage ist, die Story selbst zu beeinflussen und zu kontrollieren. Ohne diese Interaktivität würden sich Videospiele nicht nennenswert von anderen Medien unterscheiden [4, S. 144]. Dieses Kapitel beschreibt wichtige Merkmale des Storytellings in Videospielen und Unterschiede zu den eher klassischen Medien wie Filme und Bücher. Weiters werden am Ende des Kapitels die verschiedenen Ausprägungen der Interaktivität und Spielerfreiheit kategorisiert.

3.1 Zeitstruktur und Story Flow

Der zeitliche Ablauf funktioniert in Videospielen grundlegend anders als in Filmen und Büchern. Durch die Freiheit des Spielers und Interaktivität mit dem Spiel kann die dramaturgische Präsentation nicht exakt geplant werden. Im Film wird das Timing und die Bedeutung einzelner Szenen im Schrittraum entschieden, lange bevor der Zuseher das Endprodukt zu sehen bekommt. Hingegen in Spielen ist die Erzählzeit nicht mehr allein vom Autor abhängig, sondern der Spieler entscheidet, wann er etwas erzählt bekommt. Dabei kann die zeitliche Anordnung der Ereignisse variiert werden und ein linearer Ablauf ist nicht zwingend. Diese Anachronie bedeutet, dass zukünftige Ereignisse vorweg genommen werden können und so den Ablauf der Story deutlich abändern. Der Spieler wird somit zum zweiten Erzähler und treibt die Geschichte selbständig voran. Dadurch entsteht die Illusion, dass nicht der Spielercharakter die Story erlebt, sondern der Spieler selbst. Dem Rezipienten von Videospielen kann also deutlich mehr Bedeutung zugeschrieben werden, als Zuschauern im Film [4, S. 154–156].

Weiters lässt sich eine klare Unterscheidung der Erzählperspektive zwischen Film und Videospiele treffen. Während in Filmen die Perspektive oftmals wechselt zwischen Protagonist, Antagonist und anderen Ereignissen, bleibt in Spielen die Erzählperspektive meist beim Spieler Charakter. Somit ist die Perspektive deutlich kleiner und Spieler und Avatar sind auf dem gleichen Informationsstand.

Der Ablauf der Geschichte von Videospiele ist im Kern gleich zu anderen Medien. Die Geschichte braucht Höhen und Tiefen um interessant zu bleiben. Das Tempo der Geschichte ist jedoch der entscheidende Unterschied zu Film und Büchern. Auch hier wirkt sich die Interaktivität und Spielerfreiheit deutlich aus, da der Autor nicht mehr kontrollieren kann, in welcher Geschwindigkeit der Spieler sich durch das Spiel und die Story bewegt. Von Genre zu Genre ist die Auswirkung unterschiedlich stark, da in wenig interaktiven Spielen der Ablauf besser kontrolliert und geplant werden kann als in komplett offenen Spielen. Es ist auch wichtig anzumerken, dass Spiele vollkommen ohne Geschichte auskommen. Beispiel hierfür sind *Tetris* [17] und *Minecraft* [14].

3.2 Grundthemen und Konflikte

Wenn man viele Videospiele konsumiert, merkt man sehr schnell, dass sich einige Grundthemen und Konflikte immer wiederholen. Dies ist nicht nur auf Spiele limitiert, da auch in Filmen, Büchern und Comics immer wieder auf genretypische Klischees zurückgegriffen wird. Autoren verwenden diese Konzepte gerne, da sie sich schon einmal als erfolgreich herausgestellt haben und somit sinkt bei der Produktion das Erfolgsrisiko deutlich. Weiters ist anzumerken, dass Spieler bei bekannten Strukturen und Mechaniken weniger Neues lernen müssen und somit der Spieleinstieg leichter funktioniert [3, S. 65–66].

3.2.1 Gängige Themen

Die Auswahl an möglichen Grundthemen für eine Story sind groß. Hier ist nur ein grober Auszug der gängigsten Grundthemen in Videospiele.

Der Held mit Gedächtnisschwund

Gedächtnisschwund ist schon in Filmen und Seifenoperen ein sehr beliebtes Thema. In Videospiele wird Amnesie sehr oft verwendet, um einen erfahrenen Helden als Hauptcharakter zu verwenden, da zu Spielbeginn meist ein Tutorial neue Spieler die Steuerung und Mechaniken erklärt und es keinen Sinn für die Story ergeben würde, wenn ein Veteran erst grundlegende Bewegungsabläufe lernen müsste. Die Tatsache, dass der Held sein Gedächtnis

verloren hat, wird oft auf für die Exposition genutzt, da seine Gefährten offensichtliche Fakten über die Spielwelt erklären können.

So klischeehaft dieses Thema auch ist, kann es auch dazu verwendet werden, die Rezipienten zu überraschen. Der Held kann später in der Geschichte herausfinden, dass er früher vollkommen andere Ansichten hatte und etwa nie ein Held geworden wäre, hätte er sein Gedächtnis nicht verloren. Der Zeitpunkt, in dem der Protagonist seine Vergangenheit herausfindet ist klar der entscheidende Moment dieses Themas [3, S. 62–63]. Videospiele mit diesem Grundthema sind zum Beispiel *Bioshock* [16] und *Alan Wake* [13].

Der böse Wesir/Minister/Berater

Die Grundlage dieses Themas ist Betrug, welcher erst besonders gravierend ausfällt, wenn der Betrüger eine Person mit Macht ist. Es stellt einen äußerst guten Plottwist dar, jedoch wurde dieses Prinzip schon in vielen Filmen und Spielen angewendet, sodass die Enthüllung meist wenig überraschend ist. Modernere Spiele versuchen dem entgegenzuwirken, indem das Charakterdesign des Betrügers nicht offensichtlich dem eines Bösewichts entspricht [3, S. 63–64]. Ein Beispiel für dieses Thema ist *Diablo III* [15].

Rettung der Welt vor dem Bösen

Die Welt wird von einem antiken Bösen bedroht und muss gerettet werden. Auch dieses Thema findet man immer wieder in unterschiedlichsten Filmen und Spielen. Es wird gerne eingesetzt, da sich dieses Thema episch und beeindruckend inszenieren lässt [3, S. 65]. Die Spiele aus der *Legend of Zelda* Reihe sind ein Beispiel für diese Thematik.

Die antike Zivilisation

Eine antike Zivilisation mit weit überlegener Technologie oder Magie ist auf mysteriöse Weise verschwunden und nur Ruinen und Artefakte zeugen von ihrem Dasein. Diese Technologie oder Magie wird benötigt um die Welt zu retten oder der Held ist der letzte Überlebende dieser vergessenen Zivilisation. Dieses Thema wird oft eingesetzt um auf einfache Weise gewisse Maschinen oder Vorgänge zu erklären, welche normalerweise nicht in die Spielwelt passen würden [3, S. 65]. Beispiele hierfür sind *Destiny* [18] und die *Elder Scrolls* Reihe.

3.2.2 Gängige Konflikte

Ebenso wie bei Grundthemen gibt es auch typische Konflikte, welche immer wieder in unterschiedlichen Formen auftauchen. Diese treten meist Genre-spezifisch auf, manche funktionieren auch unabhängig [2, S. 27].

Mensch gegen Mensch

Das klassischste Schema: der Protagonist bekämpft den Antagonist, der Held gegen den Bösewicht, egal ob aus persönlichen Gründen oder „rein geschäftlich“. Diese Form des Konfliktes trifft man am häufigsten an [2, S. 27].

Mensch gegen Natur

Der Held wird ausgesetzt in der Wildnis, kämpft ums Überleben in einem Sturm oder ähnliches. Dieser Konflikt wird bei Videospiele meist in Hinblick auf das Gameplay und weniger bezogen auf die Story verwendet [2, S. 27].

Mensch gegen sich selbst

Der Protagonist bekämpft seine eigenen Dämonen, Ängste oder Süchte. Wird selten in Spielen verwendet und wenn, dann meist im Survival Horror Genre [2, S. 27].

Mensch gegen Maschine

Der Held oder die gesamte Menschheit kämpfen gegen überlegene Maschinen. Diese sind meist der Ursprung einer Form von künstlicher Intelligenz und wirken unaufhaltsam und erbarmungslos. Dieser Konflikt findet sich meist in Spielen des Science-Fiction Genres [2, S. 27].

Mensch gegen das System

Der Held kämpft alleine gegen den Rest der Welt. Er ist meist ein missverstandener Einzelgänger und kennt die „Wahrheit“ über das Regime oder ähnliches. Diese Thematik wird oft in Action-Adventures verwendet [2, S. 27].

Mensch gegen seine Vergangenheit

Der Held versucht seiner Vergangenheit zu entkommen, jedoch holt sie ihn immer wieder und verfolgt ihn, egal wie sehr er versucht sich davon loszureißen. Wird oft verwendet in Geschichten rund um Amnesie und Mystery [2, S. 27].

3.3 Charaktere

In jeder Geschichte gibt es verschiedenen Charaktere. In Videospiele kann man diese Charaktere in drei verschiedene Typen einordnen, nämlich den Spieler Charakter, vom Spieler gesteuerte Charaktere und NPCs (Non-Player-Character).



Abbildung 3.1: Die ikonischen Charaktere Master Chief [44], Lara Croft [45] und Super Mario [46].

Spieler Charaktere repräsentieren den Spieler im jeweiligen Videospiel und jegliche Interaktion und Kontrolle erfolgt durch ihn. Einige Spiele, vor allem im Rollenspiel-Genre, erlauben die Kreation eines eigenen Hauptcharakters, jedoch setzen die meisten Franchises auf eigens erstellte und gut ausformulierte Charaktere. Diese stellen ein Aushängeschild des Spieles dar und sind oftmals Ikonen, weit über die Videospiele-Szene hinaus bekannt. Einige Beispiele hierzu sind Super Mario, Master Chief, Lara Croft und Solid Snake. Spieler bauen zu diesen Charakteren eine starke emotionale Bindung auf, welche je nach Identifikation mit deren Verhalten und Auftreten variiert [2, S. 65–66].

Vom Spieler kontrollierbare Charaktere stellen eine Unterkategorie des Spieler Charakters dar. Oftmals in Spielen mit Truppen-Kampf oder Questing-Adventures kann der Spieler nicht nur einen Charakter sondern ein ganzes Team steuern. Obwohl es sich um mehrere Charaktere handelt, werden diese meist gleichwertig zu einem einzelnen Spieler Charakter entwickelt und haben, jeder für sich, eine ausführliche Backstory, damit auch hier eine starke emotionale Bindung zwischen Rezipient und Charakteren entsteht [2, S. 67–68].

NPCs stellen die gesamte Bevölkerung der Spielwelt dar, ob jetzt Zivillisten, Händler oder Monster und Gegner. Jeder dieser Charaktere hat eine gewisse Beziehung zum Spieler, entweder gut, neutral oder böse gesinnt.



Abbildung 3.2: Screenshot aus dem Spiel Baldur's Gate 2, ein Rollenspiel mit einem Team aus kontrollierbaren Hauptcharakteren. Bildquelle [47].

Diese Charaktere können nicht direkt gesteuert werden, jedoch kann der Spieler mit ihnen interagieren. Sie stellen eines der wichtigsten Werkzeuge dar, um eine Spielwelt glaubhaft und belebt wirken zu lassen. Die Komplexität eines NPCs hängt stark von seiner Wichtigkeit in der Geschichte ab. Für manche Charaktere wird ähnlich viel Aufwand wie für einen Hauptcharakter betrieben [2, S. 66–67].

3.3.1 Archetypen

Es existieren hunderte verschiedene Archetypen, nach deren Vorbild Charaktere für Videospiele entworfen werden. Großer Vorteil dieser Vorgehensweise ist, dass diese Charaktere konsistent in ihrer Persönlichkeit und ihren Aktionen sind und dadurch glaubwürdig wirken. Oftmals werden Archetypen nur als Ausgangsbasis für die Charakterentwicklung herangezogen. Charaktere aus nur einem Archetypen oder ohne jegliche Weiterentwicklung werden von Spielern oft wiedererkannt und senken somit eventuell das Interesse am gesamten Spiel [3, S. 86–85]. Hier eine grobe Auflistung der meist verwendeten Archetypen in Videospiele.

Der junge Held

Der junge Held ist meist zwischen 12 und 25 Jahre alt und motiviert, in die Welt hinauszuziehen. Er will sich beweisen, indem er Abenteuer bestreitet, schwere Aufgaben erfolgreich erledigt, ein gewinnbringendes Geschäft abschließt oder ähnliches. Er tendiert dazu, fröhlich und enthusiastisch zu sein und ist oft bemüht zu helfen wo er nur kann [3, S. 82].

Der Held wider Willen

Der Held wider Willen ist in vielerlei Hinsicht das Gegenteil des jungen Helden. Er hat keinerlei Interesse an Abenteuern, ist jedoch durch Umstände außerhalb seiner Kontrolle gezwungen zu handeln. Sein einziges Ziel ist es, sich aus seiner prekären Situation zu retten und meist nimmt er keine Rücksicht darauf, anderen zu helfen, da dies nur mehr Aufwand bedeuten würde. Anfangs stellt dieser Archetyp keine liebenswerte Persönlichkeit dar, jedoch reift der Held wider Willen meist während seines Abenteuers und verändert seine Einstellung zum Guten [3, S. 82].

Die besondere Person

Die besondere Person ist meist nicht älter als der Held und zu einem gewissen Grad mysteriös. Sie entspricht manchmal einem Helden, manchmal einem Bösewicht und manchmal keines von beiden. Sie ist dazu gezwungen, vorsichtig zu handeln, da sie eine spezielle Kraft oder Fähigkeit besitzt. Andere wollen sie ausnutzen und deswegen ist sie meistens auf der Flucht. Weil sie bisher so ein schweres Leben führte, ist sie entweder trotz allem fröhlich, offen und optimistisch, oder zieht sich vollkommen zurück und ist schwer zu erreichen [3, S. 82].

Der Mentor

Der Mentor ist weiser und erfahrener als der Held, meistens bei weitem älter und er versucht den Helden auf die kommenden Gefahren und Prüfungen vorzubereiten. Oftmals war er selbst früher ein Abenteurer und nun hofft er, dass der neue, junge Held das erreichen kann, wozu er selbst nicht mehr im Stande ist. Er glaubt fest an den Helden und ist bereit für ihn alles zu opfern, um ihn zum Sieg zu führen [3, S. 82–83].

Der berechnende Bösewicht

Der berechnende Bösewicht ist äußerst intelligent und handelt überlegt und rücksichtslos. Er arbeitet auf ein bestimmtes Ziel hin und zerstört alles, das sich ihm in den Weg stellt. Seine Pläne sind meist komplex und benötigen jahrelange Planung und Vorbereitung. Wichtig ist ihm nur der Erfolg, egal ob er nun Macht, Reichtum, Rache oder ein anderes Ziel anstrebt. Häufig sieht er in sich selbst nicht einen Bösewicht, sondern einen Helden, der ein höheres Ziel anstrebt. Die vielen unschuldigen Opfer sind dabei eine Notwendigkeit für ihn um erfolgreich zu sein und seiner Meinung nach sollten sie dankbar sein, ihm zu helfen seine Vision zu verwirklichen [3, S. 84].

3.4 Arten von interaktivem Storytelling

Es existieren eine Vielzahl verschiedener Typen von interaktiven und Spieler-gesteuerten Storytelling. Nicht jede Story lässt sich klar einordnen, oftmals werden unterschiedliche Typen vermischt. Interaktives Storytelling sollte deshalb eher als Spektrum verstanden werden, welches von nahezu traditionellem Storytelling bis hin zu vollkommen Spieler-gesteuertem Storytelling reicht. Hier eine kurze Übersicht über die wichtigsten Ausprägungen auf diesem Spektrum [3, S. 119–122].

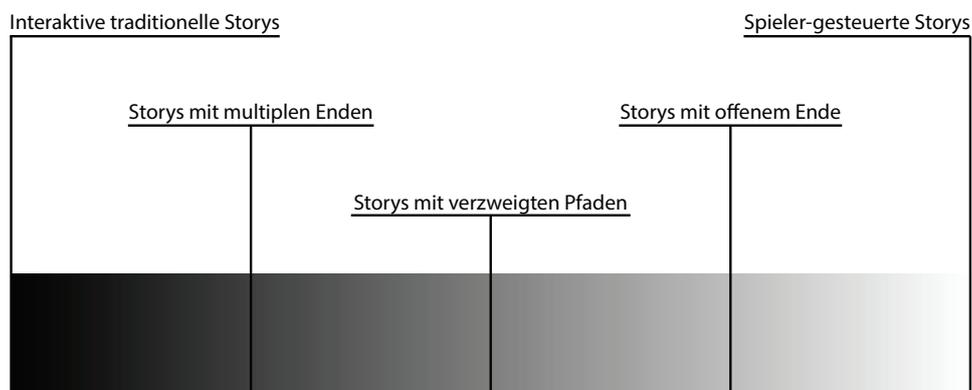


Abbildung 3.3: Spektrum von interaktivem Storytelling. Bildquelle [3, S. 120].

3.4.1 Interaktive traditionelle Storys

Interaktive traditionelle Storys kombinieren kontrollierte Narration mit einem bestimmten Grad an Interaktivität. Sie sind die am weitesten verbreitetste Art von Videospiele-Storys wegen ihrer Vertrautheit, Struktur und ihrem Erstellungsprozess. Außerdem sind sie die beliebteste Art des Storytellings bei Spielern selbst.

In einer interaktiven traditionellen Story wird der Hauptplot gar nicht, oder in keiner nennenswerten Art und Weise, abgeändert. Wie mit klassischen Storys aus Filmen oder Büchern ist das Erlebnis für den Rezipienten jedes Mal gleich. Jedoch wird dem Spieler die Freiheit gegeben, außerhalb der Storysequenzen mit der Spielwelt und den Charakteren zu interagieren. Oftmals beschränkt sich die Kontrolle des Spielers jedoch nur auf das Bekämpfen von Gegnern oder das Lösen von Puzzles. Diese Aktionen verändern zwar nicht die Story des Spiels, geben aber dem Spieler ein Gefühl der Kontrolle und Verantwortlichkeit für den Fortschritt des Charakters.

Große Stärke dieser Erzählweise ist, dass der Autor volle Kontrolle über den Hauptplot hat. Jede Sequenz kann genau auf den richtigen Flow und ein exaktes Timing abgestimmt werden, sodass dem Spieler die korrekten Infor-

mationen präsentiert werden und die gewünschten Emotionen hervorgerufen werden. Die Spielwelt und die Charaktere sind für den Autor wesentlich einfacher zu kontrollieren und konsistent zu halten, weil sich die Story in einem fix abgesteckten Rahmen bewegt. Nachteile dieser Erzählweise sind die fehlende Wiederspielwert und das Potential des Mediums wird nicht optimal ausgenutzt, da die Story nur in einem sehr kleinen Ausmaß interaktiv ist und dem Spieler nur sehr wenige Freiheiten gelassen werden [3, S. 147]. Beispiele für diese Art von Storytelling sind *Portal* [7] und *Call of Duty* [21].

3.4.2 Storys mit multiplen Enden

Storys mit mehreren Enden sind sehr ähnlich zu interaktiven traditionellen Storys, jedoch mit dem großen Unterschied, dass der Spieler die Wahl hat zwischen zwei oder mehreren möglichen Enden. Die Möglichkeiten, wie ein Spieler die verschiedenen Enden zu sehen bekommt, sind vielseitig. Die beliebtesten Systeme sind unter anderem die Moral des Helden, die Beziehung zu bestimmten Charakteren, die spielerische Leistung und oftmals simple Entscheidungen zwischen zwei oder mehreren Alternativen. Es existiert keine wirkliche Limitation, wie viele Enden ein Spiel haben kann, dennoch beschränken sich die meisten Spiele auf zwei bis drei Enden, nämlich ein gutes, ein böses und ein neutrales Ende. Beispiele für Storys mit multiplen Enden sind *Chrono Trigger* [25] und *Mass Effect* [10].

Die Wahl zwischen verschiedenen Ausgängen der Story gibt dem Spieler ein höheres Maß an Kontrolle und Freiheit im Vergleich zu interaktiven traditionellen Storys. Es kann jedoch nicht genau definiert werden, ob sich das Spielerlebnis dadurch verbessert oder verschlechtert. Oftmals findet der entscheidende Moment eher zu Ende des Spiels statt, sodass Spielern die Möglichkeit bleibt einen älteren Spielstand zu laden und somit alle Enden auszuprobieren, wodurch aber die emotionale Bedeutung der jeweiligen Ausgänge deutlich gemindert wird. Ein gutes Spiel mit mehreren Enden sollte sämtliche Spieler zufriedenstellen, egal ob diese nur ein Ende erleben oder alle [3, S. 178–179].

3.4.3 Storys mit verzweigten Pfaden

Storys mit verzweigten Pfaden bestehen aus einer strukturierten, Autor-gesteuerten Story, kombiniert mit einer Vielzahl an Entscheidungspunkten und Verzweigungen, welche dem Spieler ein gewisses Maß an Kontrolle über die Richtung und den Fortschritt des Hauptplots gibt. Meist sind die Verzweigungen eher von wenig Bedeutung für die Geschichte und verändern den Hauptstrang der Story nur wenig oder nur für kurze Zeit. Entscheidungspunkte welche einen großen Einfluss auf die Story nehmen, kreieren einen völlig neuen Hauptstrang und bringen die Geschichte in eine völlig neue Richtung. Beispiel für diese Art des Storytellings ist *Heavy Rain* [6].

Wenn diese Erzählweise gut umgesetzt ist, stellt sie eine perfekte Kombination zwischen kontrollierter Story und spielerischer Freiheit dar. Jedoch gilt auch hier die gleiche Schwäche wie bei Storys mit multiplen Enden, nämlich dass die jeweiligen Stränge oftmals an emotionaler Bedeutung verlieren, weil der Produktionsaufwand mit jedem Hauptstrang immens steigt. Der Autor hat nicht genügend Zeit und Ressourcen, um die verschiedenen Hauptstränge mit der gleichen Qualität, wie eine interaktive traditionelle Story, zu finalisieren. Auch laufen Spiele mit verzweigten Pfaden Gefahr, dass Spieler in einem Strang stecken bleiben, oder dass sie die Story nach einmaligem durchspielen nicht verstehen. Dies ist besonders problematisch, wenn in den verschiedenen Pfaden ähnliche oder gleiche Elemente wieder verwendet werden und somit der Wiederspielwert deutlich sinkt [3, S. 203].

3.4.4 Storys mit offenem Ende

Storys mit offenem Ende, auch open-ended Stories genannt, bieten weit mehr Freiheit für den Spieler als alle bisher erwähnten Erzählstile. Es existieren viele Ähnlichkeiten zu komplexen Storys mit verzweigten Pfaden, jedoch liegt der Fokus mehr auf kleinen und mittelgroßen Pfaden und die Entscheidungspunkte sind entscheidend unauffälliger und völlig abhängig von den Aktionen des Spielers. Die entscheidenden Merkmale von open-ended Storys sind die großzügige Welt, in der sich der Spieler frei bewegen kann, und die Vielzahl an optionalen Quests und Aktivitäten. Beispiele hierfür sind *Fallout 3* [8] und *The Elder Scrolls V: Skyrim* [9].

Weil Entwickler den Hauptfokus der Produktion auf das Setting und die optionalen Inhalte legen müssen, fällt der Hauptplot meist etwas kurz und einfach aus. Manche Spiele, wie zum Beispiel die Grand Theft Auto Serie, steuern dem entgegen, indem detailliertere Plots und Charaktere geboten werden. Hingegen wird dadurch ein beträchtlicher Teil der Kontrolle und Freiheit des Spielers geopfert, wenn man den direkten Vergleich zu weniger plot-orientierten Spielen, wie der Elder Scrolls Serie, anstellt. Freiheit ist die größte Stärke von Storys mit offenem Ende. Der Spieler kann machen was er will und wann er will. Gleichzeitig stellt dies auch die größte Schwäche dieses Erzählstils dar, da der Autor die Kontrolle über die Struktur, das Timing und die emotionale Wirkung der Geschichte verliert und Spieler schnell abgelenkt werden oder verloren gehen [3, S. 224].

3.4.5 Spieler-gesteuerte Storys

Vollständig Spieler-gesteuerte Storys sind die interaktivste und freiste Art des Storytellings. Anstatt eines Hauptplots wird ausschließlich das Setting, die Spielwelt und die Regeln erschaffen, wie der Spieler interagieren kann. Dies ermöglicht dem Spieler vollkommen frei zu entscheiden, was er tut und er kann seine Story selbst erschaffen. Ohne Hauptplot liegt der Fokus stark

auf einem stabilen und interessantem Setting und genug Aktivitäten und Optionen, um Spieler bei Laune zu halten. Oftmals werden, wegen Umsetzbarkeit, die möglichen Aktionen limitiert auf die Beliebtesten und Unterhaltsamsten. Dadurch wird zwar die Freiheit und Kontrolle des Spielers reduziert, jedoch wäre das Spiel anders schwer umsetzbar. Beispiele für diese Art von Spiele sind *The Sims* [24] und *Minecraft* [14]. Nicht alle Spieler finden sich mit dieser Art des Storytellings zurecht, da sie auf klare Ziele, eine Story oder eine Struktur angewiesen sind [3, S. 244].

3.5 Zusammenfassung

Storytelling in Videospiele funktioniert grundsätzlich sehr ähnlich zu Film, Fernsehen und Büchern. Charaktere, Spielwelt und Themen verhalten sich nach den gleichen Regeln und können sogar genreübergreifend verwendet werden. Die großen Unterschiede zu anderen Medien sind die Erzählstruktur, der Story Flow und die Interaktivität des Mediums. Die Struktur und die Geschwindigkeit der Geschichte richtet sich großteils nach dem Spieler, denn er ist in Kontrolle. Wie sehr, hängt vom Grad der Interaktivität des Spieles ab. Dies lässt sich am besten in einem Spektrum darstellen, wie in Abbildung 3.3 zu sehen ist. Im nächsten Kapitel wird näher analysiert wie Let's Plays auf dieser Art von Storytelling aufbauen, wie es eingesetzt wird und wie es für andere Zwecke weiterentwickelt wird.

Kapitel 4

Analyse

Dieses Kapitel befasst sich mit der Analyse drei unterschiedlicher Let's Plays. Es werden die Personen hinter dem Let's Play und das Videospiel kurz näher beschrieben und danach die zusätzliche Storytelling-Ebene, zum Beispiel Charaktere, Spielwelt oder ähnliches, sowie die Struktur und die Produktionsweise genauer analysiert.

4.1 Fallout 3: Kill Everything

Fallout 3: Kill Everything ist eine Let's Play Serie des britischen Youtube-Kanals *Many A True Nerd* [48]. Das Let's Play besteht aus insgesamt 30 Episoden und wurde im Zeitraum von Jänner bis August 2014 produziert und veröffentlicht. Handlung beziehungsweise Ziel der Serie war es, jeden menschlichen und menschen-ähnlichen Charakter im Spiel umzubringen. Das Spiel wird dadurch ordentlich aus den vorhergesehenen Bahnen geworfen und es entstehen einzigartige Momente, welche bei einem normalen Durchspielen niemals passieren würden. Am Ende des Let's Plays gelingt es „Evil Jon“, dem Spielercharakter, mit insgesamt 1.286 getöteten Personen und 1.726 getöteten Kreaturen das Ödland von Fallout 3 vollkommen zu leeren.

4.1.1 Das Spiel – Fallout 3

Fallout 3 [8] ist ein Action-RPG des US-amerikanischen Spieleentwicklers Bethesda Game Studios und ist der 3. Hauptteil der gleichnamigen Fallout-Spielreihe. Es wurde am 28. Oktober 2008 für PC, Xbox 360 und PlayStation 3 veröffentlicht und verkaufte innerhalb der ersten Woche 4,7 Millionen Exemplare [51]. Die Ereignisse von Fallout 3 spielen im Jahr 2277, 36 Jahre nach der Geschichte von Fallout 2 und insgesamt 200 Jahre nach der nuklearen Apokalypse, in der ehemaligen US-Hauptstadt Washington D.C. und dem umliegenden Ödland. Von der Erzählweise ist Fallout 3 eine Story mit offenem Ende und der Hauptcharakter entspricht dem Archetyp „Junger



Abbildung 4.1: Screenshots aus dem Spiel Fallout 3. Bildquellen [49][50].

Held“.

Story

Fallout 3 beginnt mit der Geburt des Hauptcharakters und in drei Abschnitten der Kindheit werden Vault 101 und dessen Bewohner vorgestellt. Im 19. Lebensjahr des Spielercharakters flieht dessen Vater aus der vermeintlich verriegelten Vault und verursacht dadurch Panik und Chaos, das den Hauptcharakter ebenfalls zur Flucht zwingt. Daraufhin macht sich der Spieler auf die Suche nach seinem Vater, durchstreift das Ödland rund um Washington D.C. und trifft auf „Project Purity“, einem Projekt, das Ödland mit reinem Wasser zu versorgen. Die Eltern des Spielercharakters arbeiteten früher an der Fertigstellung des ehrgeizigen Projekts und nun will der Vater des Spielers die Arbeit wiederaufnehmen. Man erfährt von Wissenschaftlern des Projekts, dass der Vater auf der Suche nach einem „G.E.E.K.-Modul“ („Garten-Eden-Erstellungs-Kit“) zur Vault 112 gereist ist. Der Spieler muss ihn daraufhin aus einer Computersimulation innerhalb der Vault befreien und gemeinsam macht man sich auf den Weg zurück zum Jefferson Memorial, wo das „Project Purity“ untergebracht ist. Dieses wird daraufhin von der Enklave, der Nachfolgeorganisation der ehemaligen US-Regierung, überfallen, der Vater des Hauptcharakters wird getötet und der Spieler kann fliehen. Dieser muss sich daraufhin auf den Weg zu Vault 87 machen, um das gesuchte G.E.E.K.-Modul zu finden. Die Stählerne Bruderschaft erobert schlussendlich „Project Purity“ von der Enklave und dem Spieler bieten sich einige Optionen um das Spiel zu beenden. Das Kontrollzentrum des Trinkwasserreinigers ist tödlich verstrahlt, deswegen kann sich der Spieler entweder selbst opfern um den Apparat zu starten, oder er schickt ein Mitglied der Stählerne Bruderschaft stattdessen. Weiters bleibt dem Spieler auch überlassen untätig zu sein, woraufhin die gesamte Maschine explodiert. Abseits dieser drei Varianten existieren noch ein paar andere, weniger offensichtlichere Enden [51].



Abbildung 4.2: Screenshot aus dem Spiel Fallout 3. Bildquelle [52].

4.1.2 Der Let's Player – Many A True Nerd

Many A True Nerd ist ein Onlinemagazin mit Sitz in London. Der Youtube-Kanal ist ein Hobbyprojekt des Many A True Nerd-Teammitglied Jon. Der Channel wurde am 9. Mai 2013 erstellt und hat 95.000 Subscriber und kann insgesamt 13,7 Millionen Views verzeichnen [48, Stand August 2015]. Da Jon den Kanal nicht Vollzeit betreibt, werden pro Woche durchschnittlich nur 3 Videos produziert und veröffentlicht. Many A True Nerd folgt einem klaren und offen kommunizierten Zeitplan und steht in ständiger Kommunikation mit der Community, um laufende und zukünftige Let's Plays anzupassen und zu verbessern.

Der Channel ist vor allem durch seine außergewöhnlichen Fallout-LPs bekannt geworden. Neben dem hier angeführten Kill Everything in Fallout 3 existieren auch diverse ähnliche Challenge Let's Plays wie zum Beispiel *Pacifist-Run*, wo niemand im Spiel umgebracht werden darf, oder *You only live once*, wo dem Spielercharakter jegliche Art von Heilung untersagt ist. Jon sucht durch diese einzigartigen Regeln eine neue Herausforderung für sich selbst und will auch laufend die Grenzen der Spiele testen und den Zuschauern eine neue Perspektive zeigen.

4.1.3 Charakter

Der Hauptcharakter des Let's Plays ist Evil Jon und sie entspricht dem Archetypen überlegter Bösewicht. Ihr Erscheinungsbild ist darauf getrimmt



Abbildung 4.3: Die Veränderung von Evil Jon im Laufe des Let's Plays.
Bildquelle [53].

böse und einschüchternd zu wirken. Mit blutroten Haaren in Form von Teufelshörnern und abschreckenden Outfits streift sie durch das Ödland mit ihrem einzigen Ziel, alle Menschen und Kreaturen, die ihr über den Weg laufen, auszulöschen. Evil Jon ist von Geburt an mordlustig, jedoch noch zu schwach um wirklichen Schaden anzurichten. Sie wird aber mit der Zeit immer stärker und ist auch ständig auf der Suche nach grausameren und mächtigeren Waffen. Sie zeichnet sich durch ihre makabere Fröhlichkeit aus und findet größtes Vergnügen im Leid und Tod anderer. Sie sympathisiert ausschließlich mit böswilligen Charakteren und befreundet aus diesem Grund die Sklavenhändler von Paradise Falls. Im Laufe des Let's Plays trifft Evil Jon auf zwei Superhelden, welche sie ohne zu zögern umbringt und sich anschließend selbst zum mächtigsten Superhelden des Ödlands ernannt. Als „The Great Brit-Ant“ setzt sie sich als zusätzliches Ziel, die amerikanische Geschichte und deren Relikte für die Nachwelt zu zerstören.

4.1.4 Erzählweise und Struktur

Das Let's Play präsentiert sich sehr stark editiert und nur wenige Passagen des Spiels werden ohne Schnitte gezeigt. Dies ist von großem Vorteil, da Fallout 3 generell ein eher langsames Tempo vorweist und durch das Editing die Handlung und die Geschwindigkeit der Erzählung interessant bleiben. Abseits des Schnitts werden jedoch keine zusätzlichen Mittel, zum Beispiel Musik abseits des Soundtracks und Texteinblendungen, verwendet. Die im Spiel integrierte Kill-Cam hilft außerdem laufend, Tode besonders in Szene zu setzen und generell die Stimmung und Inszenierung des Let's Plays zu unterstützen. Wichtige Passagen der Story werden für den Zweck des Ziels und Charakters sinngemäß verändert. Ein Beispiel hierfür ist das Intro und Tutorial von Fallout 3, wenn dieser normalerweise relativ ereignislose Abschnitt zur Charaktereinführung und -entwicklung von Evil Jon genutzt wird. Die besonders inszenierten Intros und Outros des Let's Plays

bilden einen angenehmen Anfang und Abschluss jedes Videos, in denen das Geschehene rekapituliert wird und ein kurzer Ausblick auf Zukünftiges gegeben wird.

Durch das unübliche Ziel und die daraus resultierende Spielweise entstehen einzigartige Szenen und Momente, welche bei einem normalen Durchspielen von Fallout 3 niemals geschehen würden. Das Let's Play strebt generell einen leichten und unterhaltsamen Zugang zum Thema Gewalt und Tod in Computerspielen an und zeichnet sich vor allem durch makaberen und schwarzen Humor aus, zusätzlich akzentuiert durch unterhaltsame Wortspiele. Einige der unterhaltsamsten Szenen sind Sketches, welche gründlich und mit hohem Aufwand abseits der Kamera vorbereitet wurden. Andere humorvolle Momente entstehen, wenn das Spiel mit der ungewöhnlichen Spielweise nicht klarkommt, zum Beispiel wenn NPCs nicht auf den Tod von anderen reagieren.

Jon schafft es, trotz des simplen Ziels alles und jeden im Ödland umzubringen, das Let's Play über die gesamte Dauer unterhaltsam und abwechslungsreich zu gestalten. Er verändert zu den richtigen Zeitpunkten seine Vorgehensweise und Waffenwahl und nimmt sich immer wieder die Zeit mit NPCs zu interagieren, die Story voranzutreiben und nicht einfach nur blind darauf los alle umzubringen. Dies und laufende Tipps und Tricks zeigen, wie erfahren Jon in dem Spiel ist und geben zu verstehen, dass diese Art von Spielweise nicht von unerfahrenen Spielern angestrebt werden kann. Nach 30 Folgen endet das Let's Play auf überraschend tragische Weise; mit einem melancholischen Zusammenschneid des Massakers an Evil Jons einzigen Freunden, den Sklavenhändlern von Paradise Falls.

4.1.5 Fazit

Kill Everything in Fallout 3 ist ein schönes Beispiel für ein erfolgreiches Challenge Let's Plays. Nur durch die große Erfahrung von Jon im Spiel ist es möglich, dieses Ziel anzustreben und auch bis zum Ende erfolgreich durchzuziehen. Die Erzählstruktur des Spiels wird stark für das Erreichen des Ziels abgeändert. Mechaniken und Teile der Geschichte werden missbraucht um dem Zweck alle umzubringen zu erfüllen. Einer der Gründe für den Erfolg dieser Art von Let's Plays ist, dass unerfahrene Spieler meist nicht die Zeit, den Willen und das Durchhaltevermögen für diese Spielweise besitzen und die Erfahrung sich deutlich von dem reinen Videospiel unterscheidet. Jon präsentiert bis zum Schluss eine unterhaltsame und gut getimte Erzählweise mit einem äußerst sympathischen, wenn auch sehr fragwürdigen, Hauptcharakter. Ihm macht diese Spielweise, die Herausforderung und das Kreieren des Let's Plays Spaß und das merkt man auch an der Qualität des Endprodukts.

4.2 Shadow of Israphel

Shadow of Israphel ist ein *Minecraft* [14] Let's Play mit starkem Fokus auf Storytelling und Rollenspiel der Gruppe „The Yogscast“¹. Die erste Folge der Serie erschien am 2. Dezember 2010 und startete ursprünglich als Anleitungsvideo zu dem damals neuen Spiel, welches sich zu diesem Zeitpunkt noch in der Alpha-Phase befand.

Über den Verlauf von drei Staffeln wurde die Geschichte immer komplexer, die Anzahl der Charaktere wuchs und die Spielwelt erhielt immer mehr Detail. Die Größe der im Spiel gebauten Szenerien und die Art und Weise des story- und charakterfokussierten Let's Plays waren zu diesem Zeitpunkt beispiellos. Nach insgesamt 87 Videos, mit einer Länge von jeweils 9 bis 26 Minuten pro Episode, wurde die Produktion am 27. Juli 2012 vorerst eingestellt. Es ist jedoch unklar ob und wann eine Weiterführung geplant ist.

4.2.1 Das Spiel – Minecraft

Minecraft ist ein Sandbox Survival Spiel, zu Beginn erstellt vom schwedischen Programmierer Markus „Notch“ Persson und später veröffentlicht und weiterentwickelt vom schwedischen Unternehmen *Mojang*. Das Spiel wurde am 17. Mai 2009 als Alpha für die Öffentlichkeit freigegeben und am 18. November 2011 als Vollversion herausgegeben [54]. *Minecraft* besticht durch eine überaus starke Community, in welcher eine Vielzahl von zusätzlichen Spielinhalten, in Form von Modifikationen, Adventure-Maps und Spieltexturen, von den Mitgliedern erstellt wird. Das Spiel selbst verfügt über keine Story, sondern liefert den Spielern lediglich die Werkzeuge, ihre eigene Story zu erschaffen.

Minecraft ist vertreten auf PC, Mac und nahezu jeder Spielekonsole, einzige Ausnahme bilden dabei die Geräte von Nintendo. Das Spiel gilt als erfolgreichstes Indie-Game aller Zeiten und konnte bis heute 19,5 Millionen Exemplare allein für PC/Mac verkaufen [56]. Im Februar 2014 überschritt die Anzahl der registrierten Benutzer 100 Millionen [57]. Wie schon im Kapitel 2 erwähnt, war *Minecraft* der zweithäufigste, gesuchte Begriff auf Youtube in den USA [69]. Das geistige Eigentum des Spiels wurde am 6. November 2014 für 2,5 Milliarden USD an Microsoft verkauft [54].

4.2.2 Die Let's Player – The Yogscast

The Yogscast ist die meist abonnierte und bekannteste Let's Play Gruppe aus Großbritannien. Die Gruppe wurde 2008 von Lewis Brindley, gemeinsam mit Simon Lane, gegründet. Der Name leitet sich von der *World of Warcraft* Gilde „Ye Olde Goone Squade“ ab, welcher der Großteil der Yogs-

¹<http://www.yogscast.com/>



Abbildung 4.4: Screenshot aus dem Spiel Minecraft. Bildquelle [55]

cast Mitglieder angehörte. Lewis und Simon starteten mit How-To Videos für World of Warcraft und bekamen nach kurzer Zeit Unterstützung von drei weiteren GildeMitgliedern: Hannah Rutherford, Duncan Jones und Chris Lovasz. 2010 startete die Gruppe damit, Minecraft Let's Plays zu produzieren und schafften damit ihren Durchbruch auf Youtube [58].

2011 wurde *The Yogscast* als Firma eingetragen und seitdem ist die Anzahl der Youtube Kanäle und Content-Ersteller stetig gewachsen. Ende 2014 zählte das Unternehmen 18 Angestellte, 19 Kanäle auf Youtube, insgesamt über 20 Millionen Abonnent und über 5 Milliarden Aufrufe verteilt über das gesamte Netzwerk [58]. Der Hauptkanal „YOGSCAST Lewis & Simon“ verzeichnet alleine über 7 Millionen Subscriber und 3 Milliarden Aufrufe [59].

4.2.3 Charaktere

In *Shadow of Israphel* begleitet man die zwei Helden, Xephos und Honeydew, in ihrem Kampf gegen den dunklen Lord Israphel. Auf ihrer Reise begegnen sie unzähligen, interessanten Charakteren. Sämtliche Charaktere in der Serie werden von realen Personen gespielt, jedoch wird ständig der Eindruck vermittelt, dass es sich um NPCs² im Spiel handelt. Sämtlicher Dialog der Nebencharaktere wird über den Ingame-Chat transportiert und anschließend von Simon und Lewis in unterschiedlichen Stimmen nachgesprochen. Dadurch erhält die Serie gewisse Ähnlichkeiten zu einem Hörspiel.

²Non-Player-Characters



Abbildung 4.5: Die drei ältesten Yogscast Mitglieder. Von links nach rechts, Hannah Rutherford, Lewis Brindley und Simon Lane. Bildquelle [58].

Honeydew

Honeydew, gespielt von Simon Lane, ist ein Zwerg aus Khaz Modan³ und einer der zwei Protagonisten der Serie. Er entspricht dem „Held“ Archetypen und ist der abenteuerlichere und riskantere der beiden Helden.

Eine seiner auffälligsten Eigenschaften ist seine Impulsivität. In vielen Situationen handelt Honeydew äußerst rücksichtslos und bedenkt nicht die Konsequenzen seiner Handlungen. Im Laufe der Serie entwickelt er ein besonderes Interesse für TNT und Feuer. Weiters besticht er jedoch durch seine Tapferkeit. Er führt grundsätzlich die Gruppe an und attackiert sämtliche Gegner ohne zu zögern. Honeydew ist außerdem für kluge Witze und lustige Kommentare bekannt. Er ist verantwortlich für den Großteil des Humors der Serie.

Xephos

Xephos, gespielt von Lewis Brindley, hat das Erscheinungsbild von *William T. Riker* aus *Star Trek: The next Generation* und wird deshalb oft mit „Spaceman“ angesprochen. Er ist der zweite Protagonist der Serie und auch ihm kann man den Archetypen „Held“ zuschreiben, jedoch ist er ruhiger, fokussierter und deutlich achtsamer als Honeydew.

Seine auffälligste Eigenschaft ist seine Vorsicht. Er reagiert des öfteren eher ängstlich auf Situation und bevorzugt von Kämpfen Abstand zu hal-

³Eine Gegend aus dem Spiel *World of Warcraft*.



Abbildung 4.6: Die Minecraft-Skins von Xephos, Israphel und Honeydew. Bildquelle [60].

ten. Dies äußert sich unter anderem durch seine ausgiebige Verwendung von Fackeln, wenn die beiden in dunklen Höhlen und Gemäuern unterwegs sind. Xephos behält jedoch meist einen kühlen Kopf und handelt immer sehr überlegt. Er ist ein Denker und Planer und diese Eigenschaften machen ihn quasi zum Anführer der Gruppe. Er ist aber nicht abgeneigt von zerstörerischen Handlungen, wenn diese dem Team weiterhelfen. Ein weiteres, typisches Merkmal ist seine Angewohnheit unnütze Dinge zu horten. Es passiert mehrmals, dass ihm dies in brenzligen Lagen zum Verhängnis wird, wenn sein Inventar voll ist und er einen wichtigen Gegenstand oder eine Waffe nicht aufsammeln kann.

Israphel

Israphel, gespielt von Paul „Sjin“ Sykes, ist der Antagonist der Serie. Mit seiner weißen Haut und roten Augen wirkt er wie ein Albino-Creeper⁴ und man kann ihm den Archetyp „überlegter Bösewicht“ zuschreiben. Zu Beginn der Serie wird er als intriganter Spieler dargestellt, welcher Honeydew und Xephos bössartige Streiche spielt. Jedoch offenbart sich im Laufe der Zeit, dass er Anführer eines Kultes ist, dessen Plan es ist, mithilfe von antiken, bösen Wesen, die Welt zu erobern. Israphel ist ein äußerst mysteriöser Charakter und er handelt grundsätzlich aus dem Verborgenen heraus und deswegen ist nur wenig über ihn bekannt.

⁴Creeper ist ein Gegnertyp in Minecraft, welcher sich anschleicht und explodiert.

4.2.4 Wichtige Nebencharaktere

Old Peculier, später auch bekannt als Knight Peculier und Verigan Antioch II, stellt in der Serie den Mentor der zwei Helden dar und bringt in Staffel 3 der Geschichte am meisten voran. *Daisy Duke* ist die „Jungfrau in Nöten“, da sie am Ende der ersten Staffel von Israphel entführt wird und somit der treibende Faktor für das Abenteuer von Xephos und Honeydew. *Fumblemore* der Zauberer und *Swampy Bogbeard* der Druide sind alte, weise Einsiedler, die den Helden wichtige Informationen liefern um den Plot voranzutreiben. In der Serie existieren noch viele weitere Charaktere, welche stark inspiriert sind von moderner Popkultur und bekannten Videospiele, im besonderen Rollenspiele.

4.2.5 Minecraftia - Das Universum von Shadow of Israphel

The Yogscast haben mit Minecraftia eine abwechslungsreiche und lebendige Welt geschaffen. Die spielerische Freiheit von Minecraft hat es ihnen ermöglicht, einen einzigartigen Mix aus Rassen, Wesen, Technologien und Magie zu erschaffen, der sich am Besten als mittelalterliches Steampunk-Fantasy beschreiben lässt. Dieses Universum ist deutlich inspiriert durch bekannte Filme, Bücher und Videospiele, wie zum Beispiel *World of Warcraft*. Die markantesten und relevantesten Gruppierungen in dieser Welt sind die Piraten in Barbeque Bay, die Zwerge in Stoneholm, die Templer in Verigan's Hold und die Skylords in ihrer fliegenden Stadt Skyhold. Sämtliche Monster in Minecraftia entsprechen den ursprünglichen Gegnern aus Minecraft, bestehend aus Zombies, Skeletten, Creeper und Riesenspinnen. Das Terrain variiert von verschneiten Bergen über Wälder, weitläufige Ebenen, scheinbar endlose Ozeane bishin zu einer riesigen, unwirtlichen Wüste. Das Zentrum von Minecraftia bildet Mistral City, eine dicht besiedelte Stadt mit schwebenden Türmen und einer Vielzahl an Luftschiffen. Diese wird jedoch im Laufe der dritten Staffel zerstört. Abseits der bereits erwähnten Locations existieren noch unzählige andere Orte, welche die Spielwelt bevölkert und glaubhaft wirken lassen.

4.2.6 Erzählweise und Struktur

Die Story von Shadow of Israphel wird über die Dauer von drei Staffeln erzählt. Zu Beginn der ersten Staffel startet die Serie als normales Minecraft Let's Play. Erst ab der 17. Folge beginnt sich die Geschichte langsam zu entfalten, wenn die zwei Helden zum ersten Mal auf Israphel treffen. Xephos und Honeydew versuchen ihn zur Rede zu stellen und auf der Suche nach ihm stoßen sie auf Old Peculier, der sie nach Terrorvale führt. Nach kurzer Zeit in dem Dorf wird Daisy Duke von Israphel entführt und die Helden jagen ihm hinterher, doch er kann durch ein „Hellgate“ entkommen. Die zweite Staffel spielt auf der separaten Adventure Map „Survival Island“ und



Abbildung 4.7: Eine der aufwendigen Szenerien der Serie aus der dritten Staffel. Bildquelle [61].

startet ebenfalls als herkömmliches Let's Play. Jedoch zu Ende der Staffel retten Skylord Lysander und Old Peculier die zwei Helden mithilfe eines Luftschiffes von der Insel, mit dem Auftrag Daisy Duke zu finden und Israphel und seinen Kult zu stoppen, die Welt zu zerstören. Erst in Staffel 3 lassen sich die Let's Player vollständig auf die Story ein. Über den Verlauf von 42 Folgen, geht die Jagd nach Israphel quer durch Minecraftia, wo sie auf jede Menge interessante Charaktere treffen und viele Abenteuer erleben. Danach bricht die Serie jedoch abrupt ab, ohne die Geschichte jemals vollständig aufzulösen.

Während der gesamten Story kommt immer wieder das Schema einer klassischen Heldenreise vor, sowie andere bekannte Erzählelemente, wie zum Beispiel Gut gegen Böse, Jungfrau in Nöten, die Verwendung von MacGuffins und Red Herrings und viele andere. Da die Geschichte über einen längeren Zeitraum interessant gehalten werden muss, ähnelt die Art der Erzählweise mehr einer TV-Serie als einem Computerspiel. Dies äußert sich vor allem in den Subplots und stereotypischen Charakteren.

Anfangs wirken Produktions- und Erzählweise noch äußerst plump und ungeplant. Spätestens in Staffel 3 steigert sich jedoch das Niveau zusehends. Die Geschichte wird komplexer und die Dialoge sind besser geschrieben. Es werden eigene Cutscenes produziert, um Orte zu etablieren oder Hintergrundgeschichten zu erzählen. Diese sind meist Kamerafahrten durch die Kulissen im Spiel oder manchmal Animationen in 2D oder 3D. Für wichtige und plotentscheidende Momente wurde sogar ein eigener Soundtrack von

Daniel Yount⁵ komponiert. Um einige Teile der Geschichte umzusetzen, wie zum Beispiel die Flugmaschinen der Skylords, werden in der dritten Staffel zusehends mehr Modifikationen für Minecraft verwendet. Auch die Szenerien werden immer umfangreicher und alles in allem steigt der Vorbereitungsaufwand stetig. Der Zeitabstand zwischen Folgen wird Ende der dritten Staffel immer länger und unregelmäßiger.

4.2.7 Fazit

Minecraft bietet Let's Playern die großartige Möglichkeit, ihre eigene Geschichte zu spielen. Das Spiel gibt genug Werkzeuge vor, um eine interessante Spielwelt zu bauen und darin unzählige Abenteuer zu erleben. The Yogscast haben mit Shadow of Israphel diese Chance früh erkannt und eine Let's Play Serie geschaffen, die in dieser Größenordnung nach wie vor eine Ausnahme darstellt. Viele Personen wurden durch diese Serie inspiriert selbst Let's Plays zu starten und haben dadurch zum Erfolg von Minecraft auf Youtube beigetragen.

Da das Spiel keinerlei Story und Charaktere vorgibt, muss alles von den Autoren selbst kreiert werden. Dabei orientierten sich die Produzenten an bekannten Geschichten, Themen und Archetypen. Da keine Erzählstruktur vorhanden ist, musste auch diese eigenständig erstellt werden und orientiert sich dabei stark am TV-Serien Format. Minecraft bietet als Spiel vollkommene Freiheit für den Spieler und auch für einen Let's Player, jedoch muss dieser verstehen damit umgehen zu können. The Yogscast nützen Minecraft und dessen Möglichkeiten überaus gut für ihre autonome Geschichte.

4.3 Sips plays Skyrim

Sips plays Skyrim ist eine Let's Play Serie des kanadischen Youtubers Sips im Videospiel *The Elder Scrolls V: Skyrim* [9]. Das Let's Play besteht aus insgesamt 100 Folgen, wurde im Zeitraum von Februar bis Dezember 2013 produziert und veröffentlicht und fällt unter die Kategorie eines blinden Let's Play. Chris „Sips“ Lovasz begibt sich darin auf die Reise, mit seinem Spielcharakter „Princess Leia“ Skyrim vor dem Untergang durch den Drachen Anduin zu retten und erlebt dabei viele unterhaltsame Abenteuer.

4.3.1 Das Spiel – The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim ist ein Action-Rollenspiel des US-amerikanischen Spieleentwicklers Bethesda Game Studios und ist der 5. Hauptteil der Elder Scrolls-Spielreihe. Das Spiel wurde am 11. November 2011 für PC, Playstation 3 und Xbox 360 veröffentlicht. In den ersten beiden Verkaufstagen wurden 3,4 Millionen physische Kopien verkauft [62].

⁵www.youtube.com/user/DanielYount



Abbildung 4.8: Screenshot aus dem Spiel The Elder Scrolls V: Skyrim. Bildquelle [63].

Story

Man stößt anfangs zum Hauptcharakter, nachdem er von Truppen des Kaiserreichs gefangen genommen wurde. Man sitzt gefesselt auf einem Wagen voller gefangener Rebellen und dem Anführer der Stormcloaks Ulfric. Kaum in der Festung Helgen angekommen, wird diese von dem Drachen Alduin angegriffen und komplett zerstört. Der Spieler kann entkommen und wird nach Whiterun geschickt, um dem dortigen Jarl über die Geschehnisse zu berichten. Dieser schickt den Hauptcharakter zu einem nahegelegenen Wachturm, um einen Drachen zu töten. Nachdem dies dem Spieler gelingt, absorbiert er die Seele des Drachen, was ihn als „Dovahkiin“ outet. Man wird zu den Greybeards auf dem „Throat of the world“, dem höchsten Berg von Skyrim und Tamriel, geschickt, um mehr über sich selbst zu erfahren. Der Hauptcharakter lernt dabei neue Fähigkeiten und mehr Details über Anduin und wie man ihn bekämpfen kann. Es kommt zur Konfrontation zwischen Alduin und dem Spieler auf dem höchsten Berg, welche der Hauptcharakter für sich entscheiden kann. Alduin flieht nach Sovngarde, der Welt der Toten, um seine Kräfte zu regenerieren. Der Held folgt ihm dorthin und tötet Alduin schlussendlich [62].

Abseits der Hauptstory kann der Spieler unzählige Nebenquests erfüllen, sich zahlreichen Fraktionen anschließen und jede Menge anderer Tätigkeiten nachgehen, wie zum Beispiel ein eigenes Haus bauen und einrichten.



Abbildung 4.9: Screenshot aus dem Spiel The Elder Scrolls V: Skyrim. Bildquelle [63].

4.3.2 Der Let's Player – Sips

Chris „Sips“ Lovasz ist eines der ersten Mitglieder des Yogscast Networks und betreibt seine eigenen Youtube-Kanal „YogscastSips“ seit dem 3. Dezember 2011. Gemeinsam mit Lewis Brindley startete er einen zweiten Channel „Team Double Dragon“ am 15. Oktober 2014 und sein dritter Channel „Sips Live“ wurde am 6. Mai 2015 erstellt und beinhaltet sämtliche Aufzeichnungen seiner Livestreams auf Twitch. Sein Hauptkanal verzeichnet 1,8 Millionen Abonnenten und insgesamt über 475 Millionen Views [64, Stand August 2015].

Chris ist am 5. Juni 1980 geboren und lebt momentan in Ottawa, Kanada. Er wurde durch „The Yogscast“ bekannt, vor allem wegen zahlreicher Gemeinschaftsprojekte des Netzwerks, jedoch sind seine Kanäle alle selbstständig betrieben und haben keine Verbindung zu den anderen Mitgliedern der Yogscast. Chris ist stets bemüht auf das Feedback seiner Community einzugehen und ist deshalb sehr aktiv auf Facebook, Youtube, Twitch und reddit.

4.3.3 Charaktere

Die Charaktere von Skyrim sind in diesem Let's Play nur sehr wenig abgeändert im Rahmen des zusätzlichen Storytellings. Nur sehr wenige ausgewählte Charaktere werden von Sips stärker ausgeformt und mit zusätzlicher Geschichte und Charaktereigenschaften bestückt, abseits der Vorgaben des Spiels. Der Fokus liegt dabei klar auf der Interaktion mit der bestehenden



Abbildung 4.10: Chris „Sips“ Lovasz. Bildquelle [65].

Welt und weniger auf dem Rollenspiel mit dem eigenen Spielercharakter. Die zwei wichtigsten Charaktere sind der Spielerhauptcharakter „Princess Leia“, der Name ist eine Anspielung auf den gleichnamigen Charakter in Star Wars, und „Uthgerd the Unbroken“, eine der vielen möglichen Begleiter im Spiel.

Princess Leia

Princess Leia ist der Hauptspielcharakter des Let's Plays und ist eine weibliche Argonin mit stark ausgeprägten magischen Fähigkeiten. Sie besitzt keinerlei nennenswerte Hintergrundgeschichte, da der Charakter von Sips nicht wirklich ausformuliert wird. Während des gesamten Let's Plays steht Sips mehr im Vordergrund und Leia dient nur als Werkzeug, weniger als vollwertiger Charakter im Spiel. Die Handlungen passieren eher zufällig und ohne Schema, außer wenn konkrete Hinweise und Vorschläge aus der Community berücksichtigt werden. Dementsprechend lässt sich Princess Leia kein Archetyp zuordnen.

Uthgerd the Unbroken

Uthgerd the Unbroken ist die erste und beliebteste Begleiterin von Leia während ihrer Abenteuer in Skyrim. Sie ist eine große, starke Frau mit Zweihandschwert und schwerer Rüstung und wird erst nach einem Faustkampf willig, die Heldin zu begleiten. Ihre Moralvorstellungen sind klar: kein Diebstahl und Mord von Unschuldigen. In ihrer Erscheinungsform ist sie eher maskulin, was sie zum Ziel zahlreicher Witze macht. Während des Let's



Abbildung 4.11: Princess Leia, der Hauptcharakter des Let's Plays, auf der linken Seite und rechts Uthgerd the Unbroken, die beliebteste Begleiterin. Bildquelle [65].

Plays fällt sie entweder durch ihre gnadenlose Brutalität auf oder durch unpassende Wortmeldungen und fehlerhaftes Verhalten während wichtiger Storysequenzen.

4.3.4 Erzählweise und Struktur

Sips plays Skyrim ist ein blindes Let's Play mit großer Unterstützung der Community, welche das Vorgehen und die Entscheidungen von Sips stark beeinflussen. Die 100 produzierten Episoden wurden nach keinem genauen Zeitplan veröffentlicht, meist mit nur wenigen Tagen zwischen einzelnen Folgen, aber manchmal auch mehreren Wochen Pause. Jede Folge hat ein Intro, entweder gesprochen und in Szene gesetzt oder auch einfach nur mit Text, um kurz zu erklären, wo sich der Spielcharakter gerade befindet und was gerade geschieht. Während des Let's Plays wird fast sämtliches Gameplay gezeigt, mitsamt aller Fehlentscheidungen. Oftmals entstehen dadurch ereignislose Passagen welche durch Monologe vonseiten Sips unterhaltsam gehalten werden. Entweder er kommentiert das aktuelle Geschehen im Spiel wie Quests oder Ereignisse, spricht mit seiner Gefährtin Uthgerd, welche natürlich nicht antworten oder darauf reagieren kann, oder er spricht generell über sich selbst oder Themen außerhalb des Spiels. Das Let's Play wirkt dadurch ehrlich und authentisch, als würde man einem guten Freund beim Spielen zusehen.

Der große Unterhaltungsfaktor des Let's Plays sind das generelle Vorgehen von Sips und seine Interaktion mit der Spielwelt. Er erfindet übertriebene Hintergrundgeschichten für NPCs und gibt ihnen lächerliche Spitznamen, meist in Bezug auf die Popkultur der 1980er und 1990er Jahre. Während Gesprächen mit anderen Charakteren inkludiert er zusätzlich zu den geskripteten Dialogen seine eigenen Wortmeldungen. Skyrim ist als Spiel relativ



Abbildung 4.12: Beispiel für eine zusätzliche Einblendung und Animation. Bildquelle [66].

fehlerhaft in manchen Belangen, zum Beispiel die Wegfindung der Gefährten und so manche Reaktionen von NPCs, welche oftmals zu unterhaltsamen Momenten führen. Diese werden von Sips noch zusätzlich akzentuiert mit Musikeinspielungen, Texteinblendungen und Zusammenschnitten verschiedener Sequenzen. Das Aussehen dieser Zwischensequenzen ist bewusst schlecht und billig gehalten. Zum Beispiel werden aufgepixelte Screenshots, übertrieben bunter Text und abgehackter Musik verwendet. Durch diese Inszenierung und das perfekte Timing wirken diese Einspielungen äußerst charmant und unterhaltsam.

Produktionsqualität und -aufwand steigen bis zum Ende des Let's Plays stetig an. Folge 100 ist die mit Abstand aufwändigste Folge, mit externem Sprecher und zusätzlichen Animationen. Diese Folge ist auch die Letzte, lässt jedoch vermuten, dass noch weitere Episoden geplant waren. Es ist unklar, ob die Produktion eingestellt wurde wegen fehlendem Interesse der Community oder aus persönlichen Gründen des Let's Players.

4.3.5 Fazit

Sips play Skyrim ist ein gutes Beispiel für ein blindes Let's Play, welches über einen langen Zeitraum erfolgreich war. Der Planungsaufwand hielt sich, dank der aktiven Community, eher in Grenzen, jedoch verfügt die gesamte Serie über eine gute Produktionsqualität und einen hohen Unterhaltungsfaktor. Die gezeigte Spielweise unterscheidet sich nur sehr wenig von einem regulären Durchspielen, jedoch steht der Let's Player mehr im Fokus als das

Spiel selbst. Das Let's Play ist auch für Personen, die Skyrim schon ein- oder mehrmals erfolgreich beendet haben, interessant, da Sips durch seine einzigartigen Interaktionen, Kommentare und Geschichten den Spielinhalten neuen Kontext verleiht. Das zusätzliche Storytelling erfolgt spontan und ohne Skript, die Erzählstruktur und das Tempo ergeben sich automatisch aus der Spielweise des Let's Players. Die Charaktere gewinnen im Laufe des Let's Plays an Detail und werden ebenso aus der Situation heraus weiterentwickelt. Weiters versteht Sips, unterhaltsame Momente im nachträglichen Editing hervorzuheben und noch weiter auszubauen, mithilfe von Musik und Montage. Wie schon zuvor erwähnt, vermittelt Chris Lovasz im Großen und Ganzen das Gefühl, einem guten Freund beim Spielen zuzusehen.

Kapitel 5

Conclusio

Let's Plays erfinden Storytelling nicht von Grund auf neu und viele der angewandten Methoden, Techniken und Systeme haben sich bereits in Film, Fernsehen und Büchern etabliert, wie zum Beispiel Erzählstruktur, Dramaturgie und Kinematografie. Let's Plays sind dennoch ohne Frage erfolgreich, die Zuschauerzahlen und Statistiken sprechen klar dafür. Archetypen und bekannte Themen aus anderen Medien und Genres werden häufig eingesetzt, jedoch werden diese für die jeweiligen Zwecke abgeändert und weiterentwickelt. Die Geschichten, Charaktere und Welten der Let's Plays sind häufig von bekannten Filmen, Spielen und Büchern inspiriert, um diese für die Zuseher zugänglicher zu machen oder die Erstellung zu erleichtern. Manche Let's Plays kommen, abhängig vom Spiel, auch völlig ohne diese Werkzeuge zurecht. Die Strukturierung und das Storytelling eines länger laufenden Let's Plays ähnelt sehr stark einer TV-Serie. Zum Beispiel werden verschiedene Handlungsstränge in Form von Staffeln unterteilt und Charaktere besitzen eine reichhaltige Hintergrundgeschichte.

Eine einzigartige Eigenschaft von Let's Play ist der direkte Einfluss der Community. Let's Player können innerhalb kürzester Zeit auf Feedback reagieren und in die aktuelle Produktion einfließen lassen. Während in TV-Serien die Folgen meist Staffel für Staffel produziert werden, werden Let's Plays oft Folge für Folge produziert. TV-Serien können deshalb das Feedback der Zuseher nur deutlich langsamer implementieren. Ein weiterer Faktor ist die Größe der Produktionsteams. Teams mit über hundert Personen sind im Film und Fernsehen keine Seltenheit und dementsprechend sind Kommunikation und Abläufe unflexibel und langsam. In Let's Plays werden die Inhalte dagegen meist von Einzelpersonen oder kleinen Teams erstellt und diese können folglich schneller auf Veränderungen und Trends reagieren. Je nach Let's Player kann die Community auch das Let's Play aktiv mitgestalten und „mitspielen“. Der Let's Player wird somit zum Werkzeug der Zuseher, welche das Vorgehen beeinflussen, Entscheidungen treffen, Charaktere und Orte benennen oder ähnliches.

Viele Autoren der Let's Plays haben Erfahrung im Bereich Video- bzw. Filmproduktion oder Videospielementwicklung und haben Storytelling durch Pen&Paper-Rollenspiele wie Dungeons & Dragons erlernt. Der Produktionsaufwand eines Let's Plays ist skalierbar und die Qualität der Produktion nicht entscheidend für den Erfolg. Wesentlich für das Gelingen eines Let's Plays ist die Person dahinter, da die Story oft weniger wichtig ist für die Zuschauer als der Let's Player selbst. Let's Plays mit zusätzlichem Storytelling führen generell ein Nischendasein, da der Großteil der veröffentlichten LPs auf das Durchspielen fokussiert sind und nur zusätzliche Kommentare und Reaktionen des Produzenten beinhalten, jedoch auf eine zusätzliche Ebene durch Storytelling, eigene Charaktere oder ähnliches verzichten. Ein weiterer Faktor ist, dass nur wenige Spiele für zusätzliches Storytelling und Rollenspiel geeignet sind. Vor allem Videospiele aus dem RPG- und Sandbox-Genre funktionieren als Basis für diese Art von Let's Plays. First-Person-Shooter und Actionspiele eignen sich sehr schlecht für ausführliches, nachträgliches Storytelling, da diese meist eine zu lineare Erzählstruktur aufweisen und das Spieltempo zu hoch ist, sodass dem Autor wenig Zeit für Dialoge oder Interaktionen bleibt.

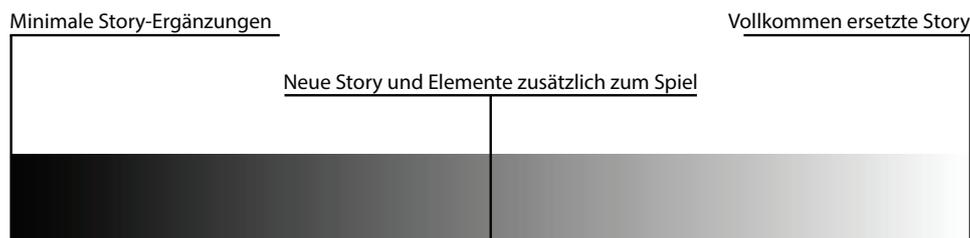


Abbildung 5.1: Spektrum des zusätzlichen Storytellings in Let's Plays, angelehnt an das Spektrum für interaktives Storytelling [3, S. 120], siehe auch Abbildung 3.3.

Der Anteil des zusätzlichen Storytellings lässt sich am besten in einem Spektrum einteilen. Dieses reicht von minimalen Ergänzungen zum bestehenden Spiel, über die Erstellung eigener Geschichten und Charaktere, bis hin zur vollständigen Ersetzung der Spielinhalte. Das Ende des Spektrum mit wenig zusätzlichem Storytelling besteht meist aus einem Let's Play mit Fokus auf das Spiel und vom Autor werden meist nur Kleinigkeiten, wie zum Beispiel andere Namen oder spezielle Vorgehensweisen, hinzugefügt. In der Mitte des Spektrum werden von den Let's Playern eigene Handlungsstränge, Charaktere und ausführliche Hintergrundgeschichten zu Personen und Orten ergänzt, während das Spiel nach wie vor als Basis des Storytellings dient. Am Ende des Spektrums mit viel zusätzlichem Storytelling dient das Spiel nur mehr als Werkzeug für den Autor, um seine Geschichte zu erzählen und zu gestalten. Sämtliche Spielinhalte sind irrelevant und werden durch

eigene Charaktere, Geschichten und Orte ersetzt.

Let's Plays sind als Unterhaltungsmedium noch relativ jung und stehen in ihrer Entwicklung noch am Anfang. In den nächsten Jahren wird sich die Art und Weise, wie Let's Plays produziert werden und deren Ablauf und Storytelling, von Grund auf verändern. Die Evolution dieses Mediums ist direkt abhängig von den Entwicklungen in der Videospiele-Industrie, sowie indirekt abhängig von Trends in der restlichen Medienbranche. Weiters werden, durch die steigende Anzahl und Vielfalt der Autoren, neue Subgenres und Produktionsformen entstehen. Generell ist zu sagen, dass in Let's Plays großes Potential steckt und noch lange nicht alle Möglichkeiten des Storytellings und der Produktion ausgeschöpft sind.

Anhang A

Inhalt der CD-ROM

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 Masterarbeit

Pfad: /

Schmid_Bernd_2015.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument).

A.2 Literatur

Pfad: /Literatur/

/ Verwendete Papers und Artikel.

Online/ Archivierte Online-Quellen.

A.3 Abbildungen

Pfad: /Abbildungen/

. In der Masterarbeit eingebundene
Abbildungen.

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Thomas Hale. „From Jackasses to Superstars: A Case for the Study of Let’s Play“. Diplomarbeit. Media, Culture & Identity MA, University of Roehampton, 2013 (siehe S. 9–11).
- [2] Flint Dille und John Zuur Platten. *The Ultimate Guide To Video Game Writing And Design*. New York: Lone Eagle Publishing Company, 2007 (siehe S. 16–19).
- [3] Josiah Lebowitz und Chris Klug. *Interactive Storytelling for Video Games*. Burlington, MA: Focal Press, 2011 (siehe S. 15, 16, 19–24, 44).
- [4] David Lochner. *Storytelling in Virtuellen Welten*. München: UVK, 2014 (siehe S. 14).
- [5] Peter Smits. „Let’s What?“ In: *Making Games Magazin 2* (2013), S. 14–19 (siehe S. 5).

Filme und audiovisuelle Medien

- [6] David Cage. *Heavy Rain*. Playstation 3. 2010 (siehe S. 22).
- [7] Erik Wolpaw und Chet Faliszek. *Portal*. Multi-Plattform. 2007 (siehe S. 22).
- [8] Todd Howard. *Fallout 3*. Multi-Plattform. 2008 (siehe S. 23, 25).
- [9] Todd Howard. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Multi-Plattform. 2011 (siehe S. 23, 36).
- [10] Casey Hudson. *Mass Effect*. Multi-Plattform. 2007 (siehe S. 22).
- [11] Leslie Benzies und Imran Sarwar. *Grand Theft Auto V*. Multi-Plattform. 2013 (siehe S. 4).
- [12] Sean Vanaman und Jake Rodkin. *The Walking Dead*. Multi-Plattform. 2012 (siehe S. 10).
- [13] Petri Järvilehto. *Alan Wake*. Multi-Plattform. 2010 (siehe S. 16).

- [14] Markus Persson und Jens Bergensten. *Minecraft*. Multi-Plattform. 2009 (siehe S. 15, 24, 30).
- [15] Josh Mosqueira und Jeonard Boyarsky. *Diablo III*. Multi-Plattform. 2012 (siehe S. 16).
- [16] Ken Levine. *Bioshock*. Multi-Plattform. 2007 (siehe S. 16).
- [17] Alexey Pajitnov. *Tetris*. Multi-Plattform. 1984 (siehe S. 15).
- [18] Joseph Staten. *Destiny*. Multi-Plattform. 2014 (siehe S. 16).
- [19] Trey Parker & Matt Stone. *South Park – Season 18 Episodes 9 & 10*. TV Show. 2014 (siehe S. 6).
- [20] *Transformers: Age of Extinction*. Film. Regie: Michael Bay, Drehbuch: Ehren Kruger. 2014 (siehe S. 4).
- [21] Ken Turner. *Call of Duty*. Multi-Plattform. 2003 (siehe S. 22).
- [22] *Video Game High School*. Webserie. Regie: Matthew Arnold, Brandon Laatsch und Freddie Wong, Drehbuch: Matthew Arnold, Will Campos und Brian Firenzi. 2012 (siehe S. 4).
- [23] *Wreck-It Ralph*. Film. Regie: Rich Moore, Drehbuch: Rich Moore, Phil Johnston und Jim Reardon. 2012 (siehe S. 4).
- [24] Will Wright. *The Sims*. Multi-Plattform. 2000 (siehe S. 24).
- [25] Takashi Tokita und Yoshinori Kitase. *Chrono Trigger*. SNES. 1995 (siehe S. 22).

Online-Quellen

- [26] URL: <http://www.loadingartist.com/comic/waste-of-time/> (besucht am 12.09.2015) (siehe S. 1).
- [27] URL: http://letsplay.wikia.com/wiki/Let's_Play_Wiki:Main_Page (besucht am 12.04.2015) (siehe S. 3, 8, 11).
- [28] URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Let's_Play_\(video_gaming\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Let's_Play_(video_gaming)) (besucht am 13.05.2015) (siehe S. 3).
- [29] URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=transformers4.htm> (besucht am 12.05.2015) (siehe S. 4).
- [30] URL: [http://lparhive.org/Oregon-Trail-\(by-Vanilla-Ice\)/](http://lparhive.org/Oregon-Trail-(by-Vanilla-Ice)/) (besucht am 20.05.2015) (siehe S. 4).
- [31] URL: <http://slowbeef.tumblr.com/post/40861050769/re-im-sorry> (besucht am 20.05.2015) (siehe S. 5).
- [32] URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/PewDiePie> (besucht am 14.05.2015) (siehe S. 6).

- [33] URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Gronkh> (besucht am 14.05.2015) (siehe S. 6).
- [34] URL: <http://www.spiegel.de/fotostrecke/gronkh-und-sarazar-spielen-fuer-hunderttausende-fotostrecke-88075.html> (siehe S. 6).
- [35] URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/YouTube> (besucht am 12.05.2015) (siehe S. 6).
- [36] URL: <http://www.youtube.com/yt/press/statistics.html> (besucht am 12.05.2015) (siehe S. 7).
- [37] URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Twitch.tv> (besucht am 14.05.2015) (siehe S. 7).
- [38] URL: <http://www.twitch.tv/year/2014> (besucht am 14.05.2015) (siehe S. 7).
- [39] URL: <http://stats.twitchapps.com/> (besucht am 14.05.2015) (siehe S. 7).
- [40] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nKkiNYg8NUg&index=1&list=PLSUHnOQiYNg1qhXhQ3uQaPoOMfisiQpfl> (besucht am 20.05.2015) (siehe S. 7).
- [41] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qbZ7hRR5TSI> (besucht am 20.05.2015) (siehe S. 9).
- [42] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0M7IINwTFVw> (besucht am 20.05.2015) (siehe S. 12).
- [43] URL: <http://www.twitch.tv/amazhs> (besucht am 20.05.2015) (siehe S. 13).
- [44] URL: <http://images.wikia.com/halo/images/e/e1/Halo2-MasterChiefShotgun-transparent.png> (besucht am 22.09.2015) (siehe S. 18).
- [45] URL: <http://images1.fanpop.com/images/photos/2500000/Tomb-Raider-s-Lara-Croft-tomb-raider-lara-croft-2568101-1000-1252.jpg> (besucht am 22.09.2015) (siehe S. 18).
- [46] URL: <http://letsplay.wikia.com/wiki/File:Super-mario-bros1.jpg> (besucht am 22.09.2015) (siehe S. 18).
- [47] URL: <http://oldschoolraygun.com/?p=141> (besucht am 16.09.2015) (siehe S. 19).
- [48] URL: <https://www.youtube.com/user/ManyATrueNerd> (besucht am 16.08.2015) (siehe S. 25, 27).
- [49] URL: <http://www.ign.com/articles/2008/10/28/fallout-3-au-review> (besucht am 22.09.2015) (siehe S. 26).
- [50] URL: <http://www.psxextreme.com/ps3-screenshots2/28332-213.html> (besucht am 22.09.2015) (siehe S. 26).

- [51] URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Fallout_3 (besucht am 15. 08. 2015) (siehe S. 25, 26).
- [52] URL: <http://www.techpowerup.com/forums/threads/techpowerup-screenshot-thread-massive-56k-warning.50940/page-89> (besucht am 22. 09. 2015) (siehe S. 27).
- [53] URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLwH1xJhcXG0cTar29Rjigyyb5tWX4rMdb> (besucht am 22. 09. 2015) (siehe S. 28).
- [54] URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft> (besucht am 18. 04. 2015) (siehe S. 30).
- [55] URL: <http://lockrikard.deviantart.com/art/Minecraft-huge-screenshot-201250327> (besucht am 22. 09. 2015) (siehe S. 31).
- [56] URL: <https://minecraft.net/stats> (besucht am 18. 05. 2015) (siehe S. 30).
- [57] URL: <https://twitter.com/notch/statuses/438444097141882880> (besucht am 18. 05. 2015) (siehe S. 30).
- [58] URL: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Yogscast (besucht am 18. 05. 2015) (siehe S. 31, 32).
- [59] URL: <https://www.youtube.com/user/BlueXephos> (besucht am 18. 05. 2015) (siehe S. 31).
- [60] URL: <http://www.planetminecraft.com/server/yogscast---shadow-of-israphel-map-museum-server/> (besucht am 21. 05. 2015) (siehe S. 33).
- [61] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=bNt-vUkFO1w&index=77&list=PLF60520313D07F366> (besucht am 22. 09. 2015) (siehe S. 35).
- [62] URL: https://de.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim (besucht am 29. 08. 2015) (siehe S. 36, 37).
- [63] URL: <http://synt0xx.deviantart.com/art/My-Favourite-Skyrim-Screenshots-305366248> (besucht am 22. 09. 2015) (siehe S. 37, 38).
- [64] URL: <https://www.youtube.com/user/YogscastSips> (besucht am 29. 08. 2015) (siehe S. 38).
- [65] URL: <http://yogscast.wikia.com/> (besucht am 14. 09. 2015) (siehe S. 39, 40).
- [66] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DtI5oR3iwwU> (besucht am 22. 09. 2015) (siehe S. 41).
- [67] Kevin Lynch. 8. Okt. 2013. URL: <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900> (besucht am 12. 05. 2015) (siehe S. 4).
- [68] Liam Martin. 9. Dez. 2014. URL: <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/feature/a613883/who-exactly-is-pewdiepie-youtubes-most-famous-vlogger.html#~pddrAljl7YcKCX> (siehe S. 5).

- [69] Gautam Ramdurai. Dez. 2014. URL: <https://www.thinkwithgoogle.com/articles/think-gaming-content-is-niche-think-again.html> (besucht am 12.04.2015) (siehe S. 3, 4, 30).