

Character Driven Storytelling in Roleplay Games am Beispiel von GTA V

Wie wird Character Driven Storytelling
in GTA V umgesetzt?

BACHELORARBEIT

ausgearbeitet von

Burak Köse

zur Erlangung des akademischen Grades
BACHELOR OF SCIENCE (B.Sc.)

vorgelegt an der

**TECHNISCHEN HOCHSCHULE KÖLN
CAMPUS GUMMERSBACH
FAKULTÄT FÜR INFORMATIK UND
INGENIEURWISSENSCHAFTEN**

im Studiengang
MEDIENINFORMATIK

Gummersbach, im März 2024

Vorwort und Danksagung

Das charakterbasierte Storytelling im Kontext von LGRP (Live Game Role Play) ist eine einzigartige und bemerkenswerte Kunstform. Einerseits tragen die Menschen durch ihre aktiven Handlungen zur gemeinsamen Geschichte bei, andererseits erleben sie gleichzeitig ihre eigenen persönlichen Geschichten.

Die Arbeit an meinem Praxisprojekt im Jahr 2023 hat mein Interesse am Storytelling geweckt. Dabei wurde mir bewusst, wie sehr wir von Geschichten umgeben sind. Ein genauerer Blick zeigt, dass sie in Bereichen wie Marketing und Bildung allgegenwärtig sind. Meine bisherigen Erfahrungen im Live Game Role Play haben mir wertvolle Einblicke in diese Gaming-Branche ermöglicht. Ich war neugierig und begeistert, da es sich um ein noch wenig bekanntes Feld handelt. Während der Arbeit an diesem Projekt habe ich wertvolle Erfahrungen gesammelt und neue Erkenntnisse gewonnen. Eine zentrale Frage, die mich dabei beschäftigt hat, war, ob LGRP-Spieler den Charakter widerspiegeln oder gerne der Charakter wären, den sie darstellen.

Abschließend möchte ich mich herzlich bei meinen Professoren, Dozenten, Freunden und Familienmitgliedern bedanken. Das Studium war eine wunderbare Zeit, und nun freue ich mich darauf, als Buraxon die Welt der sozialen Medien zu erobern.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
2	Theoretische Grundlagen	5
2.1	Storytelling	5
2.1.1	Storytelling - Definition	5
2.1.2	Erzähltechniken und -strategien	6
2.2	Character Driven Storytelling	8
2.2.1	Character Driven Storytelling Definition	8
2.2.2	Charaktergestaltung	9
2.2.3	Charakterentwicklung und ihre Dynamik	10
2.2.4	Anwendungsbereiche und Bedeutung in Videospielen	11
2.2.5	Vergleich und Analyse von Character Driven Storytelling in anderen Spielen	13
2.2.6	Rolle von Charakteren in Videospielen	14
2.3	Einführung in Live Game Roleplay	16
2.3.1	Rollenspiele	17
2.3.2	Definition und Abgrenzung zu traditionellem LARP	17
2.3.3	Grundprinzipien und Spielmechaniken	18
2.4	Einführung in GTA V	19
2.4.1	Überblick und Unterschiede zur Standard-Spielweise	19
2.4.2	Besonderheiten der LGRP-Version im Vergleich zur traditionellen Spielweise	21
2.5	Narrative Strukturen in Open-World Spielen	23
3	Live Gaming Roleplay in GTA V	26
3.1	Begründung der Spielwahl und Alternativen	26
3.2	Vergleich der Spielmodi	27
3.3	Erzählstrukturen in GTA V Live Roleplay	31
3.3.1	Anwendung von Character Driven Storytelling	31
3.3.2	Wissensverteilung	32
3.3.3	Charakterentwicklung in LGRP	33
3.3.4	Live-Roleplay Regeln in GTA V	34
4	Diskussion	36
5	Fazit und Ausblick	37
	Abbildungsverzeichnis	38
	Tabellenverzeichnis	39

Kurzfassung

Das Ziel in der vorliegenden Arbeit ist es zu untersuchen, wie Character Driven Storytelling in Rollenspielen am Beispiel von GTA V umgesetzt wird und wie dabei die Charakterentwicklung und -getriebene Geschichten stattfindet. Es werden Erzähltechniken und -strategien sowie die Charakterentwicklung zwischen der Standard-Version und der Live-Game-Roleplay Version von Grand Theft Auto V verglichen. Zur Beantwortung der Forschungsfrage wurde eine Literaturrecherche durchgeführt, sodass eine theoretische Basis für den anschließenden Anwendungsteil hergestellt werden konnte.

Die Studie zeigt, dass im Character Driven Storytelling in Roleplay Games eine eigene Geschichte entsteht, die durch die Entscheidungen und Handlungen der Spieler geprägt wird. Durch die Interaktion mit anderen Spielern wird diese Geschichte zu einem Teil der Gesamtgeschichte. Objektiv betrachtet entsteht die Gesamtgeschichte durch die Beiträge mehrerer einzelner Teilnehmer.

Die Arbeit zeigt die Wichtigkeit von charakterorientierter Handlung für die Immersion und Emotionen des Publikums und Spielers durch die emergente Erzählung, bei der die Geschichte durch Spielerentscheidungen stetig weiterentwickelt wird. Außerdem zeigt die Untersuchung, dass Character Driven Storytelling in Roleplay Games nicht nur die Spielwelt und Spielerfahrung beeinflussen, sondern das Eintauchen in eine virtuelle Welt für Spieler fördern.

Für zukünftige Forschungen im Bereich virtueller Rollenspiele, könnten sowohl quantitative als auch qualitative Studien durchgeführt werden, um die Aufrechterhaltung der Charakterrollen und Hintergrundgeschichten sowie deren Verwendung in Bildungseinrichtungen zu analysieren.

1 Einleitung

In den letzten Jahren hat das Live Game Roleplaying (LGRP), insbesondere durch Livestreams von Spielen wie Grand Theft Auto V (GTA V) erheblich an Popularität gewonnen. Bei GTA V - LGRP tauchen die Spieler in eine virtuelle und dynamische Spielwelt ein, in der sie u.A die Möglichkeit haben, ihre Traumberufe auszuüben oder Handlungen durchzuführen, die in der realen Welt unerreichbar scheinen. Das Live Game Roleplay unterscheidet sich in seiner Durchführung und Umgebung erheblich vom bekannteren Live Action Roleplay (LARP). Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich aus diesem Grund mit den Fragen, wie Character Driven Storytelling in Rollenspielen am Beispiel von GTA V umgesetzt wird und wie die Charakterentwicklung stattfindet. Weiterhin werden Erzähltechniken und -strategien sowie die Charakterentwicklung zwischen Live Game Roleplay und der Standard-Spielweise untersucht. Das Ziel der Arbeit ist es herauszufinden, wie Charaktere konstruiert sind und wie sie die Geschichten der Spieler sowie die gesamte Geschichte beeinflussen und formen können. Des Weiteren wird untersucht, welchen Effekt das Character Driven Storytelling auf die Spielerfahrung in Open-World Spielen hat.

Im Anwendungsteil wird das Live Game Roleplay am Beispiel von GTA V detaillierter betrachtet. Es werden einzigartige Aspekte des LGRP hervorgehoben, wie die Gestaltung von Charakteren einschließlich ihrer Hintergrundgeschichten und die Interaktion dieser Charaktere mit anderen Spielern in der virtuellen Welt. Da sich dieser Bereich des Rollenspiels noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet, gibt es nur begrenzte Literatur dazu. Daraus lässt sich erschließen, dass die einzelnen Komponenten Character Driven Storytelling, interaktives Storytelling und GTA V untersucht werden müssen.

2 Theoretische Grundlagen

Was wird unter Storytelling verstanden und welche Rolle spielt es in Open-World-Live-Roleplay-Spielen? Um das Verständnis für Storytelling zu vertiefen, wurden die Begriffe Storytelling, Character Driven Storytelling, Live Game Roleplay in Spielen und weitere relevante Begriffe in diesem Kapitel erläutert.

2.1 Storytelling

Storytelling ist eine Erzählform, die seit mehreren tausend Jahren in vielen verschiedenen Anwendungsbereichen etabliert ist. Sie wird unter anderem im Rahmen der Bildung, im Marketing, in der Filmindustrie und im Gaming-Bereich verwendet. (Becker, 2017) Sie wird beispielsweise dafür genutzt, komplexe Informationen vereinfacht zu vermitteln. Außerdem können moralische Werte und Lebensweisheiten in Geschichten verpackt werden, um diese mit dem Publikum jeder Altersklasse zu teilen. (Sto, 2024) Ein gutes Beispiel dafür ist das osmanische Schattenspiel-Theater 'Hacivat und Karagöz'. Bei diesem Schattenspiel wurden anhand der Geschichten der Protagonisten moralische Werte vermittelt. (hac, 2024)

Durch die Emotionen und Gefühle, die beim Storytelling entstehen, behalten die Zuschauer diese Informationen und Lebensweisheiten einfacher im Gedächtnis. Seit Jahren wird es weiterentwickelt und nimmt Formen an sowie das LGRP die zuvor in der Zusammensetzung unbekannt waren.

Geschichten können in Bildern und Videos in Form des visuellen Storytellings erzählt werden. Es ist anzunehmen, dass Storytelling auch in der Zukunft eine relevante Rolle für verschiedene Bereiche annehmen wird. Dazu gibt es bereits Ansätze durch die Virtual- und Augmented-Reality. Sie werden in Spielen eingesetzt, sodass es zu einem immersiven Spielerlebnis kommen kann, da der Spieler so die Möglichkeit hat, ein aktiver Teil der Geschichte zu sein. Für zukunftsstaugliche Spiele und Forschung sind die bereits angegangenen Schritte wertvoll und bringen großes Potenzial für alle Anwendungsbereiche mit.

2.1.1 Storytelling - Definition

Storytelling beinhaltet das Erzählen von Geschichten in verschiedenen Formen. Es kann in der traditionellen mündlichen Form, aber auch in visueller und digitaler Form stattfinden. Obwohl die meisten Geschichten in einer linearen Form mit einer Einleitung, einem Hauptteil und einem Schluss erzählt werden, gibt es auch sehr erfolgreiche Beispiele für nicht-lineares Storytelling. Ein Beispiel für nicht-lineares Storytelling ist der Film 'Inception' von Christopher Nolan. Die komplexe Handlung findet auf verschiedenen Zeit- und Realitätsebenen statt, was dem Zuschauer viel Interpretationsraum bietet. Durch die Manipulationen von Zeit und Realität wird die Spannung

des Zuschauers gesteigert, sodass immer wieder die Frage aufkommt, was als Nächstes passieren wird. Die nicht-lineare Form von Storytelling wird oft in Open-World Spielen angeboten und kann einen verzweigten Geschichtenverlauf ermöglichen. (Lugmayr u. a., 2016) Ein einfaches Beispiel für eine lineare Erzählstruktur ist die Harry-Potter-Reihe von J. K. Rowling. In dieser Geschichte wird der Protagonist von seiner Kindheit bis zum finalen Kampf mit dem Antagonisten in einer chronologischen Reihenfolge dargestellt. Beide Erzählstrukturen weisen Elemente auf, welche bei der Erstellung der Story wichtig sind. (Lochner, 2014)

Hauptfiguren sind ein wichtiger Bestandteil des Storytellings und erfordern eine sorgfältig durchdachte Entwicklung. Das Entwickeln eines vollkommenen Protagonisten würde unter anderem die Dynamik und Spannung der Geschichte verringern.

Storytelling unterscheidet sich in vielen Aspekten von herkömmlichen Vorträgen. Durch seine Anwendung kann das Publikum einfacher eingebunden werden, da es eine emotionale Bindung zu den Charakteren und der Geschichte durch das Interesse und die geweckte Aufmerksamkeit entwickelt. (Kersten, 2024)

2.1.2 Erzähltechniken und -strategien

Erzähltechniken spielen eine wichtige Rolle bei der Gestaltung von Geschichten, da sie es ermöglichen, eine Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Sie werden verwendet, um die Handlung umfassender zu gestalten, indem sie das Publikum in die Lage versetzen, die Geschehnisse aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten. In GTA V wird diese Technik ebenfalls genutzt, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Handlung innerhalb einer Mission oder in der offenen Spielwelt aus verschiedenen Blickwinkeln zu erleben. Durch diesen Perspektivenwechsel erhält der Spieler eine andere Sicht auf die Geschehnisse und verfügt in der Regel über mehr oder unterschiedliches Wissen als die anderen Haupt- oder Nebenfiguren, wodurch er Handlungen anderer besser nachvollziehen kann. Es wird auch genutzt, um die Spannung der Story zu steigern und Suspense zu erzeugen. Durch die Sicht aus einer anderen Perspektive erhält der Zuschauer ein tieferes Verständnis für die Ausgangssituation der verschiedenen Charaktere und kann ihre Handlungen in der jeweiligen Situation besser nachvollziehen. (Lochner, 2014) Eine weitere Technik, Storys spannender zu gestalten ist die Verdichtung von Eigenschaften und Geschehnissen. Die Eigenschaften und Handlungen eines Charakters können in einem Buch grenzenlos beschrieben werden, da der Leser die Möglichkeit hat, sein Lesetempo individuell anzupassen. In Filmen ist es anders, die Szenen müssen in einer bestimmten Zeit die wichtigsten Geschehnisse zeigen. Der Autor benutzt in den meisten Fällen die Verdichtung, um diese Geschehnisse schnell zu präsentieren. Dabei kommt es oft dazu, dass Details ausgelassen werden und nur das Ausschlaggebende gezeigt wird. Dafür wird versucht, die Überlegungen und Emotionen anhand von kurzen Szenen und Bildern darzustellen. (Lochner, 2014)

Am Beispiel von Harry Potter und Der Stein der Weisen (von J. K. Rowling) wird Harry in seinem zweiten Lebensjahr zu der Familie seiner Tante gebracht und lebt dort bis zu seinem elften Geburtstag. Obwohl diese Spanne zwischen der Ankunft und seinem elften Lebensjahr überflogen wird, macht die Autorin klar, unter welchen schlechten Verhältnissen Harry aufgewachsen ist. Das Verhältnis zwischen ihnen wird in einigen Szenen veranschaulicht. Ein Beispiel dafür ist, dass Harry seinen Cousin Dudley beob-

achtet, wie er seine Eltern aufgrund der Anzahl seiner Geburtstagsgeschenke schickariert. Harry schaut ihn mit einem verwunderten Blick an und kann das Verhalten von Dudley nicht nachvollziehen. Ein weiteres Beispiel von Harry Potter verdeutlicht in einem der früheren Szenen, dass der Zuschauer und der Nebencharakter Hagrid mehr über den Protagonisten wissen als er selbst. Bis zum Eintreffen von Hagrid an seinem Geburtstag weiß Harry nicht, dass er Zauberer ist. Im Gegensatz dazu wartet der Zuschauer gespannt auf diesen entscheidenden Moment. (Rowling, 2002)

Um einen komplexen Handlungsstrang zu erzählen, kann für die Geschichte die nicht-lineare Erzähltechnik verwendet werden (siehe 2.5). Sowohl die gesamte Geschichte, als auch Teile der Geschichte können in einer nicht-linearen Form überbracht werden. Am Beispiel von Harry Potter ist zu sehen, dass die Geschichte in der linearen Reihenfolge abläuft, jedoch gibt es auch Passagen, die in einem nicht-linearen Strang durch Rückblicke im 'Denkarium'¹ erzählt werden.

Die Rückblicke sollen dazu dienen, einzelne ausschlaggebende Geschehnisse aus der Vergangenheit zu verbildlichen, ohne die gesamte Geschichte von dem Zeitpunkt an laufen zu lassen. Um die Spannung beizubehalten, sollen dem Zuschauer einige Geschehnisse zu Beginn vorenthalten werden. Diese werden dann im Verlauf der Geschichte anhand von Rückblicken gezeigt.

Das Erstellen des Settings zum Erzählen von Geschichten ist eine weitere Technik und wird als Environmental Storytelling betitelt, das gezielt eingesetzt werden kann, um die sozialen und kulturellen Hintergründe der Charaktere hervorzuheben. Dadurch werden in bestimmten Szenen das Gute und Böse voneinander getrennt. Somit kann Spannung erzeugt werden und die aktuellen Emotionen der Protagonisten werden besser vermittelt. Das Environmental Storytelling bindet sowohl visuelle als auch akustische Elemente ein, um eine Geschichte zu erzählen.

Im Beispiel von Harry Potter wurde das Setting der Ausstrahlung des Antagonisten angepasst, indem es düster und kalt gestaltet wurde. Somit werden Charakterzüge verdeutlicht und der Zuschauer nimmt sie durch das erstellte Setting anders wahr. Die Abbildung 2.1 macht deutlich, dass das Setting einen wesentlichen Bestandteil zur Wahrnehmung eines Charakters beitragen kann. Während die linke Abbildung in fröhlicheren Farben gestaltet wurde und somit harmloser wirkt, wurde derselbe Antagonist in der rechten Abbildung in düsteren Farben dargestellt und bewirkt somit eine andere Wahrnehmung (siehe Abb. 2.1). Die Wahrnehmung kann ebenfalls durch die Musik beeinflusst werden. Die Filmmusik kann zum einen dem Handlungsverlauf angepasst werden, indem in dynamischeren Szenen andere Melodien genutzt werden als in harmonischen Szenen. Zum anderen wird die Ausstrahlung vieler Charaktere mit individuellen Melodien unterstützt. Diese werden den Charaktereigenschaften angepasst. (Ascher, 2014)

¹Denkarium: Ein Denkarium ist ein Hilfsmittel aus dem Film Harry Potter um Erinnerungen einzusehen. (Den, 2024)



Abbildung 2.1: Ein Zeichentrick Bösewicht mit Links fröhlichem und rechts düsterem Hintergrund erstellt mit DALLE-3

2.2 Character Driven Storytelling

Charakter Driven Storytelling oder Charakter getriebene Geschichten sind eine weitere Form des Storytellings, bei der der Schwerpunkt auf der Darstellung und Entwicklung eines Charakters liegt. (Cha, 2024b) In diesem Abschnitt wird Character Driven Storytelling definiert und erläutert. Es wird erklärt, wie Charaktere sich entwickeln, welche Rolle sie spielen und wie sie gestaltet werden können. Darüber hinaus werden die verschiedenen Anwendungsbereiche aufgezeigt. Anschließend werden charaktergetriebene Geschichten in Videospielen miteinander verglichen.

2.2.1 Character Driven Storytelling Definition

Eine Geschichte kann unter anderem in der charakterorientierten Form (CDS) oder in der handlungsorientierten Form geschrieben werden. Die handlungsorientierte (Plot-driven) Form ist eine weit verbreitete Form des Geschichtenerzählens in Serien und Filmen. Im Gegensatz zum Plot-Driven-Storytelling setzt CDS seinen Fokus auf die Charaktere in einer Geschichte. Er steht im Fokus und nicht das, was um ihn herum geschieht.

Die Geschichte wird durch die inneren Konflikte des Protagonisten vorangetrieben und seine Entwicklung kann mitbeobachtet werden. Hierbei fällt der Einsatz des Charakters besonders auf und unterscheidet sich in diesem Punkt von der plotorientierten Form. Ein wichtiger Vorgang während der charakterorientierten Form ist die Charakterentwicklung. (Mueller, 2024) Diese wird in den meisten Fällen am Ende des Films deutlich und der Zuschauer hat das Gefühl, den Charakter sehr gut zu kennen. Ein bekanntes Beispiel für eine charakterorientierte Geschichte ist der Film 'Joker' aus

dem Jahr 2019. Die Geschichte fokussiert sich auf die inneren Konflikte des Protagonisten Arthur Fleck (Joker). Arthur ist ein Clown und wird von den anderen Clowns missachtet und entwickelt sich im Laufe der Geschichte vom Clown zum Joker. Diese Entwicklung findet lediglich nur durch die inneren Konflikte sowie psychische Probleme statt. (Phillips, 2019)

2.2.2 Charaktergestaltung

Auch wenn Geschichten keine menschlichen Charaktere aufweisen, sondern nur Kreaturen oder Gegenstände, müssen diese menschliche Bezüge nachweisen, damit der Zuschauer nicht das Interesse verliert. Unter menschlichen Bezügen werden in Geschichten menschliche Eigenschaften sowie Emotionen und Konflikte, Ziele und Erfahrungen verstanden. Der Hund von Lamar Davis aus GTA V benötigt keine menschlichen Bezüge, da er nicht die Rolle eines Protagonisten spielt und nur als Haustier dient. In Disneys Micky Maus wird Pluto als Haustier dargestellt und weist keine menschlichen Bezüge auf, während die anderen Protagonisten Tiere mit eigenen Emotionen und Charaktereigenschaften darstellen. (Lochner, 2014)

Jedoch werden nicht allen Geschichten menschliche Charaktere als Protagonisten vergeben. Es gibt viele Geschichten, in denen Gegenstände zum Leben erweckt werden und ihre eigenen Handlungen durchleben. (Lochner, 2014) WALL-E ist ein gutes Beispiel für einen Roboter, der zunächst keine menschlichen Handlungen zeigt. Er entwickelt im Laufe der Geschichte Emotionen und seine Persönlichkeit. Er hat das Verlangen, neue Dinge zu entdecken, und sieht die schönen Dinge in Objekten, die von anderen nur als Müll wahrgenommen wurden. Er sehnt sich nach neuen Freundschaften und wünscht sich, sich zu verlieben. (Stanton, 2008) Diese Eigenschaften sind in der Regel zwar fern von der Realität, jedoch sehr wichtig für die emotionale Bindung des Publikums zum Charakter. (Lochner, 2014) Abgesehen von den nicht-visuellen menschlichen Eigenschaften ist WALL-E ein Roboter mit Greifarmen und Augen (siehe Abbildung 2.2). Mittels dieser beiden Merkmale versucht der Regisseur ihm menschliche Züge zu verleihen. Durch die großen Augen können Gefühle einfacher vermittelt werden. Es werden Gefühle von Trauer bis zur Neugier durch diese menschlichen Bezüge vermittelt. (Stanton, 2008)

Daraus entsteht die Frage, wie die Emotionen dargestellt werden würden, wenn er die bisher genannten Eigenschaften nicht aufweisen würde. Es wäre fast unmöglich, Emotionen durch Gesten zu erkennen, da ihm keine Mimik nachgewiesen werden könnte, denn er wäre ein simpler Roboter und würde sich kaum von einem kommerziellen Staubsauger aus der realen Welt unterscheiden. Vor allem dann, wenn er sich überhaupt nicht eigenständig bewegen könnte und keine sogenannte 'Seele' hätte, wodurch er eigeninitiativ handelt. Natürlich gibt es in diesem Bereich auch viele verschiedene Beispiele. Die Filmreihe 'CARS' von Disney ist ebenfalls ein gutes Beispiel für die Vermenschlichung von Gegenständen. (Lochner, 2014)

Die Charaktere des Films 'Disneys Cars' sind ausschließlich Fahrzeuge mit ausgeprägten menschlichen Eigenschaften. Sie arbeiten und betreiben eigene Geschäfte, erzählen sich Geschichten von ihren früheren Erlebnissen, sie fahren Rennen oder fiebern als Zuschauer mit, sie gehen in italienische Restaurants und trinken feines Öl.

Die Vermenschlichung in Cars geschieht auf eine humorbasierte Art und Weise. (Car, 2006)



Abbildung 2.2: WALL-E zu sehen mit einem Rubik-s-Cube aus dem gleichnamigen Animationsfilm (Stanton, 2008)

2.2.3 Charakterentwicklung und ihre Dynamik

Die Charakterentwicklung ist ein wichtiger Aspekt zur Einbindung der Zuschauer in die Geschichte. Durch sorgfältig ausgearbeitete Charaktere können Zuschauer das Gefühl haben, ein Teil der Geschichte zu sein. Sie können sich besser mit den Charakteren identifizieren und deren Emotionen teilen. Es ist jedoch wichtig, dass sie nicht vollkommen sind, um dem Zuschauer nicht das Gefühl zu geben, an der Seite eines unsterblichen Charakters zu stehen. (win, 2024)

Es gibt zwar Ausnahmen, wie zum Beispiel in der Geschichte von 'One Punch Man', jedoch werden bei diesem Beispiel andere Techniken verwendet, die Geschichte spannend zu halten. Saitama der Protagonist in der Geschichte ist auf der Suche nach ebenbürtigen Gegnern. Bei jedem Kampf wird die Spannung durch Animationseffekte, Dialoge und Musik gesteigert, und der Zuschauer stellt sich die Frage, ob der Zeitpunkt gekommen ist, dass der Gegner es mit ihm aufnehmen kann. (Natsume, 2015) Ein weiterer Aspekt zur Aufrechterhaltung der Spannung ist die Charakterentwicklung der Nebencharaktere, die das Ziel haben, stärker als Saitama zu werden. (Cha, 2024a) (VELLGUTH)

Die Charakterentwicklung kann durch verschiedene Ereignisse vorangetrieben werden. Es können sowohl positive als auch negative Ereignisse sein, die den Charakter vorantreiben. (Stenros, 2010) Im Beispiel von 'The Last of Us' ist zu sehen, dass sich die Protagonisten durch die negativen Geschehnisse weiterentwickeln. (Naughty Dog, 2013) Anfangs haben sie kein Vertrauen zueinander, doch im Laufe der Zeit helfen sie sich gegenseitig und es entsteht eine unzertrennliche Bindung zwischen ihnen. Dadurch können die Zuschauer ebenfalls eine Bindung zu ihnen aufbauen und deren Gefühle nachempfinden und sorgen sich um sie. Diese inneren und äußeren Konflikte sowie Ziele der Charaktere können von Anfang bis zum Ende der Geschichte mitverfolgt werden und bleiben durch diese Charakterentwicklung besser im Gedächtnis. (Cha, 2024a) Ein Beispiel für die Empathie und Immersion² innerhalb der Geschichte ist die letzte Szene aus 'Die Verurteilten', in der der Protagonist im Regen steht und seine Hände in die Luft hebt, um den Regen und seine Freiheit zu genießen (siehe Abb. 2.3). Diese Szene verdeutlicht seine Freude über die erfolgreiche Flucht aus dem Gefängnis. Dadurch kann der Zuschauer seine Emotionen nachempfinden und sich in die Protagonisten hineinversetzen. (Darabont, 1994)



Abbildung 2.3: Abbildung aus dem Film 'Die Verurteilten': Andy freut sich über seine erfolgreiche Flucht (Darabont, 1994)

2.2.4 Anwendungsbereiche und Bedeutung in Videospielen

Character Driven Storytelling setzt auch in Videospielen seinen Fokus auf die Entwicklung der Charaktere. Mit den Interaktionen in Open-World-Spielen oder durch Dialoge, Haupt- und Nebenmissionen kann eine Charakterentwicklung stattfinden. Charaktergetriebene Geschichten ist ein Konzept und wird auch häufig in der Videospiele-Industrie

²Die Immersion stammt aus der Physik und bedeutet das tauchen eines Objekts. In der Spielbranche wird es verwendet um auszusagen, dass ein Spieler in die Spielwelt eingetaucht ist.

zur Verbesserung der Spielerfahrung und Stärkung der Immersion genutzt. Charaktergetriebene Geschichten werden in Spielen aus der Sicht eines Spielers deutlicher, da sie mit dem Charakter durch die Geschichte geleitet werden und alle möglichen Erfahrungen und Entwicklungen miterleben.

In vielen MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) ist die Hauptgeschichte handlungsorientiert, jedoch hat der Spieler einen freien Handlungsraum. Durch diese Spielmechanik ist es ihm überlassen, verschiedene Aktivitäten durchzuführen. Am Beispiel von dem MMORPG 'Metin2' oder 'World of Warcraft' (WOW) ist zu sehen, dass das Spiel eine handlungsorientierte Geschichte bietet, der Spieler jedoch nicht nach dieser Geschichte nachlaufen muss. (Blizzard Entertainment, 2004) & citepMetin2-2024-03-26

Vor allem in 'Metin2' kann er die Geschichte komplett übergehen und Monster töten oder Metin-Steine zerstören, um stärker zu werden, ohne die Hauptgeschichte zu kennen. Das 'leveln'³ bietet in einigen dieser Spiele auch zusätzliche Statuspunkte, Fertigkeiten oder Errungenschaften, die zur direkten Charakterentwicklung beitragen. Diese interaktiven Handlungen bieten dem Spieler mehr Freiraum und Platz zur Gestaltung der eigenen Geschichte. Dadurch schreibt jeder Spieler seine eigene Geschichte und kann diese nach eigenem Ermessen personalisieren. Auf diesem Weg kann er andere Charaktere kennenlernen und sich mit diesen anfreunden oder einer Gilde⁴ beitreten und gewisse Spielhandlungen mit ihnen durchführen. Sie tauchen immer mehr in das Geschehen ein und können sich immer mehr mit dem Charakter identifizieren. (Kim u. a., 2010)

In Simulationsspielen werden Physik-Engines realitätsnah erstellt, damit sich Spieler wie in echten Begebenheiten fühlen. (Die, 2024) Dazu gehören Rennspiele, Horror-Spiele und viele weitere Spielgenres. Die Immersion kann durch Technologieerweiterungen sowie die Nutzung einer VR-Brille oder durch das Rollenspielen verstärkt werden. Durch diese realitätsnahen Physik-Engines wird dem Spieler eine bekannte Umgebung geschaffen, wodurch die Emotionen und Gefühle realitätsnäher auf den Spieler einwirken. In VR-Spielen werden sogar Spielwelten erschaffen, die man als Charakter mit realen Bewegungen erkunden kann.

Durch die Kombination der charaktergetriebenen Handlung und des Rollenspiels können Spieler eine tiefere Verbindung zur Spielwelt aufbauen, da sie durch diese interaktiven Freiheiten zumal den Charakter persönlicher gestalten können und ihren geschichtlichen Pfad selbst bestimmen können. Das Spiel 'Detroit Become Human' ist ein gutes Beispiel, in dem die Entscheidungen den Charakter, seine Beziehung zu anderen Charakteren und den Spielverlauf beeinflussen (siehe Abb. 2.4). (Quantic Dream, 2018)

Zusammengefasst kann man sagen, dass charaktergetriebene Geschichten in einer breiten Palette von Videospielgenres eingesetzt werden und bei richtiger Anwendung von Technologien und Story-Konzepten einen enormen Einfluss auf die Immersion haben können.

³Das Wort leveln wird in vielen MMORPGs verwendet um den Prozess des Levelaufstiegs zu beschreiben. In vielen Spielen wird der Aufstieg auf den nächsthöheren Rang oder Level als "Levelaufstieg" bezeichnet. In Metin2 und WOW werden diese Wörter ebenfalls verwendet.

⁴Eine Gilde wird in vielen Spielen als Vereinigung gesehen. Gildenmitglieder spielen meistens gemeinsam.

2.2.5 Vergleich und Analyse von Character Driven Storytelling in anderen Spielen

Spielentwickler setzen auf charaktergetriebene Geschichten, um den Spielern ein tieferes und emotionaleres Erlebnis zu ermöglichen. (Com, 2024) Diese Art des Storytellings kann in Kombination mit interaktiven Spielmethoden ein einzigartiges Spielerlebnis mit vielfältigen Story-Pfaden schaffen. Die Vielfalt der Story Pfaden fördert die Wiederspielbarkeit des Spiels mit unterschiedlichen Verläufen. (Com, 2024) Bei der Suche nach charaktergetriebenen Videospielen sticht besonders das Spiel „The Last of Us“ hervor. Das Spiel hat im Jahr 2014 viele verschiedene Auszeichnungen erhalten, darunter auch den ‚D.I.C.E Award‘ für seine herausragende Geschichte. (Las, 2024) Ebenfalls sorgte ‚Detroit Become Human‘ im Jahr 2017 für Aufsehen und wurde ebenfalls für verschiedene Awards nominiert. Auf der Gamescom (2017) wurde Detroit Become Human als bestes Rollenspiel nominiert und konnte im Jahr 2018 den Award für das beste Rollenspiel in Australien gewinnen. (gam, 2024) ‚The Witcher 3: Wildhunt‘ hat in den acht Jahren von 2015 bis 2023 insgesamt 281 Auszeichnungen für das Spiel des Jahres erhalten und wurde später von ‚The Last of Us 2‘ mit 322 Auszeichnungen und zuletzt von ‚Elden Ring‘ mit 331 Auszeichnungen übertroffen. (Tassi, 2024) ‚The Last of Us‘ und ‚Detroit Become Human‘ unterscheiden sich in ihrer Struktur von Open-World-Spielen wie ‚The Witcher 3: Wildhunt‘ oder ‚Grand Theft Auto V‘. Während der Reise in ‚The Last of Us‘ entwickelt sich eine Vater-Tochter-Beziehung zwischen den beiden Protagonisten. Sie wird durch die gemeinsamen Erlebnisse und bewältigten Herausforderungen vertieft. Im Laufe der Geschichte entsteht durch die emotionale Beziehung der Protagonisten eine dynamische Charakterentwicklung. Die Spieler haben hierbei keinerlei Einfluss auf die Charakterentwicklung, jedoch kann durch die getroffenen Entscheidungen der Protagonisten gesehen werden, welche Auswirkungen sie auf ihr Leben und das Leben um sie herum haben. (Druckmann u. Straley, 2013)

Im Gegensatz dazu, bietet ‚Detroit Become Human‘ eine verzweigte Erzählstruktur. Es werden die drei verschiedenen Hauptcharaktere Connor, Markus und Kara gespielt. Alle drei Charaktere sind Android-Roboter und wurden für verschiedene Bereiche entwickelt. Connor wurde zum Jagen von Abweichler-Robotern ⁵ entwickelt, während Markus und Kara zum Erledigen von alltäglichen Aufgaben entwickelt wurden. Durch die verzweigten Auswahlmöglichkeiten kann das Spiel auf viele verschiedene Weisen enden. Dementsprechend hat der Charakter eine besondere Entwicklung und sie hängt von den Entscheidungen der Spieler ab (siehe Abb. 2.4). Diese Entscheidungen können das Leben, das Schicksal und den Ausbau der anderen Charaktere beeinflussen. Sie bringen den Spieler zum Nachdenken, wodurch moralische Fragen zu kritischen Themen wie die Diskriminierung oder häusliche Gewalt hervor gerufen werden. (Friebel, 2020) Der Spieler steuert die Charaktere und wird unmittelbar mit deren Auseinandersetzungen konfrontiert, ob Android-Roboter Gefühle haben und als lebendig betrachtet werden sollten. Dadurch kann er sich besser in ihre Lage versetzen und Empathie für sie entwickeln.

⁵ Abweichler-Roboter stammen aus dem Spiel ‚Detroit Become Human‘ und stellen Roboter dar, die nicht ihrem Verwendungszweck nachkommen.

Ein Open-World-Spiel mit einer charakterorientierten Geschichte ist 'The Witcher 3: Wild Hunt'. Der Protagonist Geralt ist ein Hexer und wurde in einer Festung zum Monsterjäger ausgebildet. Die Nicht-Spieler Charaktere in den Dörfern sind nicht gut auf Hexer anzusprechen, jedoch benötigen sie auch ihre Hilfe, um Monster aus ihrer Nähe zu vertreiben. Die Spieler können sich in der Spielwelt frei bewegen, ohne Missionen oder Quests abschließen zu müssen. Sie haben die Möglichkeit, die Umgebung zu erkunden, Kräuter und Pflanzen zu sammeln und geheime Orte zu besuchen. (CD Projekt Red, 2015) Durch das Abschließen der Aufträge an der Dorftafel kann ihr Ansehen bei den Auftraggebern verbessert werden. Beim Abschluss eines Auftrags ist es dem Spieler überlassen, ob er die Entlohnung annimmt oder ablehnt. Wenn die Entlohnung abgelehnt wird und es dem Auftraggeber überlässt, steigt sein Ansehen bei ihm. Durch diese Interaktion kann der Spieler die Beziehungen von Geralt zu den Nicht-Spieler Charakteren beeinflussen. Auch in diesem Spiel wird durch die getroffenen Entscheidungen in den Missionen die Hauptgeschichte beeinflusst. Es werden die Beziehungen zu wichtigen Charakteren und der weitere Beziehungsverlauf geformt. Einer dieser Entscheidungen würde zum Beispiel das Liebesleben des Protagonisten beeinflussen. (Red, 2015)

Beim Vergleich dieser drei Spiele wird klar, dass die Emotionen und Gefühle zu den Charakteren und zwischen den Charakteren in CDS wichtig sind. Wie bereits erwähnt, kann Geralt die Entlohnung dankend ablehnen und sein Ansehen im Dorf steigern. In 'Detroit Become Human' sind es die Gefühle die auftauchen, weil die Protagonisten nicht als lebenswert gesehen werden. Ebenso wird in 'The Last of Us' eine wachsende Vater-Tochter Beziehung dargestellt. Es ist deutlich zu erkennen, dass Emotionen und Gefühle genutzt werden, um die Spieler in das Geschehen einzubeziehen, in dem die Charakterentwicklung vorangetrieben wird.

2.2.6 Rolle von Charakteren in Videospielen

Unter Hauptcharakteren werden die wichtigsten Charaktere einer Geschichte verstanden. Sie stehen im Mittelpunkt und die Geschichte handelt von ihren inneren oder äußeren Zielen. Aus diesem Grund wird angenommen, dass gut durchdachte Charaktere eine wichtige Basis der Erzählung bilden. Daher wird betont, dass sie entscheidend für das Eintauchen in das Spiel sind (Pro, 2024). Nebencharaktere hingegen können zwar Schlüsselrollen übernehmen, jedoch sind sie weniger im narrativen Geschehen und dienen für weiterführende Handlungsabläufe, um die Geschichte spannender zu gestalten. Sie tauchen in Spielen unter anderem als Mentor, Begleiter oder als Feind auf. Ihre Konflikte und Interaktionen dienen dem Zweck, die Haupterzählung vielschichtiger und interessanter zu gestalten (VELLGUTH). Der Spieler kann in den meisten Fällen mit den Nebencharakteren interagieren, und sie sind weit mehr als einfache Leitfiguren oder Tutorial-Vermittler von Spielmechaniken. Durch die Interaktion mit Nebencharakteren können tiefgründige Erzählungen entstehen und Handlungen besser nachvollzogen werden. Die Wahl eines Hauptcharakters ist sehr wichtig und wird von Spielern genauer beobachtet. Ein Beispiel dazu ist die Diskussion in einem Spielforum über die Wahl des Hauptcharakters aus GTA V. In dem Beitrag wird diskutiert, wie die Geschichte verlaufen würde, wenn der Nebencharakter Lamar anstelle von Franklin



Abbildung 2.4: Abbildung: Connor steht vor der Wahl, ob er die Wahrheit sagen soll oder lügen (Det, 2024)

die Hauptrolle besetzen würde. Viele Nutzer sind der Meinung, dass Lamar zu 'dumm' und aggressiv in der Kommunikation wäre und somit nicht lange überleben würde. (ArmyRaidFail, 2015)

Neben den Haupt- und Nebencharakteren werden Spielwelten mit Nicht-Spieler Charakteren (NPC) befüllt. Sie sorgen ebenfalls für eine dynamische Welt und in den meisten Fällen kann mit ihnen auch interagiert werden. GTA V bietet zur Interaktion mit NPCs viele Möglichkeiten. Man kann mit ihnen unter anderem Golf spielen, telefonieren oder kämpfen. (Akt, 2024) Außerdem werden sie auch in Geschäften platziert, um bei ihnen Gegenstände oder Lebensmittel kaufen zu können.

Charaktere in Videospielen haben daher die Funktion, eine Spielwelt realitätsnah zu gestalten und Interaktionsmöglichkeiten zu bieten (siehe Abb. 2.5).



Abbildung 2.5: Diese Abbildung zeigt den Spieler beim einkaufen - Erstellt von Burak Köse

2.3 Einführung in Live Game Roleplay

Das Live-Game-Rollenspiel ist eine moderne Variante des Rollenspiels, die ihren Ursprung in den 1970er Jahren bei Tischrollenspielen wie Dungeons & Dragons hat. Bei diesen Spielen taucht der Spieler in die Rolle eines Charakters ein und steuert dessen Handlungen und Entscheidungen innerhalb einer Geschichte. Sie erstellen ihre Charaktere, sitzen physisch zusammen und folgen den Anweisungen und der Geschichte des Spielleiters. Die Handlungen der Spielcharaktere werden durch Würfelergebnisse beeinflusst. (Gygax u. Arneson, 1974)

Durch die Modifizierung und Übertragung des Spiels 'Grand Theft Auto V' auf den Streaming-Plattformen hat es in den vergangenen Jahren zunehmend an Popularität gewonnen. Live-Game-Roleplaying stellt eine erweiterte Version des Live-Action-Roleplay dar, bei dem physisches Rollenspiel betrieben wird. Es vereint Elemente des Live Action Roleplay mit einem Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). In MMORPGs befinden sich die Spieler mit ihren erstellten Charakteren in einer virtuellen Welt. Sie spielen gemeinsam mit anderen Online-Spielern und können durch das Erledigen von Quests im Rang oder Level aufsteigen. Die Missionen in MMORPGs sind statisch und werden normalerweise nur bei technischen Problemen angepasst oder entfernt. Um die Geschichte des Spiels zu erweitern, können neue Missionen und Spielumgebungen hinzugefügt werden. Live-Game-Roleplaying zeichnet sich durch die Möglichkeit aus, einen Charakter zu erstellen, bei dem Gesichtszüge, Körperbau und Persönlichkeitsmerkmale individuell festgelegt werden können. Die Spielwelt wird von Teilnehmenden bevölkert, die über die Sprachsoftware Teamspeak miteinander kommunizieren. Im Unterschied zu MMORPGs werden dem Spieler weder

Missionen oder Quests vorgegeben, noch steigen sie durch Gamification Elemente wie Rang oder Level auf.

2.3.1 Rollenspiele

Das Wort 'Rolle' findet seinen Ursprung im lateinischen Wort 'Rotula' und bedeutet 'Rädchen'. Rotula bezeichnet die Holzrollen zur Befestigung der Papyrusblätter und wurde den Schauspielern zum Lesen zur Verfügung gestellt. Aus diesem Grund werden, Spiele, bei denen der Spieler die Rolle eines Charakters einnimmt, als Rollenspiele genannt. Ein Beispiel für ein solches Spiel ist 'Dungeons und Dragons', ein Tischrollenspiel, das in den 70er Jahren veröffentlicht wurde. (Stadler u. Spörrle, 2008)

Durch die Digitalisierung von Rollenspielen können virtuelle Welten mit unterschiedlichen Themen dargestellt werden. Sie werden mit Regeln versehen, die den Fortschritt der Charaktere beeinflussen. (Tychsen u. a., 2006) Ob in digitaler Form oder als Tischrollenspiel, kann der Spieler einen komplexen und fiktiven Charakter mit einer ausgeprägten Hintergrundgeschichte erstellen. Dabei werden die Handlungen der Charaktere mittels verschiedener Eingabegeräte von Spielern gesteuert. Open-World Spiele wie GTA V bieten dem Spieler die Freiheit zur Erkundung und Interaktion mit der Spielwelt. Aufgrund der Freiheiten in GTA V muss der Spieler keiner geschichtlichen Abfolge folgen, er kann sein Spieltempo und die gewünschten Handlungen selbst bestimmen. Digitale Rollenspiele ermöglichen dem Spieler, seinen eigenen Charakter zu erstellen und das Aussehen anzupassen. Häufig können Haare, Gesichtsmarkmal, Körperbau und Geschlecht frei gewählt werden. Um die soziale Interaktion und die Bildung von Gemeinschaften zu fördern, werden Kommunikations-Tools, wie Chat, Sprachkanal und Gruppenbildung angeboten. Dadurch entstehen gemeinsame Narrative und der Spielspaß wird durch das Spielen mit Gleichgesinnten unterstützt. (Was)

2.3.2 Definition und Abgrenzung zu traditionellem LARP

Durch das digitale Zusammenspiel mit Freunden und Fremden im Internet ist das Live-Game-Roleplay (LGRP) entstanden. In der Anfangszeit konnten Spieler in verschiedenen Spielen in die Rolle eines Charakters schlüpfen und diesen ausspielen. 'World of Warcraft' gehört zu den ersten MMORPGs, in denen das möglich ist. Jedoch unterscheidet sich diese Form vom aktuellen LGRP, da die damalige Technologie nicht über die heutigen Möglichkeiten verfügte. Es wurden keine Sprachchats im Spiel geboten und die Spieler konnten in diesen Spielen nur über die integrierte Chatfunktion miteinander kommunizieren. Neben World of Warcraft wurde das Roleplay in GTA San Andreas und Habbo durchgeführt. (Hab, 2024) Diese Probleme mit der Kommunikation in Sprachchats oder anderen Technologien gibt es im LARP nicht, da die Personen sich in der realen Welt treffen und das Roleplay physisch durchführen. (lar, 2024) Im Gegensatz dazu findet das LGRP nur in virtuellen Spielwelten statt. (Was) Einige der Roleplay-Server ⁶ stellen einen Ingame-Sprachchat zur Verfügung, um die Sprachkommunikation zu ermöglichen. Andere Server hingegen nutzen die externe Software Teamspeak.

⁶Roleplay-Server werden in der GTA V-LGRP-Community auch Insel genannt.

Ähnlich wie im LARP erfinden die Rollenspieler im LGRP ihre Charaktere mit ausführlichen Hintergrundgeschichten. Ein Beispiel dafür sind die Roleplay-Server in der Software 'Five M' die für GTA V angeboten werden. Diese Server sind individuell gestaltet und können verschiedene Mottos verfolgen. Der Server 'GamingLife' ist ein bekanntes Beispiel und setzt in seiner Spielgestaltung auf das deutsche Design. Hier ist zu sehen, dass die Straßen, Fahrzeuge, Kommunen, Anstalten den deutschen Gegebenheiten angepasst sind.

Im August 2023 wurden die Teams von 'FiveM' und 'RedM' in das Team von Rockstar Games aufgenommen. Somit wurde es offiziell, dass Roleplaying auf diesen Servern von Rockstar Games unterstützt wird. (Gra, 2024)

2.3.3 Grundprinzipien und Spielmechaniken

Um an LGRP teilnehmen zu können, muss auf den geschlossenen Roleplay-Servern zuerst die Einreiseprüfung bestanden werden. (Zindel u. Bodden, 2021) Bei diesem Gespräch wird der Spieler nach den Server-Regeln befragt und wie die Hintergrundgeschichte seines Charakters aussieht. Wenn diese Prüfung bestanden wurde, darf er dem Server beitreten und den Charakter erstellen. In der nachfolgenden Abbildung 2.6 ist der Aufnahmevorgang zum Server im Dirty-Gaming-Forum zu lesen. Auf vielen anderen Servern wird ein ähnlicher Vorgang benötigt, um an einem Server teilnehmen zu dürfen.

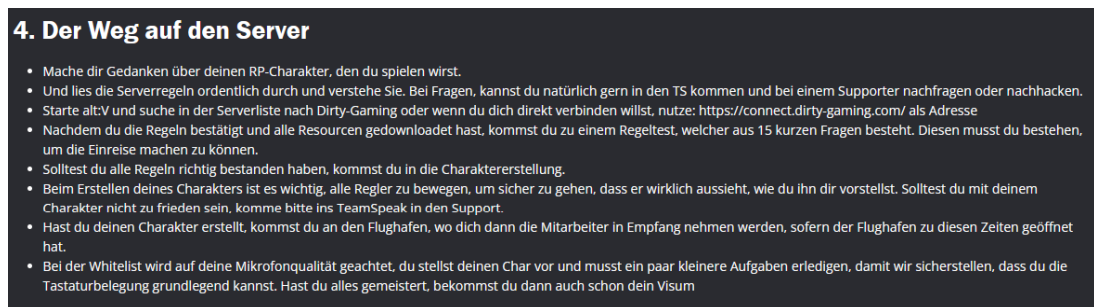


Abbildung 2.6: Die Abbildung zeigt den Ablauf zum Server beitrtritt auf den Roleplay Server Dirty-Gaming (Whi, 2024)

In GTA V wird zuerst das Aussehen bearbeitet und kann sich im Laufe der Zeit durch die Spielerentscheidungen weiterentwickeln. Auch wenn ein Server nicht geschlossen ist, gibt es Regeln, die zu befolgen sind (siehe 3.3.4). Alle Teilnehmer, die sich zur selben Zeit auf der Insel befinden, sind zur gleichen Zeit auf einem Teamspeak Server und können miteinander kommunizieren, wenn sie nebeneinander stehen oder sich anrufen. (Zindel u. Bodden, 2021) Durch individuelle Tastatureingaben kann die Sprachreichweite in verschiedene Stufen eingestellt werden. Es ist dem Spieler selbst überlassen, ob er einer Fraktion, Gang oder staatlichen Institution beitreten möchte. Wenn sie nicht ein Teil dieser Gruppierungen sein möchten, können sie ebenso auch als Zivilist die Spielwelt erkunden. Im natürlichen Verlauf der Geschichte können neue Ziele, Herausforderungen und Konflikte entstehen. Die Spieler nutzen das LGRP als Plattform für eine tiefgreifende Immersion und interaktive Erlebnisse.

2.4 Einführung in GTA V

Grand Theft Auto V (GTA V) ist ein Open-World-Spiel und wurde im Jahr 2013 von Rockstar Games veröffentlicht. Aktuell steht Grand Theft Auto V auf dem zweiten Platz der meist verkauften Spiele (Stand: Februar 2024). (Mei, 2024)

Das Spiel wurde für die Xbox, für die PlayStation und für den Computer entwickelt. Im Story-Modus hat der Spieler die Möglichkeit, sich für einen der drei Charaktere, Michael, Franklin oder Trevor zu entscheiden. Wenn ihm die Lust dabei vergeht, einen Charakter zu spielen, kann auf einen der anderen Charaktere gewechselt werden. Die Geschichte läuft in der fiktiven Stadt Los Santos ab und ist angelehnt an die Stadt Los Angeles in Kalifornien. (Lo, 2024) Dem Spieler steht es frei, sowohl im Online- als auch im Story-Modus frei zu interagieren oder Missionen zu erledigen. Einer der Möglichkeiten ist es, Autos zu erwerben oder zu stehlen um diese im Nachhinein in der Werkstatt zu modifizieren. Im Online-Modus kann der Spieler mit seinen Freunden oder anderen Spielern interagieren, sich bekämpfen oder gemeinsam Missionen erledigen. In der dynamischen Spielwelt kann der Spieler bei Tag oder Nacht, auf Land oder in der Stadt, verschiedene Aktivitäten ausführen.

2.4.1 Überblick und Unterschiede zur Standard-Spielweise

Das Standardspiel von GTA V bietet zwei unterschiedliche Spielmodi: den Online- und den Story-Modus. Beide Spielmodi unterscheiden sich im Wesentlichen von der GTA-LGRP-Version (siehe Tabelle: 3.1). Die Geschichte im Story-Modus besteht aus 69 Hauptmissionen und kann in ca. 30 Stunden durchgespielt werden. (GTA, 2024) In dem Online-Modus hingegen werden wiederholbare Jobs angeboten, die sich den weltweiten Ereignissen anpassen. Ein Beispiel dafür ist die Anpassung der dynamischen Welt in GTA an die realen Jahreszeiten: Wenn es Winter in der realen Welt ist, dann wird auch die virtuelle Welt in eine Winterlandschaft verwandelt. (Sch, 2024) Ein weiteres Beispiel sind die weltweiten Events. Wenn Halloween ist, werden im Online-Modus Events und angepasste Missionen angeboten. Währenddessen bleibt der Story-Modus statisch und es werden keine Veränderungen vorgenommen. (Games, 2024) LGRP-Server können ebenfalls individuell gestaltet werden. Diese Veränderungen werden jedoch von den Roleplay-Server-Administratoren durchgeführt. Im Story-Modus werden die Spieler zuerst in einem Prolog durch die Spielmechanik geführt und lernen dabei verschiedene Tastatureingaben, während LGRP-Server das nicht tun, damit die Immersion nicht darunter leidet. Den LGRP-Spielern wird empfohlen, die vorgestellte Bedienungsanleitung vor Beginn des Spiels durchzulesen. Diese Bedienungsanleitung befindet sich in den meisten Fällen auf einem Discord-Server.

Um GTA-Dollar zu verdienen, können die Spieler sowohl im Story- als auch im Online-Modus Raubüberfälle starten, Rennen fahren oder Missionen erledigen. Im LGRP können diese Raubüberfälle an bespielten Charakteren oder Ladeninhabern durchgeführt werden. In LGRP hingegen verdienen die Spieler, wenn sie keinen Job haben, Arbeitslosengeld, damit sie sich Essen oder Getränke kaufen können, da die Charaktere sonst verhungern und ohnmächtig werden würden. Sie können aber auch verschiedene Berufe bei der Polizei, Feuerwehr oder im Krankenhaus ausüben oder

Lebensmittel und Gegenstände sammeln. Hierbei ist zu beachten, dass die illegalen Sammelobjekte im Verkauf mehr Gewinn einbringen als die legalen Lebensmittel oder Gegenstände. Außerdem können Spieler auch ihre eigenen Geschäfte führen. Mit dem verdienten Geld können Fahrzeuge, Waffen, Lebensmittel, Kleidung oder andere Gegenstände gekauft werden. Im LGRP können Spieler ihre Fahrzeuge in Second-Hand-Verkaufs-Apps inserieren und mit anderen Spielcharakteren handeln. Im Online- und Story-Modus können diese Gegenstände nur neu erworben werden. Story-Modus-Charaktere werden für verschiedene Ereignisse mit diversen Gamification-Elementen belohnt. Zum Beispiel wird die Ausdauer des Charakters verbessert, wenn der Spieler eine gewisse Spielzeit sprintet. Durch das Erledigen von Missionen im Online-Modus steigern sie ihre Erfahrungspunkte und steigen im Level, um dadurch neue Gegenstände erwerben zu können. Der Story-Modus ist nur für Einzelspieler entwickelt und kann nicht mit Freunden im Multiplayer-Modus gespielt werden. Um mit Freunden spielen zu können, müssen die Spieler in den Online-Modus wechseln und können nicht die verdiente Währung aus dem Story-Modus hier ausgeben. Dafür wird hier nicht mehr mit den drei Hauptcharakteren aus dem Story-Modus gespielt, sondern der Spieler erstellt hier einen eigenen Charakter und passt sein Aussehen an. (Rehse u. a., 2020) Wenn der Spieler im Online-Modus nicht mit anderen interagieren möchte oder von ihnen gestört wird, kann er in den Passiv-Modus wechseln oder eine private Session betreten. Im LGRP können die Charaktere nicht wie oben genannt Interaktionen aus dem Weg gehen, da alle Charaktere auf demselben Server sind. Es gibt auch keinen passiven Modus oder die Möglichkeit eine private Session zu starten.

Im Storymodus wird die Möglichkeit zum Cheaten⁷ geboten. Über das Telefon können Cheats eingegeben werden, um unter anderem Waffen oder Fahrzeuge zu bekommen oder um den Fahndungslevel zu entfernen. Bei der Nutzung eines Cheats, tritt eine Spielmechanik ein, damit der Spielstand nicht gespeichert werden kann und somit keine Auswirkungen auf die Geschichte entstehen. Die LGRP-Version verbietet diese Möglichkeit, um die Fairness und Immersion des Spiels beizubehalten. Während im Story-Modus das Telefon zum Anrufen der Nicht-Spieler-Charaktere genutzt wird, kann man im LGRP den Charakter per Telefon oder SMS erreichen, obwohl sie nicht in direkter Nähe sind. Darüber hinaus bieten die Smartphones in LGRP verschiedene Applikationen, zum Inserieren von Gegenständen oder zur Nutzung von Social Media wie Twitter (siehe Abbildung:2.8 & 2.9) Während GTA Online keine spezifischen Beitrittsregeln erfordert, muss der Spieler im LGRP die Einreiseprüfung bestehen (siehe 2.3.3) . (Zindel u. Bodden, 2021)

Abschließend betrachtet bieten die drei Versionen verschiedene geschichtliche Strukturen, Spielweisen und Spielerfahrungen. Während das LGRP einen besonderen Wert auf die Vertiefung der Immersion legt.

8

⁷Rockstar Games erlaubt es den Spielern zu schummeln. Es kann durch diese Schummel-Codes können durch das Anrufen spezieller Nummern ausgelöst werden.

⁸Die Urheberrechte der Szenen bei Rockstar Games, das Video ist unter dem folgenden Link aufzufinden: [https://www.youtube.com/watch?v=FqA5wrVoqYlist=PLZ7fy7OV6Aq_tNjyOItWZ4oOV\\$quAR](https://www.youtube.com/watch?v=FqA5wrVoqYlist=PLZ7fy7OV6Aq_tNjyOItWZ4oOV$quAR)



Abbildung 2.7: Abbildung aus der ersten Mission - kurz vor dem Charakterwechsel -
Das Screenshot wurde aus dem Video von Daniel Gaming
(Der, 2024)

2.4.2 Besonderheiten der LGRP-Version im Vergleich zur traditionellen Spielweise

GTA V LGRP unterscheidet sich in vielen wesentlichen Punkten von der Standard-Version. Die LGRP-Server bieten viel mehr Möglichkeiten zur Interaktion als die ursprüngliche Version. Wie bereits erwähnt können Charaktere, die in unmittelbarer Nähe stehen, miteinander sprechen. (Zindel u. Bodden, 2021) Außerdem können sie sich gegenseitig anrufen oder eine SMS schreiben, wie in der Realität Fotos mit dem Smartphone aufnehmen und diese in den sozialen Medien beschriften und teilen. Verglichen mit dem Smartphone aus dem Story-Modus wirkt das Design und die User-Experience realistischer (siehe Abb. 2.8 & 2.9). Um die Immersion zu verstärken, kann der Charakter verschiedene technisch umsetzbare Berufe ausüben. Sie können zum Beispiel ein Fast-Food Restaurant oder eine Bar oder einen Gebrauchtwagenhandel leiten. Wenn die Spieler Berufe ausüben möchten, die sie in der Realität nicht machen können, ist das in LGRP möglich. Wenn der Spieler sich entscheidet, ein Geschäft zu eröffnen, kann er im serverzugehörigen Discord einen Antrag zur Eröffnung stellen. Bei dieser Antragstellung wird der Name des Antragstellers eingegeben, welches Lokal er gerne eröffnen würde und warum er am besten dafür geeignet ist. Diese Erfahrungen, die der Spieler durch diese Abläufe macht, sind realitätsnah und stärken die Immersion. Ein weiteres Beispiel wäre die Bewerbungsphase bei der Polizei. Zuerst muss der Polizeianwärter eine schriftliche Bewerbung bei der Leitstelle über den Discord-Server einreichen. Diese Bewerbung wird dann von Personalleitern akzeptiert oder abgelehnt. Wenn der Bewerber im Bewerbungsgespräch einen positiven Eindruck hinterlassen hat, wird er als Rekrut eingestellt und geht durch die Ausbildung. In der Polizeiausbildung wird der Charakter für den Einsatz in der Stadt trainiert. Dabei lernen sie den Gebrauch einer Schusswaffe, die wichtigsten Funk-Codes, Gesetze und vieles mehr. (Klimenko, 2024a)

In der traditionellen Spielweise wird das Spiel nicht gespielt, um Roleplay durchzuführen. Stattdessen liegt der Fokus der Spieler darauf, Missionen zu erledigen oder andere Spieler auszuschalten. (Gta, 2024) Wenn sich Spieler in GTA V-Online dazu entscheiden, Missionen zu erledigen, werden die Spieler von anderen Spielern isoliert und getrennt. Diese Isolierung findet in den meisten Fällen statt, um während der Missionen nicht von anderen gestört zu werden.

Die GTA V-LGRP Server werden unter anderem in die Immersionsstufen Mid- und Semi-Hardcore eingeteilt. Unter Semi-Hardcore-RP müssen alle Situationen im Spiel ausgespielt werden. Das bedeutet zum Beispiel, dass die erlittenen Verletzungen vollständig ausgespielt werden, und dass der Charakter nicht unmittelbar nach der Behandlung eine vollständige Regeneration erfährt und so handelt, als wäre nichts geschehen. Ein weiteres Beispiel wäre, dass die Charaktere nach einem Unfall nicht weiterfahren und im schlimmsten Fall den Notruf oder den Abschlepper verständigen. Die Geschichte, die in LGRP entsteht, ist dynamisch und entwickelt sich immer weiter. Aus diesem Grund können die getätigten Handlungen auch zu einem späteren Zeitpunkt zum Verhängnis werden. Um die Immersion zu verstärken, setzen LGRP-Server-Entwickler auf lizenzierte Fahrzeuge und tauschen diese mit den originalen GTA-Fahrzeugen aus. Zusammengefasst kann gesagt werden, dass GTA V-LGRP durch die oben genannten Aspekte eine weitere Vertiefung der Spielerfahrung ermöglicht, die weit über die Grenzen der traditionellen Spielweise hinausgeht.



Abbildung 2.8: Darstellung der Benutzeroberfläche und der Apps in GTA-Online.
(Rockstar Games, 2013)

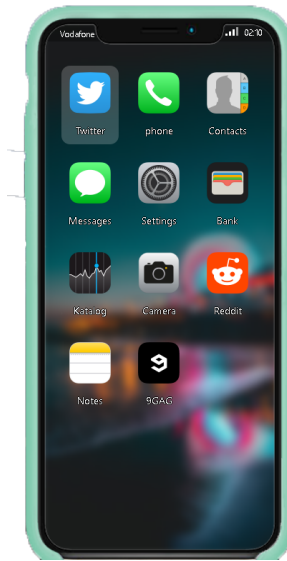


Abbildung 2.9: Darstellung der Benutzeroberfläche und der verfügbaren Apps in GTA LGRP. (Gam, 2024)

2.5 Narrative Strukturen in Open-World Spielen

Eine Geschichte kann nicht nur spannend sein, sondern auch dazu dienen, komplexe Charaktere dem Zuschauer näher zu bringen. Dadurch kann das Wachstum, die Entwicklung und Entscheidungen mitverfolgt werden.

Geschichten werden strukturiert mit einer Einleitung, einem Hauptteil und einem Schluss dargestellt. Lineare, Nicht-lineare, multiperspektivische und verzweigte Erzählungen sind bekannte Strukturen und werden in Filmen oder Serien angewendet.

Lineare Erzählung:

Die lineare Erzählung ist eine chronologische Abfolge von Geschehnissen (Siehe Abb.2.10). Sie verwendet keine Rückblicke oder Vorausdeutungen. Alle Missionen folgen einer chronologischen Reihenfolge, und somit läuft die Geschichte linear, solange nur die Missionen erledigt werden.

Nicht-Lineare Erzählung: Die nicht-Lineare Erzählung folgt einer nicht chronologischen Abfolge der Geschichte (Siehe Abb. 2.11). Im Gegensatz zu der linearen Erzählung werden in nicht-linearen Geschichten Rückblicke oder Vorausdeutungen genutzt. Diese Struktur erleichtert es, dem Charakter eine tiefere Motivation für seine Handlungen zu verleihen. Die Rückblicke ermöglichen es, seine aktuellen Gedanken und Motivation wiederzuspiegeln. Außerdem kann es auch zur Vermittlung von Informationen dienen, indem sie die Ausgangssituation verständlich machen. (Naumann, 2024)



Abbildung 2.10: Abbildung von Burak Köse für die grafische Verbildlichung der linearen Erzählstruktur

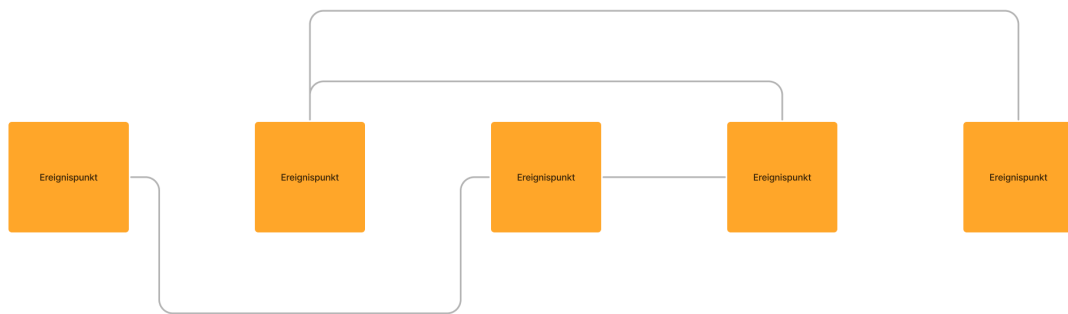


Abbildung 2.11: Abbildung von Burak Köse für die grafische Verbildlichung der nicht-linearen Erzählstruktur

Multiperspektivische Erzählung:

In multiperspektivischen Erzählungen wird eine Geschichte aus den Blickwinkeln mehrerer Charaktere betrachtet. Dadurch wird möglich, die Handlung eines Charakters aus einer anderen Sicht besser nachzuvollziehen. Aus der Sicht eines einzelnen Betrachters können Handlungen und Geschehnisse, die ein anderer Charakter ausübt, weniger sinnvoll erscheinen. Doch aus der Perspektive des Täters können Sie durchaus einen Sinn ergeben. Im Story-Modus von GTA V wird ebenfalls die multiperspektivische Erzählstruktur verwendet, um unter anderem die in Vergangenheit getätigten Handlungen der anderen Charaktere besser zu verstehen. (Waldscheidt, 2024)

Verzweigte Erzählung: Durch verzweigte Erzählungen wird es ermöglicht, eine Geschichte mit mehreren Handlungsabläufen und verschiedenen Enden zu gestalten. Diese Struktur wird auch Schneeflocken-Struktur genannt (siehe Abb. 2.12). Der Spieler ist für den Verlauf der Geschichte verantwortlich und wählt in einer Szene die durchzuführende Aktion aus (siehe Abb. 2.13). (Naumann, 2024) In der letzten Mission von GTA V kommt es zu drei verschiedenen Enden. Der Protagonist Franklin hat die Möglichkeit zu entscheiden, welcher der Protagonisten umgebracht werden soll – einschließlich ihm selbst. Die Auswahl, die getroffen wird, entscheidet das Finale Ende der

Geschichte. (Vlasak, 2024)

Emergente Erzählung: Emergente Geschichten werden nicht von Spielentwicklern vorgeschrieben, sondern entstehen durch das Spielen und die Interaktionen. GTA V-LGRP ist ein passendes Beispiel für die emergente Erzählung. Dem Spieler wird kein geschichtlicher Verlauf vorgegeben, er schreibt seine eigene Geschichte, spontan durch die Interaktionen und Handlungen, die getätigt werden. (Kowalski, 2018)

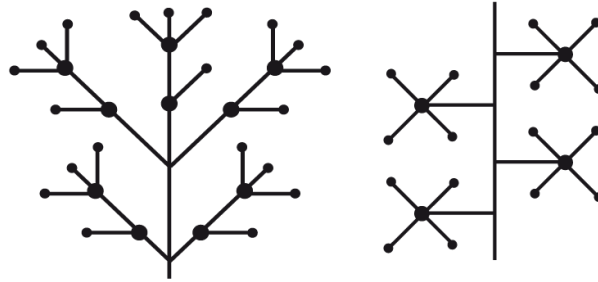


Abbildung 2.12: Schneeflocke - verzweigte Struktur Abbildung zur Veranschaulichung aus storyanalyse.de
(Naumann, 2024)



Abbildung 2.13: In dieser Abbildung ist der entscheidende Moment zur verzweigten Erzählung aus dem Spiel GTA V zu sehen © Rockstar Games. Alle Rechte vorbehalten. (Rockstar Games, 2013)

3 Live Gaming Roleplay in GTA V

In vielen Spielen ist der Spieler an eine lineare Geschichte gebunden. Live-Roleplay unterscheidet sich in ihrer Spielweise von den gängigen Spielen. Hierbei werden nicht der Charakter und seine vorgeschriebene Geschichte gespielt, sondern der Spieler hat die Möglichkeit, seinen eigenen Charakter mit einer eigenen Vorgeschichte zu erstellen.

3.1 Begründung der Spielwahl und Alternativen

Die Entscheidung, GTA V als Anwendungsbeispiel auszuwählen, wurde aufgrund verschiedener Überlegungen getroffen. Dabei wurden die Eigenschaften und die vielfältige Community gegenüber den Alternativen berücksichtigt. Die bekanntesten Alternativen zu GTA V LGRP sind die LGRP-Versionen der Spiele 'Red Dead Redemption 2', 'World of Warcraft' und 'Minecraft'.

Red Dead Redemption 2 wurde ebenfalls von Rockstar Games entwickelt und ist ein Open-World-Spiel im "wilden Westen". Da das Spiel in einer historischen Zeit abläuft, ist das Setting entsprechend gestaltet und bietet weniger moderne Szenarien und Mechaniken.

Abgesehen von realen Welten und Ereignissen bietet 'World of Warcraft' (WoW) den Spielern das Roleplay in einer Fantasiewelt mit magischen Fähigkeiten und fiktiven Kreaturen. Das Roleplay in WoW hält sich jedoch begrenzt und ist bei weitem nicht so bekannt wie GTA V Roleplay. Die Spielmechanik von 'World of Warcraft' ist eher auf Spieler gegen Spieler oder Spieler gegen Monster ausgerichtet und bietet weniger Möglichkeiten als GTA V.

Ein weiteres Spiel in einer fiktiven Welt ist 'Minecraft', das den ersten Platz der meist verkauften Spiele einnimmt. Mei (2024) Im Gegensatz zu GTA V weist die Grafik in 'Minecraft' eine weniger realistische Darstellung auf, was auf die bewusste Verwendung von blockartigen Elementen zurückzuführen ist. (Mojang, 2011)

Alle drei Alternativen ermöglichen das Durchführen von Roleplay. Allerdings findet das Roleplay nicht in einer realistischen Spielumgebung statt, sondern in fiktiven oder älteren Settings, wodurch die Interaktionsmöglichkeiten im Gegensatz zu GTA V Roleplay eingeschränkter sind. Die Spielwelt von GTA V ist dem heutigen Zeitalter angepasst. Sie ist dynamisch und realitätsnah gestaltet und spielt in einer aus der Realität nachgebildeten Stadt ab und bietet eine Vielzahl von wichtigen Spielmechaniken. Aufgrund von Liveübertragungen und Spielaufnahmen von verschiedenen Content-Creatoren ist GTA V in den Twitch-Livestream-Charts häufig in den Top-10-Platzierungen zu finden. Dadurch wächst die Community stetig und bleibt aktiv. Darüber hinaus sind selbst erstellte Skripte von Spielern erlaubt und sie dürfen auf FiveM-Roleplay Servern verwendet werden, solange keine Markenlizenzen verletzt werden.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die Wahl von GTA V als Anwendungsbeispiel für diese Untersuchung aufgrund einer Bewertung der Merkmale des Spiels wie der wachsenden Community im Vergleich zu den anderen Alternativen getroffen wurde.

3.2 Vergleich der Spielmodi

Das LGRP in GTA V bietet im Gegensatz zu den beiden anderen Versionen viele verschiedene Kernelemente. Die wichtigsten Elemente wurden in einer Tabelle zusammengefasst und spiegeln die Unterschiede der Spielversionen wider.

Die Spieler zu Charakter-Interaktion: Im Storymodus von GTA V übernehmen die Spieler die Kontrolle über drei verschiedene Charaktere, die sie abwechselnd steuern können. Jeder Charakter hat seine eigenen Missionen, Fähigkeiten, Persönlichkeitsmerkmale, Hintergrundgeschichte und Ziele. Im GTA V-Online-Modus erstellt der Spieler seinen Avatar nach persönlichem Interesse. Er kann zunächst einen oder mehrere Charaktere erstellen. Durch das Erledigen von Missionen bekommen die Charaktere Erfahrungspunkte, um im Rang zu steigen. Die Rangpunkte der verschiedenen Charaktere werden nicht synchronisiert. Jeder Charakter muss individuell Rangpunkte verdienen.

In Live-Game-Roleplay wird auch ein Spielcharakter erstellt. Der Spieler verleiht dem Charakter eine Hintergrundgeschichte sowie eine Herkunft und ein Ziel. Im Gegensatz zu GTA V-Story werden die Charaktere nicht vorgegeben. Damit sich die Charaktere im Spiel wie im echten Leben ausweisen können, wird zuerst ein Ausweisdokument erstellt. Es wird der Charakter-Vor- und Nachname, das Geburtsdatum, die Herkunft und die Körpergröße eingetragen.

Die Spieler zu Spieler Interaktion:

Im Storymodus von GTA V ist die Spieler zu Spieler Interaktion nicht möglich. Dafür können die Spieler in GTA V Online mit Freunden oder anderen Spielern interagieren. Sie können gemeinsam Missionen erledigen oder andere Handlungen durchführen. In GTA V-LGRP können die Spieler miteinander interagieren und kommunizieren. Durch die Interaktion mit anderen Spielcharakteren können komplexe und tiefgründige Narrative entstehen.

Missionsdesign: In der traditionellen Version von GTA V können Missionen erledigt werden, um die Geschichte aufeinanderfolgend zu spielen. Sie ist handlungsorientiert und basiert auf den kriminellen Machenschaften der Protagonisten. GTA-Online hingegen bietet keine Geschichte. Sie ist darauf ausgelegt, Online-Missionen zu erledigen und mit anderen Spielern zu interagieren. Die Spielwelt ist dynamisch und es werden Online-Events zu bestimmten Ereignissen angeboten. Durch das Erledigen von Missionen steigen die Erfahrungspunkte der Charaktere und sie werden mit GTA-Dollar belohnt. Es werden dynamische Mini-Missionen in den aktuellen Spielsessions gestartet, wie das Fliegen mit einem Helikopter unter zehn Brücken. Das LGRP konzentriert sich nicht auf die Missionen. Das Wirtschaftssystem im Spiel wird durch die

verschiedenen Berufe oder den Handel von legalen und illegalen Gegenständen gestützt.

Charakterentwicklung: Die Charakterentwicklung im Storymodus wird durch den Spielentwickler festgelegt und kann nicht dynamisch verändert werden. Im Online-Modus hingegen erfolgt die Entwicklung durch das Erreichen von Erfahrungspunkten und dem Aufstieg im Rang. Im LGRP hingegen gibt es keine Charakterentwicklung im Sinne eines Levelaufstiegs. Die Charakterentwicklung basiert hier auf dem Roleplay und den gesammelten Erfahrungen.

Fahrzeugsteuerung: In allen drei Versionen können verschiedene Boote, Fahr- und Flugzeuge genutzt werden. Im Online-Modus können die Fahrzeuge noch umfangreicher modifiziert werden. Das Tuning kann in der Nicht-Spieler Tuning-Werkstatt vorgenommen werden. In beiden Spielmodi werden keine lizenzierten Fahrzeuge verwendet. Manche LGRP Server bieten lizenzierte und modifizierte Fahrzeuge an, um eine realitätsnähere Spielweise zu ermöglichen. Auch in LGRP können alle Fahrzeuge getunt werden, jedoch müssen sie zur Tuningwerkstatt gebracht werden, die von echten Spielern bespielt wird.

Waffen: In der GTA-V-Story werden im Laufe der Story verschiedene Waffen freigeschaltet und können in einem Waffengeschäft erworben werden. Der Onlinemodus bietet ähnliche Möglichkeiten zum Kauf der Waffen, jedoch können hier futuristische Waffen auch in den Waffengeschäften oder bewaffnete Fahrzeuge über das Smartphone im Browser gekauft werden. In Live-Game-Roleplay ist die Auswahl an Waffen nicht so groß wie in den anderen beiden Versionen. Die meisten LGRP-Server ermöglichen den Spielern nur den Kauf einer einfachen Pistole. Um die stärkeren Waffen zu bekommen, müssen die Spieler durch das Sammeln von Gegenständen selbst erstellen oder mit anderen Spielern handeln.

Wirtschaftssystem: Im Storymodus verdienen die Spieler durch das Abschließen von Haupt- und Nebenmissionen GTA-Dollar. Sie können das Internet nutzen, um mit Aktien zu handeln, Fahrzeuge klauen um diese zu verkaufen oder Geschäfte und Geldtransporter überfallen. Der Onlinemodus bietet weitaus mehr Möglichkeiten. Es können unzählige Missionen abgeschlossen werden. Die Spieler können an Multiplayer-Autorennen teilnehmen oder ein Unternehmen gründen und vieles mehr. In LGRP können die Spieler ebenfalls Geschäfte überfallen, andere Spieler ausrauben, Lösungsgeld von der Polizei fordern, illegale Gegenstände und Chemikalien sammeln und weiterverarbeiten und diese dann anderen Spielern verkaufen.

Immobilien:

In allen drei Spielmodi können verschiedene Immobilien gekauft werden. Der Kauf von Immobilien in GTA-V-Story ist mit dem Fortschritt der Hauptmissionen verbunden. In GTA V-Online können die gekauften Immobilien umfangreich angepasst werden. Durch die gekauften Immobilien wie den Motorradclub können neue Aufträge gestartet werden. In LGRP können ebenfalls Clubs und betretbare Häuser gekauft werden. Die meisten Immobilien werden von Spielergruppierungen erworben, um einen Standort für die Gruppierung zu etablieren.

Multiplayer: Der Storymodus wurde für Solo-Spieler entwickelt und kann nicht mit weiteren Spielern zusammengespielt werden. Im Online-Modus können bis zu 32 Spieler in einer Server-Session mit- oder gegeneinander spielen. Um anderen Spielern aus dem Weg zu gehen, kann der Passivmodus aktiviert werden. Des Weiteren kann eine Online-Sitzung mit Freunden oder den Crewmitgliedern erstellt werden. In LGRP gibt es den Passivmodus und die privaten Sitzungen nicht. Alle Charaktere befinden sich auf demselben Server.

Die nachfolgende Tabelle 3.1 wurde im Rahmen der Untersuchung erstellt, um die Unterschiede von GTA V-Spielmodi zu veranschaulichen. Die drei verschiedenen Spielmodi wurden in Spalten aufgeführt und anhand von Spielelementen verglichen.

Es ist zu sehen, dass die Charaktererstellung in GTA Story nicht verfügbar ist, sondern die drei Hauptcharaktere vom Spielentwickler vorgegeben werden. Dennoch besteht die Möglichkeit, im Verlauf des Spiels die Kleidung oder Frisur zu ändern. Es gibt LGRP die zum Beispiel das selbst modifizieren eines Fahrzeugs anbieten. Allerdings ist das nicht immer realistisch. Aus diesem Grund werden die Zellen nur mit realistisch vorstellbaren Elementen gefüllt. Die Interaktion mit der Polizei in LGRP unterscheidet sich mit den Spielmodi GTA-Online und GTA-Story. In beiden Versionen werden die Polizisten von Nicht-Spieler Charakteren gespielt. Des Weiteren ist der Handel mit illegalen Gegenständen in GTA-Online eingeschränkt und wird nicht von der Polizei verfolgt. Im LGRP hingegen werden Razzien durchgeführt und bei Verdacht werden Personen kontrolliert.

Tabelle 3.1: Vergleich der Spielmodi in GTA V

Element	GTA- Story	GTA- Online	GTA- LGRP
Charaktererstellung	-	X	X
Charaktergestaltung	Nachträglich	X	X
Spieler zu Charakter Interaktion	X	X	X
Spieler zu Spieler Interaktion	-	X	X
Missionsdesign	X	X	-
Charakterentwicklung durch Erfahrungspunkte	-	X	-
Fahrzeugsteuerung	X	X	X
Fahrzeughtuning durch Spieler	-	-	X
Fahrzeughtuning selbst	X	X	X
Lizensierte Fahrzeuge	-	-	Beschränkt
Waffenauswahl	X	X	Gering
Erwerb futuristischer Waffen	-	X	-
Wirtschaftssystem durch Berufe	-	-	X
Immobilienkauf und -anpassung	X	X	X
Betretbare Clubs und Häuser	X	X	X
Gründung und Leitung von Unternehmen	-	Beschränkt	X
Multiplayer Server Interaktion	-	X	X
Charakter Ausweisdokumenten	-	-	X
Interaktion mit der Polizei	Beschränkt	Beschränkt	X
Handel mit illegalen Gegenständen	-	X	X
Passivmodus	-	X	-
Private Sessions	-	X	-
Gerichtsverfahren	-	-	X
Gerichtsverfahren	-	-	X
Aufbau von Beziehung	Story	Beschränkt	X
Realistische Smartphones	-	-	X
Beruf lernen	-	-	X

3.3 Erzählstrukturen in GTA V Live Roleplay

Die tatsächliche Erzählstruktur von GTA V unterscheidet sich im Kern nicht von den vielen anderen Geschichten. Die Erzählstruktur in GTA V LGRP beinhaltet jedoch verschiedene und kombinationen von Erzählstrukturen. Das ist die nicht-lineare Erzählung, die verzweigte Erzählung und die multiperspektivische Erzählung. Die Geschehnisse in GTA V LGRP passieren nicht in einer chronologischen Reihenfolge, sondern führen zu verschiedenen Handlungspfaden aufgrund der verschiedenen Spielerentscheidungen. Der Spieler kann seine eigene Hintergrundgeschichte erfinden und leben, während ein anderer Spieler sich für eine andere Hintergrundgeschichte entschieden hat. Auch wenn bestimmte Ereignisse wiederholt auftreten, entsteht jedes Mal eine neue Geschichte. Ein Beispiel dafür ist das Event 'Schnitzeljagd' auf dem Roleplay-Server GamingLife. Alle Spieler haben die Möglichkeit an einer Schnitzeljagd teilzunehmen. Auch wenn die Regeln und Anforderungen jedes mal die selben sind, entstehen jedesmal verschiedene Geschichten für einzelne Spieler und für alle Spieler gemeinsam.

Anhand der Interaktion mit anderen Spielern ist zu sehen, dass gemeinsame Geschichten entstehen. Obwohl jeder Spieler aus der eigenen Perspektive der Protagonist ist, kann es bei einer gemeinsamen Geschichte, die erlebt wird, dazu kommen, dass man in der gesamten Geschichte nicht mehr der einzige Protagonist ist oder sogar nur zu einem Nebencharakter in der Geschichte des anderen wird. Es ist fast unmöglich, eine Solo-Geschichte in einem LGRP zu entwickeln. Im Laufe der Spielzeit kommt es immer zur Interaktion mit anderen Spielern, sei es beim Erwerb des Führerscheins oder bei einer polizeilichen Maßnahme (siehe Abb. 3.1). Die Wahrscheinlichkeit, nicht angesprochen zu werden oder mit anderen Charakteren zu interagieren, ist so gut wie unmöglich. Spätestens bei einer Verletzung oder wenn der Charakter hungrig ist, muss ein Geschäft zum Erwerb der Lebensmittel aufgesucht werden.

3.3.1 Anwendung von Character Driven Storytelling

Character-Driven-Storytelling in LGRP am Beispiel von GTA V unterscheidet sich in einigen Aspekten vom CDS in anderen Spielen. Durch die Interaktivität in Echtzeit sind Entwicklungen der charaktergetriebenen Geschichten unvorhersehbar. Durch Hintergründe oder persönliche Interessen werden Entscheidungen getroffen und beeinflussen somit die gesamte narrative Geschichte. Ein einfaches Beispiel dafür wäre, dass ein Spieler einen ehemaligen Kriminellen spielt und versucht, sein Leben zum Besseren zu verändern, um aus der kriminellen Schiene herauszukommen. Er könnte sich gegen eine kriminelle Handlung entscheiden, obwohl dies für ihn das Verdienen vom schnellem Geld bedeuten würde. Dadurch könnten neue Handlungsstränge geöffnet werden und zu Schwierigkeiten im legalen Geschäft führen. Außerdem schreibt der Charakter zu jeder Zeit seine eigene Geschichte. Egal was er in der dynamischen Welt von GTA V unternimmt, wird sie weitergeschrieben. Er könnte sich einem Polizei-Revier anschließen und auf die Jagd nach kriminellen gehen. Außerdem könnte er kriminelle jagen und zugleich ein korrupter Polizist sein. Er könnte aber auch so tun, als wäre er korrupt, und somit mehr Informationen von Kriminellen erlangen.

Deswegen ist dem charaktergetriebenen Storytelling keine Grenze zu setzen und unvorhersehbar, da zu jeder Zeit etwas anderes passieren kann. Es könnte sein, dass eine



Abbildung 3.1: Szene: Polizeikontrolle aus dem GTA-V RP Server "GamingLife (Rockstar Games, 2013)"

kriminelle Bande versucht, eine Bank auszurauben, jedoch könnten sie gleichzeitig die Benachrichtigung bekommen, dass einer ihrer Anhänger festgenommen wurde oder entführt wurde. Somit würde sich durch die Handlungen anderer die eigene Geschichte ebenfalls verändern. Außerdem entwickeln sich die Charaktere immer weiter, wodurch die Entscheidung ob mit positiver oder negativer Auswirkung den Charakter weiterformt. Der Spieler kann dadurch mehr in eine Rolle eintauchen. Ein Beispiel dafür wäre die Erweiterung des korrupten Polizisten, wenn ein Krimineller durch die Korruption ins Gefängnis muss und nach Rache sehnt.

3.3.2 Wissensverteilung

Die Art und Weise, wie Informationen in LGRP zwischen den Charakteren und dem Publikum ausgetauscht wird unterscheidet sich zu der Wissensverteilung in Filmen, Serien oder nicht-LGRP Spielen. Die Spieler haben die Möglichkeit, ihre Spielinhalte zu streamen oder als Video zu veröffentlichen. Dadurch kann es passieren, dass das Publikum verschiedene Perspektiven der Geschichte verfolgt und somit ein besseres Verständnis für die Handlung bekommt. Es kann jedoch auch vorkommen, dass ein Spieler kein Content-Creator ist, wodurch das Publikum nur durch Erzählungen Informationen über vergangene Ereignisse erhält. Daher ist es schwierig zu sagen, dass ein Spieler oder Zuschauer ein umfassendes Wissen über die Geschichte hat, da das LGRP emergent und interaktiv ist. Außerdem ist zusehen, dass die Wissensverteilung bei jedem Spieler und Zuschauer anders ist.

3.3.3 Charakterentwicklung in LGRP

Die Charakterentwicklung in GTA V LGRP unterscheidet sich von den herkömmlichen Spielen. Jeder Spieler kann einen Charakter erstellen und ihn individuell gestalten, einschließlich seines Aussehens und seiner Hintergrundgeschichte.

Einige RP-Server verlangen von Bewerbern eine ausführliche Charaktervorstellung und Vorstellung der Hintergrundgeschichte. In den meisten Fällen wird die Hintergrundgeschichte der Charaktere nur in Bewerbungsgesprächen vorgestellt und nicht weiter verfolgt. Zur Erstellung des Charakter gibt es keine einheitliche Vorlage, manche Server bieten diese Vorlage andere wiederum bieten keine Vorlage. Bei der Erstellung eines Charakters sollte zuerst das Konzept festgelegt werden, welche Motivationen und Ziele der Charakter hat und wie seine Persönlichkeit ist, danach kann die Hintergrundgeschichte erzählt werden, was der Charakter zuvor gemacht, woher er kommt und warum er nach Los Santos möchte. (So-, 2024)

Die Charakterentwicklung kann durch die erlebten Erfahrungen und Interaktionen oder durch die inneren oder äußeren Einflüsse sowie Handlungen von anderen Spielern beeinflusst werden.

Es kann vorkommen, dass der Spieler zuvor keine Erfahrungen in LGRP gesammelt hat und ein relativ neuer Spieler ist. Das könnte den Werdegang des Charakters beeinflussen und könnte ihn zu seiner Eingewöhnungszeit als schüchternen und geschlossenen Charakter prägen. Im Gegensatz dazu können Spieler existieren, die zwar Erfahrungen in LGRP gemacht haben, jedoch ihre Charaktere als schüchtern definieren und die Rolle dementsprechend spielen. Die Erfahrung, die der Spieler in LGRP hat, kann aus diesem Grund ein wichtiger Aspekt sein. Bei den zuvor erwähnten Beispielen mit dem schüchternen Charakter wäre der erstellte Charakter bei dem weniger erfahrenen Spieler ungewollt schüchtern, währenddessen der erfahrene Spieler bewusst einen schüchternen Charakter spielen würde. Beide Charaktere könnten unvollkommene Charakterzüge aufzeigen, wodurch die Spannung für Zuschauer aufrecht erhalten wird, da eine Charakterentwicklung zu erwarten ist.

Die meisten unerfahrenen Spieler benötigen etwas Spielzeit, um die Charakterentwicklung voranzutreiben, und in dieser Zeit werden verschiedene Erfahrungen gesammelt. Auch erfahrene Spieler können gemeinsam mit den unerfahrenen Spielern ihre Charaktere entwickeln, indem sie in Dialoge mit anderen Charakteren geraten oder mit ihnen interagieren und neue Erfahrungen sammeln. Dazu gehören die Erfahrungen, die sie mit verschiedenen Spiel-Fraktionen unter anderem sowie mit der Polizei, der Feuerwehr (siehe Abb.3.2), mit Ärzten oder kriminellen und weiteren Gruppierungen machen. Durch diese Aktionen ist zwar eine Charakterentwicklung als Publikum zu erwarten, jedoch ist sie nicht vorhersehbar, genauso wie im echten Leben.

Obwohl LGRP einzigartig ist und in dem Moment geschieht, werden diese Spielweisen auf verschiedenen Streaming-Plattformen ausgestrahlt. Bei diesem Content-Creator ist in den Anfangszeiten des LGRP die Ungewissheit zu sehen, da die meisten Angst haben, etwas Falsches zu tun, wodurch sie gegen Regeln verstoßen würden und die Immersion der Spieler gefährden. Im Juli 2023 wagt der YouTube-Content-Creator EliasN97 sich das erste Mal an GTA V-LGRP. In den ersten Videos ist die Ungewissheit zu erkennen, da er ein 'neu Eingereister'¹ ist. In den weiteren Veröffentlichungen

¹Ein Eingereister ist jemand, der die Einreiseprüfung eines LGRP-Servers bestanden hat.

kann seine Entwicklung aufgrund der Spielzeit festgestellt werden, obwohl einige Unklarheiten zum Spiel auffallen. Durch die innerhalb kurzer Zeit gemachten Erfahrungen entwickelt sich der Charakter ebenfalls.

Die Entwicklung von EliasN97 ist beiden YouTube-Videos zu sehen. (EliasN97, 2023b) & EliasN97 (2023a)

Außerdem können Charaktere ihre Verhaltensweisen durch Angehörigkeit zu einer Gruppe ebenfalls ändern. Dazu gehören auch das Sprechen im Gangslang, der Klamottenstil oder die Verhaltensweise. Durch gewollte oder ungewollte Handlungen können Konsequenzen entstehen, wodurch im Rückkehrschluss eine charakterliche Veränderung stattfinden kann. Dies kann aber auch mit Erfolgen, Misserfolgen, Konflikten und Lösungen geschehen.



Abbildung 3.2: Eine Feuerwehr-Szene aus dem GTA-V RP Server "GamingLife (Rockstar Games, 2013)"

3.3.4 Live-Roleplay Regeln in GTA V

Obwohl jeder Server eigene Regeln hat, basieren die meisten auf den Grundprinzipien des Roleplays, um die Immersion zu stärken und dem Realismus nahezukommen. Hierbei gilt, dass das eigene Leben das Höchste Gut ist (FearRP). Dadurch soll das fahrlässige Verhalten verhindert werden und realitätsnahe Handlungen erspielt werden. Das bedeutet, wenn ein anderer Spielcharakter eine Waffe auf den Spieler zielt, so hat der Spieler den Anweisungen des Spielers zu folgen. Aufgrund der verschiedenen Internetleistungen ist es erlaubt, selbst eine Waffe innerhalb von drei Sekunden zu ziehen. Wenn aber eine größere Gruppe von Charakteren mit mehreren Waffen auf einen Spieler zielt, so wäre es nicht realistisch, selber eine Waffe zu ziehen, um sich aus der Situation zu befreien. Das Missachten von Realismus würde zu einem sogenannten 'FailRP' (Dt. Versagen beim Rollenspiel) führen. Das bewusste Verletzen ohne eine Hintergrundgeschichte von anderen Charakteren, ob mit oder ohne Waffe, ist untersagt und würde dem 'Random Deathmatch' entsprechen. Es würde auch nicht der Realität entsprechen, wenn sich zwei Autos zum Spaß rammen und gegeneinander fahren. Diese

Situation würde auch im echten Leben Gefahren mitbringen und aus diesem Grund ist es auch nicht gerne in im LGRP gesehen (Vehicle Deathmatch). (Klimenko, 2024b) Power-Rp ist eine besondere Regel und wird auch von den Administratoren bestraft. Es ist das übermäßige Nutzen der eigenen Macht, um anderen Charakteren den eigenen Willen zu erzwingen. Beleidigungen ohne einen geschichtlichen Hintergrund sind auch nicht erwünscht und werden mit Strafen bis zum Ausschluss vom Server bestraft. (Gam, 2024)

4 Diskussion

Um die Unterschiede zwischen charaktergetriebenen Geschichten in Story-Spielen und charaktergetriebenen Geschichten in Rollenspielen zu vergleichen und zu analysieren, wurden verschiedene Literaturquellen und Beispiele herangezogen. Die Untersuchung hat gezeigt, wie sich Live-Game-Roleplay von traditionellen- und Videospielen unterscheiden. Es wird deutlich, dass die gesamte Geschichte nicht von einem einzelnen Autor verfasst wird, sondern dass jeder Spieler im LGRP seine eigene Geschichte schreibt und gleichzeitig Teil der Geschichten anderer Spieler wird. Außerdem ist es nicht möglich, die gesamte Geschichte in LGRP vorzudefinieren und in der linearen Erzählstruktur nachzugehen. Es gibt viele verschiedene Artefakte, die einen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben, und läuft nicht immer wie zuvor geplant, da die Handlungen einzelner Charaktere anders ausfallen können als erwartet. Genauso können auch unerwartete äußere Konflikte auftreten und die geplante Geschichte verändern.

Insgesamt betrachtet verfasst jeder Spieler seine eigene Geschichte und alle Charaktere, die in dieser Geschichte auftauchen werden, sind ein Teil der gesamten Geschichte. Es lässt sich auch annehmen, dass die Handlungen jedes Spielers sowohl direkte als auch indirekte Einflüsse auf den narrativen Gesamtbogen haben, wodurch jeder Charakter zum Teil-Autor der gesamten Geschichte wird.

Da das Thema relativ neu ist besonders schwer Quellen im direkten Bezug auf das Live Game Roleplay zu finden. Es gibt sehr wenig Literatur zum LGRP, daher wird empfohlen, die verschiedenen Bereiche des LGRP Qualitativ zu untersuchen. Um eine Grundlage zu schaffen wurden verschiedene Komponente wie Rollenspiel, Live Action Roleplay, Videospiel, charakterorientierte Geschichten und interaktive Geschichten analysiert werden. Durch die Kombination dieser Elemente konnte dann das Live Game Roleplay angegangen werden.

5 Fazit und Ausblick

Die vorliegende Arbeit wurde durchgeführt, weil bisher wenig Forschung über Character Driven Storytelling in virtuellen Rollenspielen existiert. Somit konnte herausgefunden werden, wie Spieler durch Handlungen und Entscheidungen die Geschichte in virtuellen Welten mitgestalten. Als konkretes Beispiel wurde GTA V Roleplay gewählt, da das Spiel auf Streaming- und Videoplattformen eine hohe Relevanz und Nachfrage aufweist und viel mehr Interaktionsmöglichkeiten gegenüber den alternativen Spielen bietet.

Die vorliegende Untersuchung verdeutlicht, dass das LGRP eine spannende und abwechslungsreiche Spielmethode darstellt. Es bietet einen umfassenden Einblick in emergente charaktergetriebene Geschichten und eine Plattform mit vielen Freiheiten für Spieler in einer dynamischen Welt. Durch diese Form des Storytelling wie die Immersion verstärkt und Spieler können emotionale Bindungen zu eigenen und anderen Charakteren entstehen.

Bei der Umsetzung von Character Driven Storytelling in GTA V wird deutlich, dass die Geschichten auf interaktive und echtzeitbasierte Weise entstehen. Dabei können ihre Handlungen von anderen Charakteren beeinflusst werden, was einzigartige Handlungsstränge mit sich bringt.

Es wird empfohlen, weitere Untersuchungen durchzuführen, um die Verwendung von charaktergetriebenen Storytelling-Methoden in Live-Roleplay Games für Bildungszwecke genauer zu untersuchen. Mit diesen Forschungen könnten Prototypen in der Praxis ausgetestet werden.

Abbildungsverzeichnis

2.1	Ein Zeichentrick Bösewicht mit Links fröhlichem und rechts düsterem Hintergrund erstellt mit DALLE-3	8
2.2	WALL-E zu sehen mit einem Rubik-s-Cube aus dem gleichnamigen Animationsfilm (Stanton, 2008)	10
2.3	Abbildung aus dem Film 'Die Verurteilten':Andy freut sich über seine erfolgreiche Flucht (Darabont, 1994)	11
2.4	Abbildung: Connor steht vor der Wahl, ob er die Wahrheit sagen soll oder lügen (Det, 2024)	15
2.5	Diese Abbildung zeigt den Spieler beim einkaufen - Erstellt von Burak Köse	16
2.6	Die Abbildung zeigt den Ablauf zum Server beitrtritt auf den Roleplay Server Dirty-Gaming (Whi, 2024)	18
2.7	Abbildung aus der ersten Mission - kurz vor dem Charakterwechsel - Das Screenshot wurde aus dem Video von Daniel Gaming	21
2.8	Darstellung der Benutzeroberfläche und der Apps in GTA-Online. (Rockstar Games, 2013)	22
2.9	Darstellung der Benutzeroberfläche und der verfügbaren Apps in GTA LGRP. (Gam, 2024)	23
2.10	Abbildung von Burak Köse für die grafische Verbildlichung der linearen Erzählstruktur	24
2.11	Abbildung von Burak Köse für die grafische Verbildlichung der nicht-linearen Erzählstruktur	24
2.12	Schneeflocke - verzweigte Struktur Abbildung zur Verbildlichung aus storyanalyse.de	25
2.13	In dieser Abbildung ist der entscheidende Moment zur verzweigten Erzählung aus dem Spiel GTA V zu sehen © Rockstar Games. Alle Rechte vorbehalten. (Rockstar Games, 2013)	25
3.1	Szene: Polizeikontrolle aus dem GTA-V RP Server "GamingLife (Rockstar Games, 2013)"	32
3.2	Eine Feuerwehr-Szene aus dem GTA-V RP Server "GamingLife (Rockstar Games, 2013)"	34

Tabellenverzeichnis

3.1 Vergleich der Spielmodi in GTA V	30
--	----

Literaturverzeichnis

- [Was] *Was ist Rollenspiel.* https://wiki.alathair.de/index.php/Was_ist_Rollenspiel%3F
- [Car 2006] *Cars.* <https://www.imdb.com/title/tt0317219/>, 2006. – Zugriff am: Datum des Zugriffs
- [Gta 2024] *Alle Details zu GTA V: Banküberfälle, dynamische Missionen und Unterwasser-Gameplay - CVG.* <https://web.archive.org/web/20141025062852/http://www.computerandvideogames.com/377653/gta-v-full-details-bank-heists-dynamic-missions-and-underwater-gameplay/>, 2024. – Accessed: 2024-03-15
- [Cha 2024a] *Charakterentwicklung Verwenden Sie Ihre Protagonisten zum Leben - FasterCapital.* <https://fastercapital.com/de/inhalt/Charakterentwicklung--Verwenden-Sie-Ihre-Protagonisten-zum-Leben.html#Warum-die-Charakterentwicklung-wichtig-ist>, 2024. – Accessed: 2024-03-15
- [Cha 2024b] *Charakterorientiertes vs. handlungsorientiertes Schreiben — BBC Maestro.* <https://www.bbcmaestro.com/blog/character-driven-vs-plot-driven-writing>, 2024. – Accessed: 2024-02-19
- [Com 2024] *Comprehensive Guide to Mastering Narrative Design in Video Games - Search My Expert Blog.* <https://blog.searchmyexpert.com/narrative-design-game-dev/>, 2024. – Accessed: 2024-03-23
- [Den 2024] *Denkarium — Harry-Potter-Lexikon — Fandom.* <https://harrypotter.fandom.com/de/wiki/Denkarium>, 2024. – Accessed: 2024-03-27
- [Det 2024] *Detroit: Become Human (Videospiel 2018) - Auszeichnungen - IMDb.* <https://www.imdb.com/title/tt5158314/awards/>, 2024. – Accessed: 2024-03-23
- [gam 2024] *gamescom 2017 — These are the gamescom award nominees ».* <https://archive.ph/20181008021721/http://news.gamescom.de/en/2017/08/gamescom-2017-these-are-the-gamescom-award-nominees/>, 2024. – Accessed: 2024-03-23
- [Gam 2024] *GamingLife Regelwerk - Google Docs.* <https://docs.google.com/document/d/1FKSt-2Sp0z0eE3ht8gHmzZg9j9ajJaanTW7Xp140-x8/edit?pli=1>, 2024. – Accessed: 2024-02-20

- [Gra 2024] *Grand Theft Auto: Rockstar Games übernimmt Team hinter FiveM and RedM - Golem.de.* <https://www.golem.de/news/grand-theft-auto-rockstar-games-uebernimmt-team-hinter-fivem-and-redm-2308-176692.html>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [GTA 2024] *GTA 5: Alles zu Story, Charakteren, Konsolen und GTA Online.* <https://www.ingame.de/guides/gta/gta-5-story-charaktere-konsolen-ps4-ps5-gta-6-los-santos-gta-online-92576195.html>, 2024. – Accessed: 2024-03-17
- [”Lo 2024] *”GTA 5”: Los Santos und Los Angeles im Vergleich - Games - derStandard.at > Web.* <https://www.derstandard.at/story/2000009858232/gta-5-los-santos-und-los-angeles-im-vergleich>, 2024. – Accessed: 2024-02-25
- [Akt 2024] *GTA V: Alle Aktivitäten und Minispiele im Gangster-Epos - Softonic.* <https://de.softonic.com/artikel/gta-v-alle-aktivitaeten-und-minispiele-im-gangster-epos>, 2024. – Accessed: 2024-03-26
- [Hab 2024] *Habbo RPG kommt zu Habbo.de! - Habbo.* <https://www.habbo.de/community/article/33591/habbo-rpg-kommt-zu-habbo-de>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [hac 2024] *Hacivat Karagöz.* https://osmanfarukverimerilkokulu.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/13/728889/dosyalar/2022_11/04144824_KARAGOZ-HACIVAT.pdf?CHK=ac03cbdf03d9e0a7640b4d7aa510776e, 2024. – Accessed: 2024-02-28
- [Die 2024] *Die Kunst des realistischen Game-Designs: Simulationsspiele jenseits der Grafiken.* <https://videonerd.de/die-kunst-des-realistischen-game-designs-simulationsspiele-jenseits-der-grafiken/>, 2024. – Accessed: 2024-03-04
- [Las 2024] *The Last of Us takes Game of the Year at D.I.C.E. Awards 2014 — VG247.* <https://www.vg247.com/d-i-c-e-awards-2014-watch-the-ceremony-here-all-winners-as-they-happen>, 2024. – Accessed: 2024-03-23
- [Mei 2024] *Meistverkaufte Videospiele weltweit bis 2024 — Statista.* <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36854/umfrage/verkaufszahlen-der-weltweit-meistverkauften-videospiele/>, 2024. – Accessed: 2024-02-29
- [lar 2024] *Missing title.* https://www.larp.net/wp-content/uploads/2021/07/2012-07-16_Was_ist_larp.pdf, 2024. – Accessed: 2024-03-26
- [Pro 2024] *Protagonist, Hauptcharakter und Nebenrollen - Was ist das eigentlich? - Schriftsteller-werden.de.* 2024. – Accessed: 2024-03-17

- [Der 2024] *Der Prozess der Charakterentwicklung in Romanen – Buchstabenzauber.* <http://blog.buchschreiben.eva-schierlinger.de/beitraege/der-prozess-der-charakterentwicklung-in-romanen/>, 2024. – Accessed: 2024-02-17
- [Sch 2024] *Schnee in GTA Online: Wann schneit es 2022 in Los Santos wieder?* <https://www.playcentral.de/schnee-gta-online-wann-schneit-es-2022-in-los-santos-wieder/>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [So- 2024] *So erstellen Sie eine authentische GTA-RP-Story – FiveM.* <https://bestfivem.com/de/fivem/wie-erstelle-ich-eine-authentische-gta-rp-geschichte/>, 2024. – Accessed: 2024-03-26
- [win 2024] *Story Plot: Der Kern Ihrer Geschichte.* <https://www.text-center.com/story-plot-der-kern-ihrer-geschichte/>, 2024. – Accessed: 2024-03-23
- [Sto 2024] *Storytelling: Wir erklären es! – Technikum Wien Academy.* <https://academy.technikum-wien.at/ratgeber/was-ist-storytelling/>, 2024. – Accessed: 2024-02-28
- [Whi 2024] *Whitelist - Dirty-Gaming - Deutscher GTA Roleplay Server.* <https://dirty-gaming.com/whitelist>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [ArmyRaidFail 2015] ARMYRAIDFAIL: *What If Lamar Approached Michael Instead Of Franklin?* <https://gtaforums.com/topic/762507-what-if-lamar-approached-michael-instead-of-franklin/#comments>, 2015. – Zugriff am: 06.03.2024
- [Ascher 2014] ASCHER, Franziska: Die Narration der Dinge Teil II - Environmental Storytelling. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2014). <https://paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/>. – [22.03.2024 - 21:52]
- [Becker 2017] BECKER, Jana Brehmer S.: „Storytelling“ ...die ursprünglichste Form der Wissensvermittlung. https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/0952de622746c494217a0eff248a78c6.pdf/02_Storytelling.pdf, 2017. – Accessed: 2024-02-10
- [Blizzard Entertainment 2004] BLIZZARD ENTERTAINMENT: *World of Warcraft*. Videospiel, 2004
- [CD Projekt Red 2015] CD PROJEKT RED: *The Witcher 3: Wild Hunt*. Videospiel, 2015
- [Darabont 1994] DARABONT, Frank: *The Shawshank Redemption*. Motion Picture, 1994. – Directed by Frank Darabont, Based on a story by Stephen King
- [Druckmann u. Straley 2013] DRUCKMANN, Neil ; STRALEY, Bruce: *The Last of Us*. Video Game, 2013. – Developed by Naughty Dog

- [EliasN97 2023a] ELIASN97: *GTA RP geht weiter*. <https://www.youtube.com/watch?v=h1pokBwwJ84>, 2023. – Zugriff: 20. März 2024
- [EliasN97 2023b] ELIASN97: *Mein erstes Mal GTA RP*. https://www.youtube.com/watch?v=7frzV_VMbEU, 2023. – Zugriff: 20. März 2024
- [Friebel 2020] FRIEBEL, Paula-Kristin: *Androids investigating Androids. Wie die Parallelen mit Kriminalserien das Spielerlebnis in "Detroit: Become Human" beeinflussen*. München : GRIN Verlag, 2020 <https://www.grin.com/document/1138581>
- [Games 2024] GAMES, Rockstar: *Der Halloween-Horror in GTA Online geht weiter - Rockstar Games*. <https://www.rockstargames.com/de/newswire/article/39094218739a18/the-halloween-horrors-continue-in-gta-online>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [Gygax u. Arneson 1974] GYGAX, Gary ; ARNESON, Dave: *Dungeons & Dragons*. Tischrollenspiel, 1974
- [Kersten 2024] KERSTEN, Reich: *Rollenspiele*. 2024
- [Kim u. a. 2010] KIM, JR ; PARK, IK ; SHIM, KH: The effect of immersion on user experience in World of Warcraft. In: *International Journal of Human-Computer Studies* 68 (2010), Nr. 8, 454-467. <https://myaidrive.com/3tY6DAfxVNxC9SZHWwSfvr/WOW-IMmersio.pdf>
- [Klimenko 2024a] KLIMENKO, Darya: *GTA online und GTA RP*. <https://gta5grand.com/wiki/de/gta-online-vs-gta-5-rp-6/>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [Klimenko 2024b] KLIMENKO, Darya: *Was ist RDM in GTA RP?* <https://gta5grand.com/wiki/de/what-is-rdm-in-gta-rp-2/>, 2024. – Accessed: 2024-02-20
- [Kowalski 2018] KOWALSKI, Stephanie A.: *Emergent Storytelling: Übers Spielen zum gemeinsamen Geschichtenerzählen*. <https://www.linkedin.com/pulse/emergent-storytelling-%C3%BCbers-spielen-zum-gemeinsamen-kowalski/?originalSubdomain=de>, 2018. – Accessed: 2024-03-14
- [Lochner 2014] LOCHNER, David: *Storytelling in virtuellen Welten*. Germany : Herbert von Halem Verlag, 2014. – ISBN 9783867643474
- [Lugmayr u. a. 2016] LUGMAYR, Artur ; SUTINEN, Erkki ; SUHONEN, Jarkko ; ISLAS SEDANO, Carolina ; HLAVACS, Helmut ; SUERO MONTERO, Calkin: Serious storytelling – a first definition and review. In: *Multimedia Tools and Applications* 76 (2016), Nr. 14, 15707–15733. <http://dx.doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5>. – DOI 10.1007/s11042-016-3865-5
- [Mojang 2011] MOJANG: *Minecraft*. Videospiel, 2011
- [Mueller 2024] MUELLER, Laura: *Eine Anleitung für charakterorientierte und handlungsorientierte Erzählungen* —

- Skillshare* Blog. <https://www.skillshare.com/de/blog/eine-anleitung-fuer-charakterorientierte-und-handlungsorientierte-erzaehlungen/>, 2024. – Accessed: 2024-02-28
- [Natsume 2015] NATSUME, Shingo: *One Punch Man*. TV-Serie, 2015. – Anime-Serie
- [Naughty Dog 2013] NAUGHTY DOG: *The Last of Us*. Videospiel, 2013
- [Naumann 2024] NAUMANN, Melanie: *Alternative Erzählstrukturen - Storyanalyse.de*. <https://storyanalyse.de/blog/aufbau/alternative-erzaehlstrukturen/>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [Phillips 2019] PHILLIPS, Todd: *Joker*. Motion Picture, 2019. – Directed by Todd Phillips, Performance by Joaquin Phoenix
- [Quantic Dream 2018] QUANTIC DREAM: *Detroit: Become Human*. Videospiel, 2018
- [Red 2015] RED, CD P.: *The Witcher 3: Wild Hunt*. Video Game, 2015. – Developed by CD Projekt Red
- [Rehse u. a. 2020] REHSE, Jessica ; RIEMER, Nathanael ; MEIJER, Saskia ; NEUMANN, Helmuth E. ; GOTTSCHALK, Matthias ; BUTTIG, Steve ; GANDER, Heiko ; WEST, Thomas ; GUSTAVS, Jakob ; LEHR, Moritz ; TOBE, Mascha ; WENDORF, Daniel ; BACH-SLIWINSKI, Greta C. ; ERNST, Sebastian ; MEIER, Jan-Niklas ; REHSE, Jessica (Hrsg.) ; RIEMER, Nathanael (Hrsg.): „*Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.*“. 2020 (Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten). <http://dx.doi.org/10.25932/publishup-46846>. <http://dx.doi.org/10.25932/publishup-46846>. – ISBN 978-3-86956-489-0
- [Rockstar Games 2013] ROCKSTAR GAMES: *Grand Theft Auto V*. Videospiel, 2013
- [Rowling 2002] ROWLING, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Hamburg : Carlsen, 2002 http://www.amazon.de/Harry-Potter-Weisen-Ausgabe-Erwachsene/dp/3551552002/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1362968817&sr=8-1. – ISBN 3551553009 9783551553003 3551552002 9783551552006
- [Stadler u. Spörrle 2008] STADLER, Christian ; SPÖRRLE, Matthias: Das Rollenspiel. In: *Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie* 7 (2008), 10, S. 165–188. <http://dx.doi.org/10.1007/s11620-008-0018-5>. – DOI 10.1007/s11620-008-0018-5
- [Stanton 2008] STANTON, Andrew: *WALL-E*. Motion Picture, 2008. – Directed by Andrew Stanton
- [Stenros 2010] STENROS, Jaakko: Between Game Facilitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. In: *Nordic DiGRA 2010* Digital Games Research Association (DiGRA), 2010
- [Tassi 2024] TASSI, Paul: *The Ten Games With The Most GOTY Awards In 2021*. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/01/01/>

- the-ten-games-with-the-most-goty-awards-in-2021/, 2024. – Accessed: 2024-03-23
- [Tychsen u. a. 2006] TYCHSEN, Anders ; HITCHENS, Michael ; BROLUND, Thea ; KAVAKLI, Manolya: Live action role-playing games: Control, communication, storytelling, and MMORPG similarities. In: *Games and Culture* 1 (2006), Nr. 3, S. 252–275. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412006290445>. – DOI 10.1177/1555412006290445. – ISSN 1555–4120
- [VELLGUTH] VELLGUTH, JACQUELINE: *Wozu brauchst du (Neben-) Charaktere*. <https://schriftsteller-werden.de/charakterentwicklung/wozu-brauchst-du-neben-charaktere/>,
- [Vlasak 2024] VLASAK, Lisa: *Interactive Storytelling* . *DIALOGPLUS*. <https://dialogplus.at/2019/12/29/interactive-storytelling-neue-wege-in-der-kommunikation/>, 2024. – Accessed: 2024-03-18
- [Waldscheidt 2024] WALDSCHIEDT, Stephan: *Multiperspektivisches Erzählen - Waldscheidts SCHRIFTZEIT*. <https://schriftzeit.de/archives/3576>, 2024. – Accessed: 2024-03-24
- [Zindel u. Bodden 2021] In: ZINDEL, Katharina ; BODDEN, Tamara: *>Life Game Roleplaying< am Beispiel von GTA V*. Leiden, Niederlande : Brill — Fink, 2021. – ISBN 9783846765715, 217 - 229