

Wie wirkt sich die Steuerung einer interaktiven Geschichte auf die Storyline aus?

Eine Analyse von zwei textbasierten Geschichten

Wie wirkt sich die Steuerung einer interaktiven Geschichte auf die Storyline aus?

Eine Analyse von zwei textbasierten Geschichten

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel «Wie wirkt sich die Steuerung einer interaktiven Geschichte auf die Storyline aus? – Eine Analyse von zwei textbasierten Geschichten» selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen worden sind, sind in jedem Fall unter der Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form an irgendeiner Stelle als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Zürich, 26. Februar 2020

Noemi Carlen

Abstract

Dies ist eine Analyse von zwei interaktiven Geschichten. Obwohl beide textbasiert sind, unterscheiden sie sich in der Steuerung. Die erste Geschichte wird nur durch Texteingabe gesteuert und hat keine weiteren visuellen Hilfen. Die zweite wird über eine vorgegebene Auswahl von Antworten gelenkt und Personen sowie Orte sind abgebildet. Das Ziel der Analyse ist es, herauszufinden, wie sich die Art der Steuerung auf die Storyline auswirkt. Um diese Frage zu beantworten, wird die Dramaturgie der Geschichten und deren Interaktivität analysiert.

Die Analyse hat ergeben, dass nicht alle interaktiven Geschichten eine Einteilung in acht Sequenzen zulassen. Je stärker die Auswahlmöglichkeiten eingeschränkt sind, desto genauer kann dieser Aufbau eingehalten werden. Das 3-Akte-Prinzip wird nicht umgangen. Lässt die Geschichte viel Raum für eigene Entscheidungen, darf die Spannung nicht nachlassen. Je mehr für den Fortschritt gearbeitet werden soll, umso höher muss sie ansteigen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	4
1.1 Thema	4
1.2 Fragestellung	4
1.3 Methodik	5
1.4 Ziel.....	6
2. Methodik.....	7
2.1 Dramaturgie	7
2.2 Interaktivität.....	10
3. Analyse Zork I.....	11
3.1 Übersicht	11
3.2 Dramaturgie	12
3.3 Interaktivität.....	17
3.4 Steuerungsart und Storyline	19
4. Analyse The X Files: Trial By Ice.....	22
4.1 Übersicht	22
4.2 Dramaturgie	22
4.3 Interaktivität.....	26
4.4 Steuerungsart und Storyline	31
5. Fazit	34
Quellenverzeichnis	36
Abbildungsverzeichnis.....	38
Anhang.....	39

1. Einleitung

1.1 Thema

Es gibt zwei verschiedene Arten, wie ein Inhalt konsumiert werden kann. Filme, Bücher und Hörspiele beispielsweise werden passiv konsumiert. Wir können uns zurücklehnen und müssen selber nichts leisten. Interaktive Geschichten hingegen werden aktiv erlebt. Der Präfix *inter-* bedeutet *zwischen*. Es gibt also einen Austausch zwischen dem User und der Geschichte.¹

Den Ablauf einer Geschichte mitbestimmen zu können ist nichts Neues. Das Genre Interactive Fiction gibt es schon lange. Zum Beispiel Spielbücher, bei denen der Lesende aussuchen kann, was er tun möchte, um in einem bestimmten Abschnitt weiterzulesen, kamen in den 60er Jahren auf. Textadventures am Computer waren besonders in den 80er Jahren sehr beliebt.² Diese Textabenteuer erzählen die Geschichte nur anhand von Text und verwenden Illustrationen und Soundeffekte entweder gar nicht oder nur ergänzend. Anweisungen zur Steuerung werden vom User schriftlich durch kurze Befehle in natürlicher Sprache gegeben, beispielsweise durch die Eingaben von „nimm Stein“, „stehe auf“ oder „rede mit Zauberer“.

Heute sind interaktive Geschichten aktueller denn je. Durch die digitalen Medien eröffnen sich uns neue Möglichkeiten, welche auch rege genutzt werden. Mit Hilfe von Story-Apps wie *Episode*, *Storyscape* oder *Tap* werden interaktive Geschichten auch auf dem Smartphone erlebbar. Die Storys auf diesen Apps gehören ebenfalls zum Genre Interactive Fiction und funktionieren ganz ähnlich wie Textadventures. Sie werden in schriftlicher Form erzählt, gesteuert werden sie jedoch durch eine Sammlung von auswählbaren Befehlen. Viele dieser Geschichten werden durch ansprechende Grafiken und Animationen unterstützt.

1.2 Fragestellung

Durch die interaktive Steuerung der Geschichte erhält der User einen Einfluss auf den Ablauf und zum Teil auch auf den Ausgang der Geschichte. Dieser Einfluss ist nicht bei allen Arten der Steuerung gleich gross. Ich frage mich:

¹ Vgl. Miller, 2004, S. 57.

² Vgl. Montfort, 2005, S. 1.

Wie beeinflusst die Art der Steuerung die Storyline? Das möchte ich mit Hilfe dieser Arbeit untersuchen.

Um diese Fragen zu klären analysiere ich zwei interaktive Geschichten, die überwiegend textbasiert sind.³

Als Beispiel für ein Textadventure, das nur durch Texteingabe gesteuert wird, habe ich *Zork I* ausgewählt. Der Spieleklassiker ist im Jahr 1980 erschienen. Der grosse Erfolg dieses Abenteurers ist auch daran zu erkennen, dass *Zork I* der erste von 14 Einzeltiteln ist, welche im selben Universum spielen.

Als Zweites habe ich *The X-Files: Trial By Ice* ausgewählt. *The X-Files* ist eine Serie, die in der App *Storyscape* erfahrbar ist. Sie ist angelehnt an die US-amerikanische Fernsehserie mit dem gleichen Namen. In *Trial By Ice* helfen wir zwei FBI-Agenten einen Kriminalfall zu lösen. Wir steuern dabei den Ablauf, in dem wir vorgegebene Antworten anklicken. Den Ablauf der Geschichte können wir aber auch auf einer bildlichen Ebene verfolgen. Die Personen und die Orte sind sichtbar und animiert.

Storyscape ist seit dem 03. Februar 2020 nicht mehr verfügbar. Im Anhang ist der Ablauf der Hauptstory einsehbar.

1.3 Methodik

Das Ziel der Analyse ist es, herauszufinden, wie sich die Art der Steuerung auf die Storyline auswirkt. Um diese Frage zu beantworten, untersuche ich die Geschichten mittels folgender Themen:⁴

1. Dramaturgie: Wird die Drei-Akt-Struktur befolgt? Sind die klassischen Wendepunkte und der Spannungsbogen vorhanden? Ist eine 8-Sequenzen-Struktur ausmachbar?
2. Interaktivität und Funktionalität: Verläuft die Geschichte linear? Wieviel kann beeinflusst werden? Ist das Prinzip der Steuerung selbsterklärend? Wird die Steuerung durch visuelle Aspekte unterstützt oder beeinflusst?

Ich werde die zwei Geschichten nacheinander anhand dieser Kriterien analysieren und die Frage: „Wie beeinflusst die Art der Steuerung die

³ Die Links zu den Geschichten sind im Quellenverzeichnis angegeben.

⁴ Siehe Kapitel 2. Methodik, S. 7.

Storyline?“ spezifisch auf die Geschichte bezogen beantworten. In einem allgemeinen Fazit lege ich meine Erkenntnisse dar.

1.4 Ziel

Mein Ziel ist es, herauszufinden, wie die Steuerung die Geschichte eines interaktiven, textbasierten Formates beeinflusst. Da ich als praktische Diplomarbeit eine solche Geschichte selber realisieren werde, möchte ich erfahren, worauf ich bei der Umsetzung achten muss.

Ich werde deshalb untersuchen, ob die Storylines und der Ausgang der ausgewählten Geschichten tatsächlich beeinflussbar sind oder ob das nur so erscheint, weil der User aus unterschiedlichen Aktionen auswählen kann.

Besonders interessiert mich, ob und wie die Art der Steuerung in den ausgewählten Beispielen eingeführt wird und wie ich vermeiden kann, dass diese Einführung den User langweilt.

2. Methodik

Ich werde die zwei ausgewählten Geschichten anhand ihrer Dramaturgie und der interaktiven Komponenten analysieren.

2.1 Dramaturgie

Die Dramaturgie einer klassischen Geschichte ist fast immer gleich aufgebaut. Um herauszufinden, welchen Einfluss die interaktive Steuerung auf die Geschichte hat, werde ich untersuchen, inwiefern die Storyline von der eines klassischen Spielfilmes abweicht. Ich habe mich entschieden, diese Analyse mit Hilfe von zwei Modellen durchzuführen.

3-Akte-Modell⁵

Die Mehrheit der Spielfilme und Serien besteht aus drei Akten: Der Exposition, der Konfrontation und der Auflösung. Jeder Akt wird durch einen Wendepunkt eingeleitet, der die Geschichte in eine neue Richtung lenkt.

Das 3-Akte-Modell stellt grundsätzlich eine Vereinfachung des 5-Akte-Modells dar, welches in der Klassik für Dramen verwendet wurde. Um herauszufinden, wie die Steuerung der interaktiven Geschichte die Storyline beeinflusst, untersuche ich durch dieses Modell, inwiefern die Dramaturgie von der eines klassischen Spielfilmes abweicht. Durch die grobe Unterteilung in die einzelnen Akte erhalte ich einen Überblick.

In der Exposition werden Personen vorgestellt und die Ausgangslage wird eingeführt. Der erste Wendepunkt besteht darin, dass die Hauptperson ein Ziel ins Auge fasst.

In der Konfrontation sucht die Hauptperson nach einer Möglichkeit, wie das Problem gelöst werden kann. Sie beginnt ihr Abenteuer und überwindet Hindernisse. Sie nähert sich ihrem Ziel immer weiter, bis zu einem emotionalen Höhepunkt. Dieser findet ungefähr in der Hälfte der Geschichte statt. An diesem Punkt sieht alles gut aus und die Hauptperson steht vermeintlich kurz vor der Erlangung des Ziels. In einem Drama ist es genau umgekehrt. Alles sieht schlecht aus und das Ziel scheint in unerreichbarer Ferne. Direkt im Anschluss an diesen emotionalen Höhepunkt folgt jedoch der Mittelpunkt. Dieser stellt entweder den Tief- oder den Höhepunkt dar. Die Hauptperson erhält eine neue

⁵ Vgl. Glassner, 2004, S. 53ff.

Information, welche die Geschichte grundlegend ändert. Es erfolgt ein Wechsel vom Positiven ins Negative oder umgekehrt. Am Ende des zweiten Aktes folgt der zweite Wendepunkt. An diesem hat die Hauptperson das Ziel noch nicht erreicht, sie kann jedoch benennen oder zeigen, was sie braucht.

Der dritte Akt der Auflösung stellt eine Art Antwort auf den ersten Akt dar. Die Hauptperson probiert mit der neu gewonnenen Erkenntnis das Problem zu bewältigen. Die wahre Konfrontation findet statt und führt zu einem neuen Status Quo.

Der erste Akt umfasst etwa ein Viertel der Filmlänge und ist ungefähr gleich lang wie der letzte. Der zweite ist mit der Hälfte der Spielzeit der längste Akt.

8-Sequenzen-Modell

Das 8-Sequenzen-Modell⁶ ermöglicht mir, genauer auf die einzelnen Abschnitte und Abenteuer der Geschichte einzugehen und die Struktur noch genauer zu analysieren. Dieses Modell stellt eine weitere Aufteilung der drei Akte dar. Der erste Akt wird in zwei, der zweite in vier und der dritte in zwei Sequenzen unterteilt.

Eine Sequenz ist eine Einheit von Szenen, die dasselbe Ziel und denselben Konflikt haben. Die Sequenzen haben eine Exposition, eine Konfrontation und eine Auflösung und sind miteinander verflochten.

Akt 1		Akt 2				Akt 3	
Exposition		Konfrontation				Auflösung	
1	2	3	4	5	6	7	8

Abbildung 1 - 8 Sequenzen⁷

Sequenz 1

In der ersten Sequenz wird die Ausgangssituation eingeführt und die Hauptperson wird vorgestellt. Das Genre der Geschichte und ihr Tonfall werden etabliert. Am Ende der ersten Sequenz ereignet sich der erste Wendepunkt, der als Anstoss fungiert. Die heile Welt wird gebrochen, das Ziel aber noch nicht benannt.

⁶ Vgl. Mosleh, 2013, S. 111ff.

⁷ Vgl. Mosleh, 2013, S. 111ff.

Sequenz 2

Das retardierende Moment tritt auf. Die Konfliktsituation wird etabliert, die Hauptfigur kann oder möchte aber noch nicht loslegen. Wir erfahren mehr über die wichtigsten Haupt- und Nebenfiguren. Am Ende der 2. Sequenz fasst die Hauptperson ein Ziel. Dieser Wendepunkt wird auch *point of no return* genannt, da die einzige Chance der Figur darin besteht, sich dem Konflikt zu stellen und ihn zu lösen.

Sequenz 3

Die Hauptperson wählt die naheliegende Lösung und überwindet das erste Hindernis, das noch eher klein aber dennoch wichtig ist. Von diesem Augenblick an werden die Hürden grösser und schwieriger zu bezwingen.

Sequenz 4

Die Hauptperson nähert sich dem Ziel bis sie am Ende der Sequenz ihren emotionalen Höhepunkt erreicht. Diese Stelle nimmt auf eine gewisse Weise das Ende vorweg. Befindet sich die Hauptperson an einem Höhepunkt, endet die Geschichte im Guten, wenn sie sich an einem Tiefpunkt befindet, hat sie ein trauriges Ende. Der Emotionale Höhe- oder Tiefpunkt stellt im Hinblick auf unsere Erwartungen den höchsten Augenblick dar.

Diese Stelle hängt direkt mit dem zentralen Wendepunkt zusammen. An diesem wendet sich entweder alles zum Guten oder zum Schlechten. Das heisst, nach diesem Wendepunkt befindet sich die Hauptfigur emotional in der gegensätzlichen Situation, in welcher sie sich am emotionalen Höhe- oder Tiefpunkt befand.

Sequenz 5

Diese Sequenz verstärkt die Schwierigkeiten für die Hauptperson weiter. Es wird klar, dass sich etwas geändert hat.

Sequenz 6

Die Hauptfigur verstärkt durch ihre Handlung den Konflikt und erreicht das Ziel nicht. Hier ereignet sich ein weiterer Wendepunkt, es kommt zur Katastrophe. Nun kann die Hauptperson jedoch benennen, was sie braucht und was ihr eigentliches Ziel ist. Die wahre Konfrontation wird klar. Die Wendepunkte verdichten sich, was zur Klimax, der finalen Auseinandersetzung, führt.

Sequenz 7

Die Klimax stellt eine Prüfung dar, in der die Hauptfigur zeigen muss, was sie gelernt hat. Darauf hat sie während der ganzen Geschichte hingearbeitet. Es stellt sich heraus, ob das grosse Ziel erreicht wird.

Sequenz 8

Ein neuer Status Quo wird definiert. Hier geschieht eine Spiegelung zur ersten Sequenz, in der klar wird, was sich geändert hat.

2.2 Interaktivität

In interaktiven Geschichten spielt der User eine grosse Rolle. Den Austausch zwischen der Geschichte und dem User untersuche ich anhand folgender Punkte.

Steuerung

Die Steuerung einer Geschichte ist nicht immer selbsterklärend. Wenn man noch nie mit einer Geschichte dieser Art zu tun hatte, ist man als Anfänger schnell überfordert, was das Erlebnis erheblich beeinflusst. Aus diesem Grund untersuche ich, wie die Steuerung eingeführt wird. Gibt es eine Einführung durch einen Charakter? Fliesst sie in die Geschichte ein? Wird mit einem Vorwissen gerechnet?

Einfluss

Der Einfluss des Users auf die Geschichte kann unterschiedliche Ausmasse annehmen. Sie kann grundsätzlich linear verlaufen und eine stricte Reihenfolge der Geschehnisse haben, die der User nur vermeintlich steuern kann. Es ist aber auch möglich, dass der User frei wählen, was er tun möchte und mit allen vorhandenen Gegenständen interagieren kann.

Aus diesem Grund ist es wichtig, dass ich den Einfluss des Users in dieser Arbeit untersuche und festhalte, was und wieviel tatsächlich beeinflussbar ist.

3. Analyse Zork I

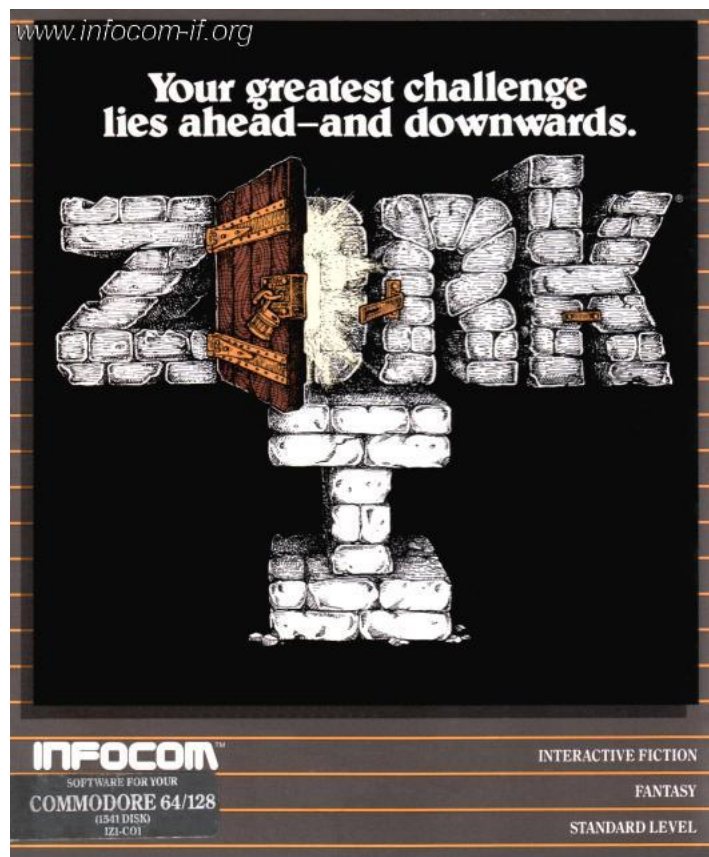


Abbildung 2 - Die Vorderseite der Hülle von Zork I⁸

3.1 Übersicht

Zork ist eines der ersten Textabenteuer überhaupt. Ursprünglich wurde es 1977 von Marc Blank und Dave Lebig programmiert, während sie am Massachusetts Institute of Technology studierten. Nachdem sie ihr Studium abgeschlossen hatten, gründeten sie die Firma Infocom. Dies ermöglichte es ihnen, das Spiel an ein größeres Publikum zu vertreiben. Da die damals üblichen Heimcomputer zu wenig Speicherplatz hatten, wurde zunächst nur der erste Teil vom ursprünglichen Zork veröffentlicht, unter dem Namen *Zork: The Great Underground Empire - Part 1*. Darauf folgten der zweite und dritte Teil, welche die Geschichte der Originalfassung nicht nur fortführten, sondern auch weiterspannen. Bis zum Jahr 2009 erschienen insgesamt 14 Titel, welche in der Welt von Zork spielen.

⁸ Siehe <http://www.infocom-if.org/games/zork1/zork1front.jpg>.

In *Zork I* geht es um das Erforschen einer unterirdischen Welt und das Entdecken von 20 Schätzen. Die Geschichte wird über das Eingeben von Befehlen in natürlicher englischer Sprache gesteuert.

3.2 Dramaturgie

In diesem Kapitel wird die direkte Storyline von *Zork I* untersucht. Während des Spieles gibt es insgesamt 28 verschiedene Arten zu sterben, diese werden nicht miteinbezogen. Ausserdem gibt es 110 Räume zu erforschen und 59 Gegenstände, die aufgehoben werden können.⁹ Jene, welche nicht für den Fortschritt der Geschichte notwendig sind, werden in dieser Analyse nicht erwähnt.

3-Akt-Modell

Exposition

Der User/die Userin erhält zu Beginn nur den Hinweis, dass er/sie vor einem weissen Haus steht. Es gibt einen Briefkasten, in welchem ein Flugblatt vorzufinden ist. Liest man dieses erfährt man, dass *Zork* ein Abenteuerspiel voller Gefahren ist. Das Umfeld wird zum ersten Mal erforscht und der Spieler/die Spielerin gewöhnt sich an die Art der Steuerung.

Als erstes muss der User/die Userin ins Haus gelangen und dort eine Laterne, ein Schwert und den Eingang zur Unterwelt finden. Ihm/ihr wird klar, dass dies ein Abenteuer ist und er/sie setzt sich zum Ziel, alle Schätze zu finden.

Konfrontation

Im zweiten Akt müssen 19 der insgesamt 20 Schätze gefunden und in einer Truhe in Sicherheit gebracht werden. Die einzelnen Geschichten darüber haben eine Exposition, eine Konfrontation und eine Auflösung. Am Anfang wird ein Gegenstand gesucht, dann muss eine Lösung gefunden werden, wie man ihn bekommen kann und wenn man ihn hat, muss dieser in die Truhe im Wohnzimmer des Hauses gebracht werden. Die in der folgenden Beschreibung erwähnten Räume sind auf Abbildung 3 ersichtlich.

⁹ Vgl. Infocom, 1984, S. 3.

Das Gemälde

Ohne weitere Hindernisse gelangt der Spieler/die Spielerin in die Galerie und findet dort ein Gemälde, welches mitgenommen und in der Truhe in Sicherheit gebracht wird.

Der Sarg, das Zepter und der Goldtopf

Auf dem Dachboden findet der User/die Userin ein Seil. Er/sie nimmt es auf und steigt damit durch die Luke im Boden, worauf er/sie einem Troll begegnet und ihn besiegt.

Das Seil wird in einem Kuppelraum an ein hölzernes Geländer gebunden, sodass der Spieler/die Spielerin daran hinunter klettern kann. Im ägyptischen Raum eines Tempels steht ein Sarg. Stellt man sich mit diesem vor den Altar um zu beten, wird man mit ihm an die Oberfläche und in den Wald befördert.

Nimmt der User/die Userin nun ein Zepter aus dem Sarg und schwenkt es vor einem Regenbogen durch die Luft, so erscheint am Ende des Bogens ein Topf gefüllt mit Gold. Dieser, das Zepter und der Sarg werden anschliessend in die Truhe gebracht.

Die Fackel und der Schädel

Beim Tempel holt der Spieler/die Spielerin die Fackel und eine kleine Glocke. Auf dem Altar liegen Kerzen und ein schwarzes Buch, welche auch mitgenommen werden. Mit diesen Dingen geht der User/die Userin zum Eingang des Hades. Eine Kraft hält ihn/sie auf. Er/sie legt die Kerzen ab und läutet die Glocke. Diese wird so heiss, dass er/sie sie fallen lässt. Anschliessend liest der Spieler/die Spielerin bei Kerzenschein aus dem schwarzen Buch. So kann das Land der Toten betreten und ein Kristallschädel mitgenommen werden. Der Schädel und die Fackel werden ins Wohnzimmer gebracht.

Die Münzen

Im Labyrinth findet der User/die Userin ein Säcken gefüllt mit Münzen. Um schneller zurück ins Wohnzimmer zu kommen, muss er/sie an einem Kyklopen vorbei. Um diesen zu vertreiben, wird das Wort Odysseus eingegeben, welches sich aus den Anfangsbuchstaben der Sätze im schwarzen Buch vom Altar zusammensetzt. So kann man an ihm vorbei und auf einem Geheimweg direkt zurück ins Wohnzimmer gelangen, um die Münzen abzulegen.

Der Dreizack, die Juwelen und der Platinbarren

Im Norden des Damms mit den geschlossenen Schleusentoren befindet sich ein Wartungsraum. Dort liegen ein Schraubenschlüssel und ein Schraubenzieher, welche mitgenommen werden. An der Wand gibt es eine Reihe von Knöpfen. Der User/die Userin drückt den roten und das Licht geht an. Drückt er den gelben beginnt an der Schleuse ein grünes Licht zu leuchten. Mit dem Schraubenschlüssel muss nun eine Schraube unter dem Licht gedreht werden, damit sich die Schleusentore öffnen und das Reservoir sich leert. So kann der Spieler/die Spielerin im Reservoir eine Schatztruhe voller Juwelen finden und weiter in Richtung Norden gehen. Dort befindet sich Poseidons Diamantendreizack. In der Nähe eines Canyons findet er/sie ausserdem einen Platinbarren. Der Dreizack, die Juwelen und der Platinbarren werden ins Wohnzimmer gebracht.

Die Jadefigur

In einem Sack in der Küche befindet sich eine Zehe Knoblauch. Diese schützt den Spieler/die Spielerin gegen die Vampirfledermaus im Fledermausraum. Mit diesem Schutz kann die Jadefigur, die dort liegt, genommen und im Wohnzimmer in Sicherheit gebracht werden.

Das Armband

Bevor der Gas Room betreten werden kann, muss der User/die Userin alles, was die Gase entzünden könnte, in einem Korb im Shaft Room ablegen. So kann im Raum ein Saphirarmband gefunden und unbehelligt in die Truhe gebracht werden.

Der Diamant

In einer Sackgasse befindet sich ein Haufen Kohle. Der Spieler/die Spielerin nimmt eine Handvoll mit. Im Maschinenraum öffnet er/sie den Deckel einer Maschine und füllt die Kohle hinein. Mit dem Schraubenzieher aus dem Wartungsraum dreht er/sie den Schalter und entnimmt der Maschine anschliessend den aus der Kohle gepressten Diamanten. Dieser wird ins Wohnzimmer gebracht.

Der Skarabäus und der Edelstein

Am Fusse des Dammes befindet sich ein Haufen Plastik. Diesen nimmt der User/die Userin mit. Im Reservoir steckt er/sie eine Pumpe ein. Am Rand des Flusses wird damit das gefundene Plastikstück aufgeblasen. Es wird zu einem Gummiboot, in das der Spieler/die Spielerin steigt. Er/sie treibt darin den Fluss hinunter an einer Boje vorbei, welche er mitnimmt. Am Ufer öffnet er die Boje, worin sich ein Edelstein befindet. Am Strand findet der User/die Userin eine Schaufel und nimmt diese mit. In einer Sandhöhle wird damit ein Loch gegraben und so findet man einen Skarabäus. Die gefundenen Schätze werden ins Wohnzimmer gebracht.

Das Ei, der Kelch, der Kanarienvogel und das Spielzeug

Draussen kommt der Spieler/die Spielerin zu einem Baum, auf dem ein Vogelnest liegt. Darin liegt ein Ei, das mitgenommen wird. Der User/die Userin steigt in eine Schatzkammer, in welcher er/sie einen Dieb trifft und von ihm angegriffen wird. Er/sie gibt ihm das Ei und bringt ihn anschliessend um. In der Schatzkammer befindet sich ein Kelch, welcher mitgenommen wird. Dem toten Dieb kann das Ei wieder abgenommen werden, welches nun offen ist. Darin befindet sich ein mechanischer Kanarienvogel. Dieser wird nach draussen zum Nest gebracht und aufgezogen, damit er zu singen beginnt. Ein Vogel kommt angeflogen und beginnt ebenfalls zu singen, wobei ihm ein Messingspielzeug aus dem Mund fällt. Dieses, den Kanarienvogel und das Ei werden zusammen mit dem Kelch ins Wohnzimmer gebracht.

Auflösung

Befinden sich 19 Schätze in der Truhe, taucht der zwanzigste auf. Es ist eine Karte, welche nach draussen führt. An dem Ort, an welchem das Spiel begonnen hatte, befindet sich nun ein neuer Weg. Dieser führt zu einem Grabhügel. Betritt man diesen, so befindet man sich am Ausgangspunkt des zweiten *Zork*-Abenteuers.

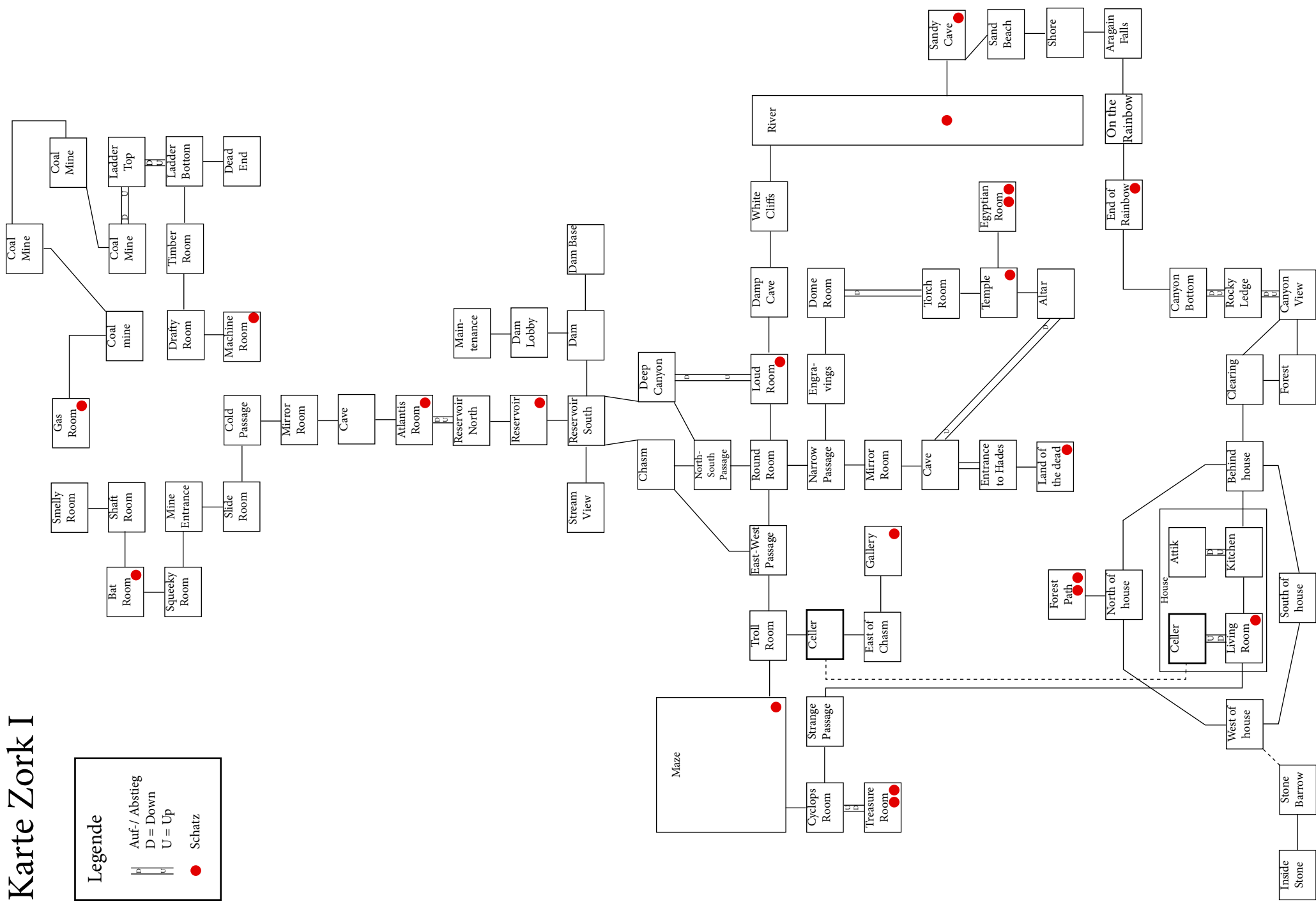
8-Sequenzen Modell

Acht Sequenzen sind in dieser Geschichte nicht ausmachbar.

Karte Zork I

Legende

| | Auf- / Abstieg
 D = Down
 U = Up
 ● Schatz



3.3 Interaktivität

Steuerung

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.
>

Abbildung 4 - Anfangstext von Zork I

Mit dem obenstehenden Text beginnt *Zork I*. Ein User/eine Userin, der/die nicht weiss, wie die Steuerung funktioniert, hat die Möglichkeit *help* einzugeben, um einen Überblick über die geläufigsten Befehle zu erhalten. Diese Handlung setzt aber die grundlegende Kenntnis darüber voraus, dass das Spiel über Texteingabe gesteuert wird. Dieses Wissen muss aus einem anderen Textabenteuer mitgebracht werden. Der Spieler/die Spielerin bewegt sich durch die Eingabe von *north*, *east*, *south* und *west* fort. Es besteht aber auch die Möglichkeit, nur die Anfangsbuchstaben dieser Wörter zu verwenden.

Die Steuerung läuft über einen Text Parser¹⁰. So wird es möglich, in natürlicher Sprache mit dem Spiel zu kommunizieren und es zu lenken. *Zork I* versteht insgesamt 698 verschiedene Begriffe:¹¹ Aktionen wie z.B. *take*, *put* oder *give*, in der Beschreibung vorkommende Objekte sowie einige derer Synonyme und Adjektive, welche die Gegenstände unterscheiden, werden erkannt. Hinzu kommen Präpositionen, welche diese Begriffe verbinden und Befehle, welche die Einstellungen des Spiels beeinflussen. Bezieht sich die Eingabe auf das Geschehen, sollte es deshalb nicht passieren, dass diese nicht verstanden wird.

Das Spiel kann gespeichert werden. Dies ist besonders hilfreich, da der User/die Userin jederzeit durch die Eingabe eines falschen Befehles sterben kann. So kann er/sie zum zuletzt gespeicherten Spielstand zurückkehren.

Dadurch, dass das Spiel nur auf Text basiert und keine Grafiken verwendet werden, wird die Orientierung in dieser fremden Welt erschwert. Aus diesem Grund zeichnen viele Spielende ihren zurückgelegten Weg und die Räume auf. Auf Abbildung 3 ist ersichtlich, wie die Welt von *Zork I* aufgebaut ist. Es gibt Räume auf verschiedenen Ebenen, von welchen manche nur unter bestimmten Voraussetzungen betreten werden können. Wird ein Raum betreten, erscheint ein Text mit dessen Beschreibung.¹² Darin erfährt man alles, was man über den Ort wissen muss.

¹⁰ Ein Parser ist ein Computerprogramm, welches die Eingabe in einen Befehl übersetzt, den das Spiel verstehen kann.

¹¹ Infocom, 1984, S.3.

¹² Siehe Abbildung 4.

Einfluss

Der Einfluss des Users/der Userin auf die Storyline ist sehr gross. Er/sie kann grundsätzlich tun und lassen, was er/sie möchte. Damit die Handlungen im vorgesehenen Rahmen bleiben, werden sie einerseits durch den Tod, bei einem zu weit gehenden Befehl oder durch unüberwindbare Hindernisse eingeschränkt.

Ausserdem ist die Stückzahl des Inventars begrenzt. Es muss also entschieden werden, was alles mitgenommen werden soll. Durch schmale Durchgänge passt der User höchstens mit zwei Gegenständen.

Die Artefakte müssen in der Truhe im Wohnzimmer in Sicherheit gebracht werden, da sie ansonsten vom Dieb gestohlen werden können. Dieser kann jederzeit aus dem Nichts auftauchen.

Der User/die Userin wird im Verlauf des Spieles immer stärker und kann so immer grössere Verletzungen überleben. Dies ist im Kampf gegen den Dieb wichtig, da er am Anfang noch nicht besiegt werden kann, am Ende stellt es jedoch kein Problem mehr dar.

Die einzelnen Schätze können in unterschiedlicher Reihenfolge gefunden werden. Manche sind jedoch nicht vor anderen auffindbar, da diese z.B. erst nach dem Öffnen eines Raumes oder mit Hilfe eines anderen Artefaktes gefunden werden können.

3.4 Steuerungsart und Storyline

Die Geschichte verläuft nicht linear. Der User/die Userin kann seinen/ihren Weg selbst wählen. Die Artefakte müssen aber in jedem Fall gefunden werden, wenn auch nicht in einer vorgeschriebenen Reihenfolge. Der Anfang und das Ende sind zwangsläufig dieselben, unabhängig von den Entscheidungen. Betrachtet man den Tod als Ende, ist dieser eine Alternative. Es ist aber jederzeit möglich, zu einem zuvor gespeicherten Spielstand zurückzuspringen.

Durch den aufgezeichneten Spannungsbogen in Abbildung 5 wird klar, dass die Spannung während des ganzen Spieles kontinuierlich wächst und erst am Ende wieder deutlich abnimmt. Der Spannungsbogen gleicht trotz des Fehlens der 8 Sequenzen der klassischen Kurve, da die Spannung in der Exposition langsam wächst und in der Auflösung ein letztes Mal ansteigt und dann schnell abnimmt. Es gibt einzelne Buckel in der Kurve, wenn der User sich auf der Suche nach einem Schatz befindet. Die Spannung erreicht dann ihren Höhepunkt, wenn die Kostbarkeit gefunden wird. Anschliessend fällt sie wieder und erreicht den Tiefpunkt, sobald der Schatz in die Truhe gelegt worden ist. Danach beginnt das nächste Abenteuer.

Wenn nach etwas gesucht wird und der User nicht weiterkommt, fungiert dies als retardierendes Moment.

Unabhängig von der Reihenfolge der gelösten Rätsel steigert sich die Spannung kontinuierlich während der ganzen Geschichte, da der User/die Userin wissen möchte, was passiert, wenn er/sie alle Schätze gefunden hat. Dies ist besonders gut in der Kurve ersichtlich, welche die Tiefpunkte verbindet.

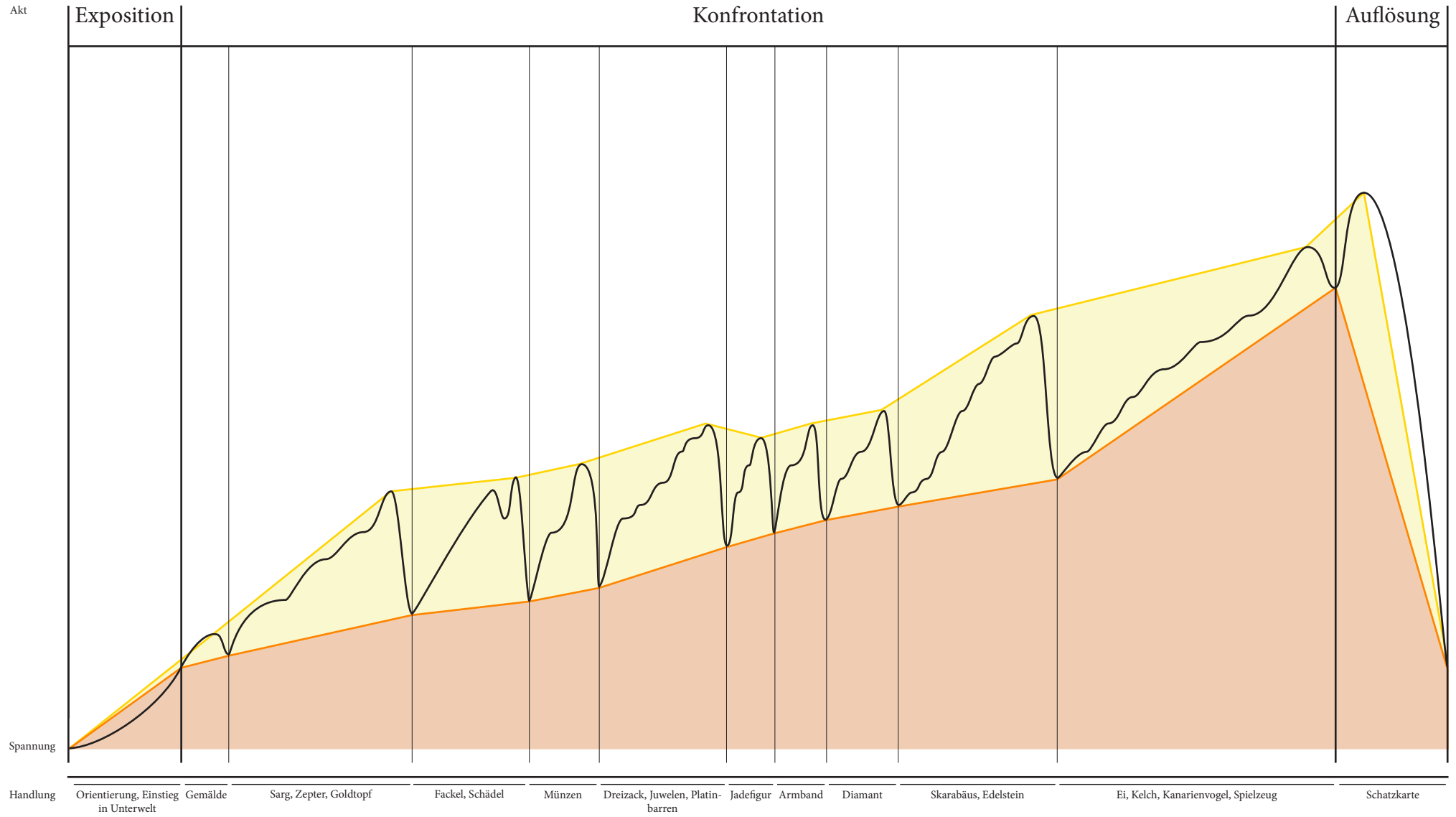
Die Spannung könnte auch jederzeit durch einen Todesfall abnehmen, was in Abbildung 5 nicht miteinberechnet ist, da diese den Idealen Ablauf beschreibt.

Dass die Steuerung nicht eingeführt wird beeinflusst die Geschichte. Der Spieler/die Spielerin muss sich selbstständig damit auseinandersetzen und herausfinden wie sie funktioniert. Deshalb steigt die Spannung am Anfang der Geschichte nur langsam an, was einen Neuling abschrecken könnte. Die Möglichkeiten des Users/die Userin werden in Schach gehalten, indem er/sie stirbt, wenn er etwas tut, was die Grenzen des Spieles übersteigt. Manchmal geschieht dies auch einfach aus einem Witz heraus: Hüpfte der User beispielsweise in der Küche des Hauses auf und ab, stürzte er durch den Holzboden und stirbt dort.

Die Klimax ereignet sich in dem Moment, in welchem die Schatzkarte auftaucht und den User/die Userin zum Ziel seiner/ihrer Reise führt. Anschliessend geht die Geschichte von *Zork I* nicht mehr weiter, obwohl die Spannung nicht komplett abgebaut worden ist. Dies hängt damit zusammen, dass *Zork I* Teil einer Trilogie ist. Das Ende stellt somit auch den Anfang des nächsten Teiles dar.

Die Art der Steuerung und das Element der Interaktivität beeinflussen die Geschichte somit entscheidend. Trotzdem wird eine grundlegende Spannungskurve in allen Fällen eingehalten und das Ende ist in jedem Szenario das Gleiche.

Zork I



4. Analyse The X Files: Trial By Ice

4.1 Übersicht

Die Geschichte *The X Files: Trial By Ice* ist auf der App *Storyscape* auf Englisch spielbar. In dieser App gibt es momentan sieben verschiedene Geschichten, die alle nach demselben Prinzip funktionieren. Der User steuert einen Charakter, in dem er dessen Antworten und Aktionen auswählt. Diese sind in kurzen Sätzen in einzelnen Feldern aufgeführt und auf dem Smartphone antippbar. Der Ablauf der Geschichte kann auch auf einer bildlichen Ebene verfolgt werden. Personen und Orte sind abgebildet und leicht animiert. Im Hintergrund läuft Musik, die sich je nach Stimmung der Geschichte ändert.

Die *Storyscape*-Serie *The X-Files* ist angelehnt an die gleichnamige US-amerikanische Fernsehserie. Der Autor ist Sean Kelley McKeever, Gewinner eines Eisner Awards¹³ und Autor unzähliger Comics für Marvel und DC, unter anderem von *The Incredible Hulk*, *Star Wars: The Old Republic* und *Spider-Man Loves Mary Jane*.¹⁴

In der ersten Episode von *Trial By Ice* wird die Geschichte erzählt, wie Jess Dexler zur FBI-Agentin wird. Der User hilft dabei, einen Kriminalfall zu lösen, bei dem es nicht mit rechten Dingen zugeht und fällt dabei Entscheidungen für Dexler.

4.2 Dramaturgie

Da die erste Episode, welche hier untersucht wird, eine Art Vorgeschichte für die nachfolgenden Teile der Serie darstellt, ist die Handlung nach dem dritten Akt noch nicht fertig. Nach der Auflösung findet eine Überleitung statt, in der erzählt wird, wie Jess Dexler vom Militär zum FBI kommt. Anschliessend beginnt die Exposition der zweiten Episode. So endet dieser Teil mit einem Cliffhanger. In der Analyse wird nur Bezug auf die Storyline vor der Überleitung genommen, da die eigentliche Handlung der ersten Episode dort abgeschlossen ist.

¹³ Der Eisner Award ist eine der wichtigsten Auszeichnungen für Comic-KünstlerInnen.

¹⁴ Vgl. McKeever, o. J.

3-Akt-Modell

Exposition

Die Geschichte beginnt mit einem Establishing Shot:¹⁵ Es ist eine verschneite Landschaft zu sehen, die Kamera schwenkt über Hügel und Bunker und landet schliesslich bei der Tür zu einem Bunker. Ein Text sagt dem User/die Userin, dass die Geschichte in Alaska spielt.

Jess Dexler wird vorgestellt. Sie ist in einem kleinen Dorf aufgewachsen und ging nach ihrem Schulabschluss zur Armee. Sie wurde mit einem kleinen Team nach Alaska gesandt. Nach und nach verschwanden dort immer mehr Männer. Alle Vermissten liessen ihre Dinge zurück. Ein Ermittler kam, konnte aber nichts tun. Er fand eine Luke zu einem Raum unter dem Bunker. Dies erfährt der User/die Userin durch die Gedanken von Dexler.

Dexler und ihr Kollege Svehle werden in den Raum unter dem Bunker geschickt, um herauszufinden, was los ist. Svehle stirbt gleich darauf wegen einer schleimigen Kreatur, welche sie in der Dunkelheit überrascht.

Als Dexler nach draussen kommt, trifft sie auf den Ermittler Dogget. Zusammen mit ihm geht sie in den Bunker zurück, Svehle und die Kreatur sind aber verschwunden. Dexler nimmt eine Probe des Schleimes.

Zurück im Bunker treffen sie die Agenten Fox Mulder und Dana Scully. Dexler erzählt ihnen, was passiert ist. Zusammen wollen sie die Kreatur beseitigen.

Konfrontation

Agentin Scully untersucht den Schleim. Sie findet heraus, dass die Oberfläche der Kreatur ein ähnliches Ökosystem hat wie der Verdauungstrakt eines Menschen. Svehle wurde also sozusagen verdaut. Dexler findet einen Spray, bei welchem es sich um eine Art Pestizid handelt.

Nun kann gewählt werden, ob Dexler in den Bunker gehen und die Kreatur an die Oberfläche locken, oder draussen bleiben soll.

Sie bleibt draussen:

Mulder möchte das Monster hinauslocken, damit Doggett auf ihn

Sie geht in den Bunker:

Dexler nimmt den Spray und ihre Waffe mit in den Bunker. Sie findet

¹⁵ Ein Establishing Shot ist eine Eröffnungsszene, in der man einen Überblick über den Spielort erhält.

schiessen kann, um Scully die Möglichkeit zu geben, es mit dem Pestizid zu besprayen. Danach wollen sie es umbringen. Die Kreatur taucht hinter Dexler auf und Doggett schießt darauf. Die Öffnung des Sprays ist eingefroren, deshalb muss Dexler ihnen Zeit verschaffen und die Aufmerksamkeit der Gestalt auf sich lenken. Die Kreatur schreit Dexlers Namen und rennt auf sie zu.

Auflösung

Scully besprüht das Monster.

ein Büro, welches sie durchsucht. Auf einem Computer entdeckt sie den Name Doctor Rasmus Johannsson. Als Dexler Schüsse hört, eilt sie zurück an die Oberfläche. Draussen sieht sie die Kreatur. Die anderen schießen darauf, was aber nichts zu bewirken scheint. Dexler lenkt die Aufmerksamkeit auf sich. Die Kreatur schreit Dexlers Namen und rennt auf sie zu.

Dexler wirft den Spray auf das Monster und schießt dann auf den Spray, sodass sich die Flüssigkeit über die Kreatur ergiesst.

Der Schleim löst sich auf und der Oberkörper eines Mannes wird sichtbar. Der User/die Userin hat die Wahl die Kreatur bewusstlos zu schlagen oder sie zu töten.

Anschliessend besprechen alle was passiert ist. Mulder meint, dass die Kreatur möglicherweise die letzten Erinnerungen ihrer Opfer übernehme, was ihre Kenntnisse über Dexlers Namen erklären würde. Doggett erzählt Dexler mehr über seine Vorgeschichte und seine Arbeit mit den X-Files.

8-Sequenzen Modell

Sequenz 1

Jess Dexler wird vorgestellt. Als eine schleimige Kreatur ihren Kollegen Svehle umbringt, wird die zuvor noch heile Welt von Dexler gebrochen. Dies ist der Anstoss der Geschichte und somit der erste Wendepunkt. Der User weiss, dass das Genre Science-Fiction sein muss, da ein Schleimmonster etwas Übernatürliches ist.

Sequenz 2

Dexler trifft auf Doggett. Sie gehen noch einmal in den Bunker, doch das Monster ist weg. Hier befindet sich ein retardierendes Moment. Die FBI Agenten Mulder und Scully werden eingeführt. Das Ziel, die Kreatur zu vernichten wird benannt. An dieser Stelle befindet sich der *point of no return*.

Sequenz 3

Agentin Scully findet heraus, dass die Oberfläche des Ungeheuers ein ähnliches Ökosystem hat, wie es Menschen in ihrem Verdauungstrakt haben.

Sequenz 4

Sie finden ein Pestizid und entscheiden sich, die Kreatur damit zu besprühen, da dieses den Schleim auflösen kann. Hier befindet sich der emotionale Höhepunkt. Ihr Sieg scheint sicher, sie sind euphorisch. Geht Dexler in den Bunker, fungiert diese Zwischenhandlung als retardierendes Moment. Der zentrale Wendepunkt befindet sich an der Stelle, an welcher der Plan nicht zu funktionieren scheint. Entweder der Spray funktioniert nicht oder die Schüsse können nichts gegen die Kreatur anhaben.

Sequenz 5

Die Schwierigkeiten für Dexler verstärken sich weiter, als sie die Aufmerksamkeit der Kreatur auf sich zieht.

Sequenz 6

Das Monster spricht mit Dexler. Als Dexler ihm antwortet, rennt es auf sie zu.

Sequenz 7

Die Kreatur wird mit Pestizid besprüht. Dexler bringt das Ungeheuer um oder schlägt es bewusstlos.

Sequenz 8

Die Agenten und Dexler sprechen darüber, was passiert ist. Für Dexler ist nichts mehr wie zuvor, weil sie erfahren hat, dass es übernatürliche Dinge gibt. Wir sehen dieselbe verschneite Landschaft, die wir am Anfang gesehen haben, der Bildschirm wird schwarz und das X-Files Logo erscheint.

4.3 Interaktivität

Steuerung

The X-Files wird durch Tippen auf das Smartphone Display gesteuert. Der User wählt aus zwei bis drei zur Auswahl stehenden Antworten oder Handlungen. Diese Art der Steuerung wird nicht ausdrücklich erklärt, wenn man aber zu lange wartet, erscheint unten auf dem Bildschirm der Schriftzug: „Tap to continue“.¹⁶ So wissen auch Anfänger, was zu tun ist, um weiterzukommen. Tippt man auf den Bildschirm, erscheinen der nächst Text und das nächste Bild oder die nächste Animation.

Die Bildebene ist aus einzelnen Illustrationen zusammengesetzt, welche leicht animiert sind. Ist nur eine Person zu sehen, bewegt diese den Oberkörper so, als würde sie atmen. Spricht sie, bewegt sie mit dem Erscheinen des Textes die Lippen.

Einzelne Szenen sind stärker animiert. In diesen gibt es Veränderungen der Bilder, wie zum Beispiel das Ausstrecken einer Hand. Meistens wird jedoch nur mit Zooms und Schwenks gearbeitet. Alle Animationen enden in einem Standbild.

Während der ganzen Geschichte ist Musik zu hören, welche sich je nach Stimmung ändert.

Einen Erzähler hört man nicht. Die Geschichte wird von Jess Dexler erzählt. Dies erfährt der User durch Textfelder mit ihren Gedanken, die aus der Ich-Perspektive geschrieben sind. Durch das Lesen dieser Texte erlangt der Spieler/die Spielerin Hintergrundwissen und einen Einblick in Private Dexlers Gedanken. Diese Felder sind mit einem blauen, durchgezogenen Strich am oberen Rand gekennzeichnet.¹⁷

Gespräche zwischen den einzelnen Charakteren sind in Textfeldern lesbar, welche oben links mit dem jeweiligen Namen der sprechenden Person versehen sind.¹⁸ Dabei ist in den meisten Fällen die entsprechende Person zu sehen.

In unregelmässigen Abständen kann bestimmt werden, wie Dexler handeln oder was sie sagen soll. Dazu tauchen unter einer Aussage blaue Textfelder mit

¹⁶ Siehe Abbildung 6.

¹⁷ Siehe Abbildung 7.

¹⁸ Siehe Abbildung 8.

einer Auswahl an Möglichkeiten auf.¹⁹ Wird eine ausgewählt antwortet Dexler nicht mit genau diesen Worten aber mit demselben Sinn.

In dieser Episode gibt es zweimal die Möglichkeit, eine Auswahl zu treffen, bei der die Handlung kurz durch eine Nebengeschichte unterbrochen wird. Für diese muss man jedoch mit Diamanten, der *Storyscape*-Währung, bezahlen.²⁰ Für das Lesen einer Episode erhält man jeweils einen Diamanten, möchte man mehr, müssen diese gekauft werden.

¹⁹ Siehe Abbildung 8.

²⁰ Siehe Abbildung 9.



21

Abbildung 6 - X-Files: Erstes Bild



Abbildung 7 - X-Files: Gedanken

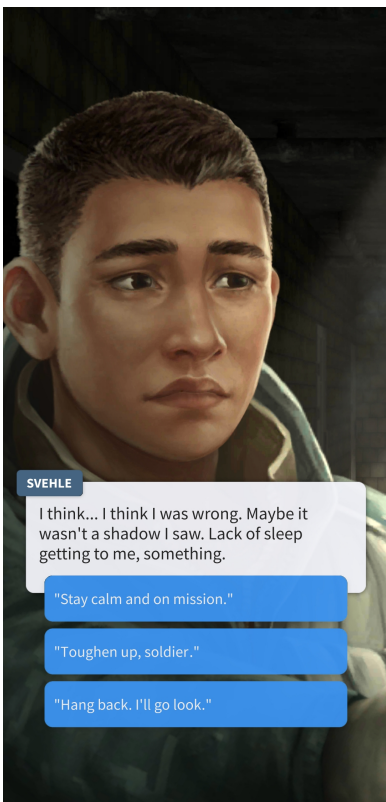


Abbildung 8 - X-Files: Aussage und Antworten

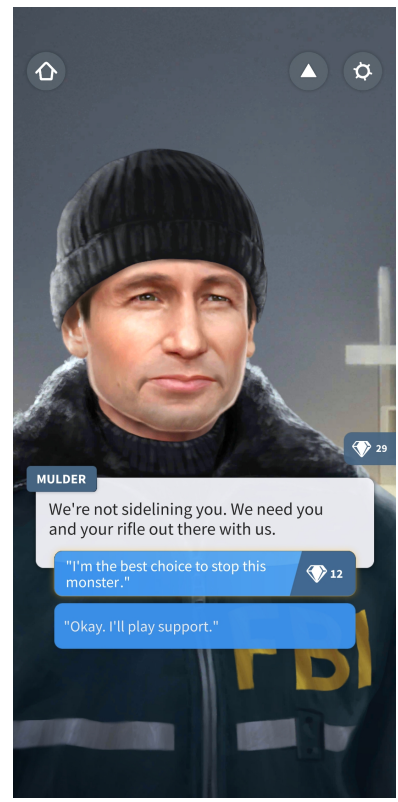


Abbildung 9 - X-Files: Kostenpflichtige Auswahl

²¹ Abbildungen 6 bis 11: Screenshots aus Storyscape: *Trial By Ice*.

Einfluss

Die Geschichte verläuft linear. Durch die Antworten des Users können Punkte für z.B. Verlässlichkeit oder Hass gesammelt werden, welche andere Personen für Jess Dexler empfinden. Was die Antwort bewirkt, erfährt der User in einem blauen Textfeld, das am oberen Rand des Bildschirms auftaucht.²² Diese Gefühle spielen in der ersten Episode keine Rolle. Die meisten Antworten verändern die Storyline nicht, sondern geben dem User nur das Gefühl, mitbestimmen zu können.

Die wenigen grundlegenden Entscheidungen, welche getroffen werden können, führen zu einer von zwei Möglichkeiten. Entweder schweift die Handlung für kurze Zeit von der Hauptstoryline ab und führt wieder an denselben Punkt zurück, an welchem sie von der Geschichte abgezweigt ist. Oder die nach der Entscheidung folgenden Texte weichen voneinander ab, was aber schlussendlich keine Rolle spielt, da der übernächste Text bei beiden möglichen Antworten wieder derselbe ist. Ein Beispiel: Sagt Dexler die Wahrheit darüber, was sie in Alaska gesehen hat, meint die Senatorin, sie habe es erfahren, kommentiert es aber nicht weiter. Wählt der User/die Userin, dass Dexler die Wahrheit verschweigt, sagt die Senatorin, dass Dexlers Bericht von denen der Anderen abweichen würde, was aber auch nicht weiter von ihr kommentiert wird.

Der Spieler/die Spielerin findet einen Hinweis, welcher auf den weiteren Verlauf der Geschichte keinen Einfluss hat.²³ Ein zweiter Tipp wird gefunden, falls sich der User/die Userin dafür entscheidet, noch einmal in den Bunker zu gehen, um die Kreatur ans Tageslicht zu locken. Diese Wahl muss mit Diamanten bezahlt werden. Es ist die einzige Möglichkeit, durch die eine scheinbar wichtige Information offenbart wird. Trifft man eine andere Wahl, erhält man diesen Hinweis nicht. Es ist auch die einzige Nebengeschichte, die einen Teil der direkten Storyline ersetzt.

²² Siehe Abbildung 10.

²³ Siehe Abbildung 11.

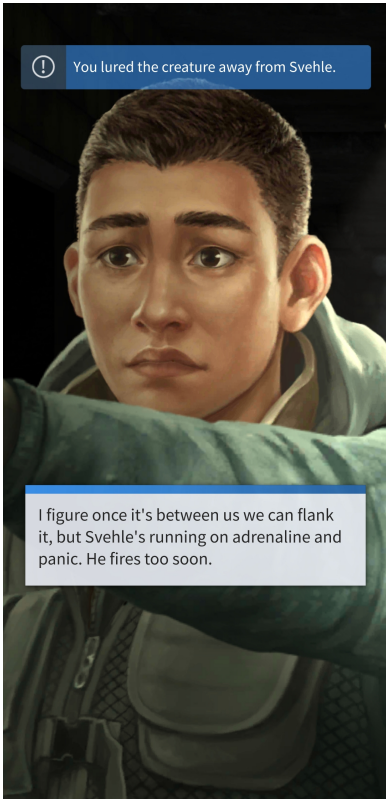


Abbildung 10 - X-Files: Auswirkung



Abbildung 11 - X-Files: Hinweis

4.4 Steuerungsart und Storyline

Die Geschichte verläuft linear. Der User kann nur einen neuen Weg und kein alternatives Ende freischalten. Auf der Abbildung 12 ist ersichtlich, dass Entscheidungen nicht direkt am Anfang eines neuen Aktes oder einer neuen Sequenz stattfinden. Die Wendepunkte treten folglich unabhängig davon auf und beeinflussen den Spannungsbogen der Geschichte daher nicht.

Trotz des interaktiven Charakters werden alle Kriterien, die für die Einteilung in Sequenzen notwendig sind, erfüllt.

Innerhalb dieses 8-Sequenzengerüsts gibt es Entscheidungen, die der User/die Userin selber treffen kann. Die folgenden Texte werden dadurch nur wenig beeinflusst. Das Gerüst bleibt aber bestehen und am Ende einer Sequenz befindet man sich, unabhängig von seiner Wahl, am selben Ort.

Dies ist auch bei der ersten Diamantenentscheidung der Fall. Diese Alternative, für welche bezahlt werden muss, offenbart einen neuen Hinweis. Der Spannungsbogen wird aber trotzdem nicht gebrochen, da der alternative Weg als retardierendes Moment fungiert.

Der zentrale Wendepunkt befindet sich bei beiden Entscheidungen an der Stelle, an welcher das Monster aus dem Nichts auftaucht und etwas schiefläuft. In der regulären Geschichte ist der Spray verklebt, in der alternativen können die Kugeln nichts gegen das Ungeheuer ausrichten. Beide Vorfälle haben zur Folge, dass Dexler die Kreatur ablenken muss.

In der ersten Sequenz gibt es ein Aufeinandertreffen mit dem Ungeheuer. Dieses Ereignis ist durch einen Buckel in der Spannungskurve auf Abbildung 12 sichtbar. Durch diese am Anfang auftretende Steigerung wird die Aufmerksamkeit des Users gefesselt. Eine solche Wölbung in der ersten Sequenz ist im 8-Sequenzen Modell nicht vorgeschrieben, sie ist jedoch nicht unüblich und auch in der Dramaturgie vieler Spielfilme anzutreffen.

Die bereits in der ersten Sequenz vorkommende Häufung der Entscheidungen erleichtert es dem User/der Userin, das Prinzip der Steuerung schnell kennenzulernen. So wird ihm/ihr das Gefühl vermittelt, dass er/sie viel an der Geschichte mitbestimmen kann, obwohl die Häufigkeit der auftretenden Alternativen nach der ersten Sequenz abnimmt.

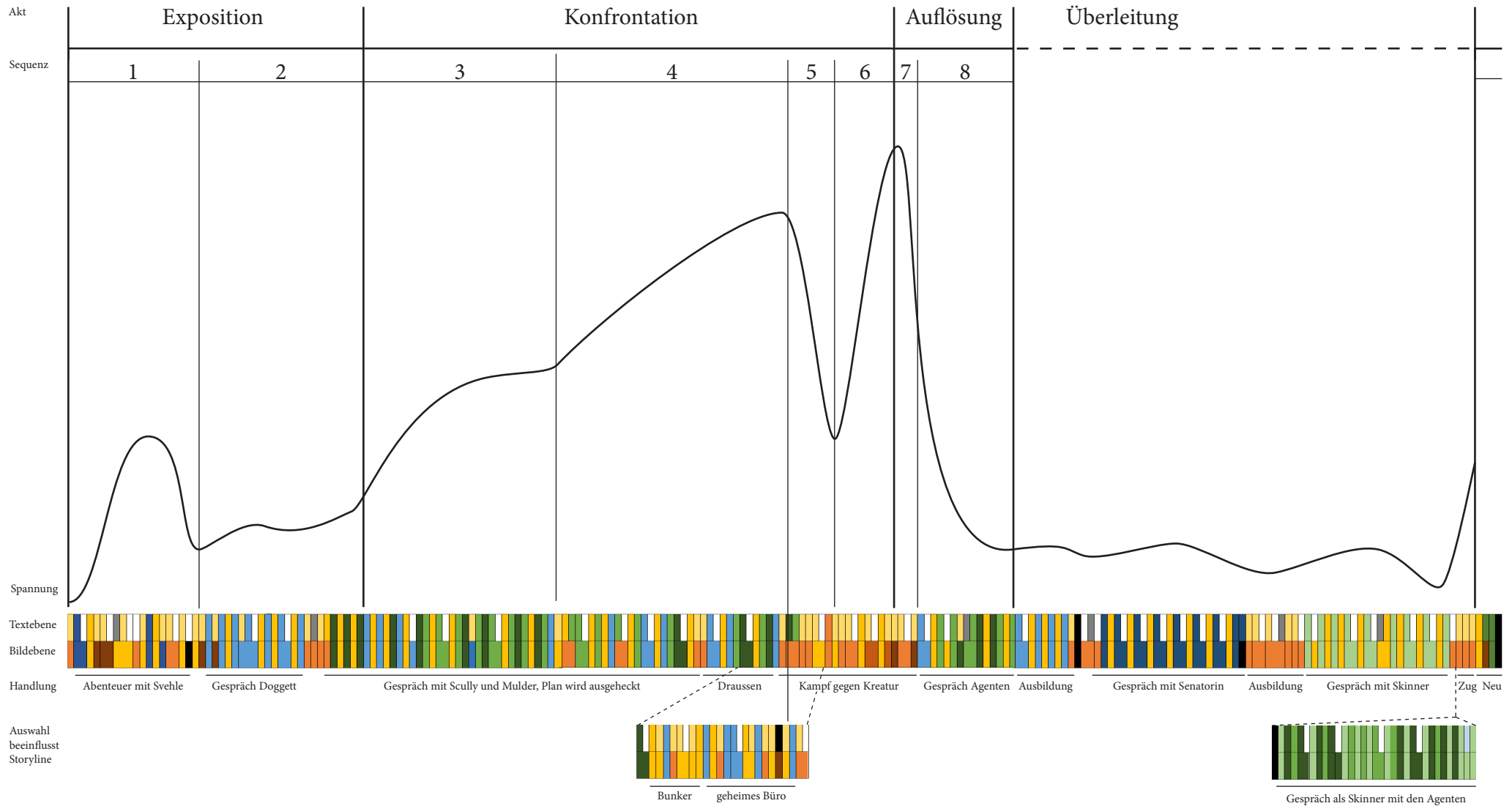
Die fünfte, sechste und siebte Sequenz sind im Vergleich zu den anderen sehr kurz. Sie sind alle in der Endschlacht gegen die Kreatur untergebracht.

Dadurch, dass es für die Art der Steuerung keine explizite Einführung gibt, wird der Fluss der Geschichte nicht unterbrochen. Durch die leuchtend blaue Kennzeichnung der antippbaren Antworten reagieren die User/Userinnen instinktiv richtig. Wenn nicht, taucht nach einigen Sekunden ein Schriftzug auf, der sie darauf hinweist. Dieser ist subtil und genug unauffällig, dass er nicht stört, wenn er nicht gebraucht wird.

Die Bilder und Animationen unterstützen was geschrieben steht. Der User/die Userin gewinnt durch sie keine neuen Erkenntnisse, trotzdem helfen sie ihm/ihr dabei, sich in die Geschichte hineinzusetzen. Dies hilft besonders jenen, welche mit Fernsehen und Computerspielen aufgewachsen und sich eine bildliche Ebene gewohnt sind.

Das Element der Interaktivität und die Steuerung beeinflussen den Ablauf der Geschichte und deren Spannungsbogen somit nicht tragend.

The X-Files: Trial By Ice – Episode 1



- Entscheidung
- Infobox
- Szenerie
- Aktion
- Gedanken
- Dexler
- Svehle
- Doggett
- Mulder
- Scully
- Senatorin
- Skinner
- Schwarzer Bildschirm

5. Fazit

Wie wirkt sich die Steuerung auf die Storyline einer interaktiven Geschichte aus? Diese Frage habe ich in meiner Arbeit untersucht. Während der Analyse von *Zork I* und *X-Files: Trial By Ice* sind mir zwei Dinge besonders aufgefallen:

Je mehr der User/die Userin selber tun muss, desto mehr sollte er/sie belohnt werden. In *Zork I* ist es die Aufgabe der Spieler/Spielerinnen, alles selber zu steuern. Hier erfolgt die Belohnung in Form des Fundes eines Schatzes. Es würde nicht ausreichen, in derselben Zeitspanne nur vier Schätze zu finden, was der Anzahl Sequenzen im zweiten Akt eines klassischen Spielfilmes entspräche. Die 19 auffindbaren Schätze im zweiten Akt halten also die Spannung hoch und sorgen dafür, dass sie nicht zu sehr nachlässt. Eine grosse Abnahme der Spannung wäre in dieser Geschichte fatal. Ein User/die Userin, der nicht nur alle Handlungen selber lenkt, sondern zusätzlich die ganze Geschichte selber lesen und eine Karte der Welt aufzeichnen muss, würde das bei einer zu schwach vorhandenen Spannung nicht mehr tun.

Die Spannungskurve in *X-Files: Trial By Ice* wächst langsam und stetig an. Viele Belohnungen im Verlauf sind nicht notwendig, da der User/die Userin vergleichsweise wenig selber leisten muss. Trotzdem fällt die Spannung während den drei Akten nicht zu lange ab, sodass der Spieler/die Spielerin das Interesse nicht verliert.

In beiden Geschichten ist der Anfang und das Ende in allen Fällen gleich. In *Trial By Ice* finden die Entscheidungen nur innerhalb der einzelnen Sequenzen statt, sodass die Struktur vorhanden bleibt. In *Zork I* bleibt die 3-Akte-Struktur bestehen und der User/die Userin hat innerhalb eines Aktes freie Wahl. Stehen also nur einzelne Entscheidungen zur Verfügung, kann eine feinere Struktur aufrechterhalten werden. Bestimmt der User/die Userin seine/ihre nächsten Schritte selbstständig, kann diese nicht eingehalten werden. Je mehr selbstständig bestimmt wird, desto weniger der Storyline kann vorgegeben werden.

Steuert der User/die Userin vieles selbstständig, muss er/sie belohnt werden und möglichst frei entscheiden können. Ausserdem sollte die Spannung in solchen Momenten ansteigen. Je kleiner der Einfluss ist, desto genauer kann der Ablauf einer Geschichte geplant und eine klassische Spannungskurve eingehalten werden.

Da ich als praktische Diplomarbeit eine solche Geschichte selber realisieren werde, sind diese Erkenntnisse für mich von grossem Nutzen. Ausserdem nehme ich mit, dass es hilfreich ist, die Steuerung gleichzeitig mit der Geschichte einzuführen. Eine Steigung der Spannung bereits in der ersten Sequenz wie in *Trial By Ice* ist von Nutzen, damit der User/die Userin interessiert bleibt und sich nicht bei der Einführung der Steuerung langweilt. In meiner praktischen Arbeit werde ich das Element der Interaktivität eingrenzen, damit ich meine geplante Geschichte wie gewollt erzählen kann. Ausserdem werde ich ergänzend eine illustrative grafische Ebene nutzen.

Quellenverzeichnis

Literatur

Carpentier, A. (2016). *Un Conte à votre façon, Raymond Queneau*. Retrieved January 13, 2020, from <https://acolitnum.hypotheses.org/238>.

Dillon, T. (2006). *Adventure Games for Learning and Storytelling A Futurelab prototype context paper: Adventure Author*. Abgerufen 29. Januar 2020, von https://pdfs.semanticscholar.org/dbe6/0e9aad0bc1aee6f8685f99a62c53c1124f42.pdf?_ga=2.20838716.569252394.1582295693-368699499.1582295693.

Eick, D. (2006). *Drehbuchtheorien: Eine vergleichende Analyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Glassner, A. (2004). *Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*. Natick: A K Peters.

Infocom. (1984). Infocom Scoreboard. *The New York Times*. Nr. 3.2, 3. Abgerufen 30. Januar 2020, von <http://infodoc.plover.net/nzt/NZT3.2.pdf>.

McKeever, S. K. (o. J.). Sean Kelley McKeever. Abgerufen 14. Januar 2020, von <http://seanmckeever.com/>.

Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Amsterdam: Focal Press.

Montfort, N. (2005). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*.
Cambridge: MIT Press.

Mosleh, N. (2013). *Drehbuchschreiben: Das Geheimnis glaubwürdiger
Charaktere und fesselnder Geschichten*. Konstanz und München: UVK
Verlagsgesellschaft.

Snyder, B. (2015). *Rette die Katze! Das ultimative Buch übers Drehbuchschreiben*
Berlin: Autorenhaus Verlag.

Apps

Episode: Choose Your Story, Pocket Gems, 2019. Abgerufen 13. Januar 2020,
von [https://apps.apple.com/us/app/episode-choose-your-
story/id656971078](https://apps.apple.com/us/app/episode-choose-your-story/id656971078).

Storyscape: Trial By Ice, Fogbank Entertainment, 2019. Abgerufen 14. Januar
2020, von <https://www.storyscale.com/en>.

Zork I, *Infocom*, 1980. Abgerufen 14. Januar 2020, von [http://www.infocom-
if.org/downloads/downloads.html](http://www.infocom-if.org/downloads/downloads.html).

Tap by Wattpad, Wattpad, 2019. Abgerufen am 13. Februar 2020, von
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wattpad.tap&hl=de_
CH](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wattpad.tap&hl=de_CH).

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - 8 Sequenzen	8
Abbildung 2 - Die Vorderseite der Hülle von Zork I	11
Abbildung 3 - Karte der Welt von Zork I	15
Abbildung 4 - Anfangstext von Zork I.....	17
Abbildung 5 - Spannungskurve von Zork I	20
Abbildung 6 - X-Files: Erstes Bild	28
Abbildung 7 - X-Files: Gedanken.....	28
Abbildung 8 - X-Files: Aussage und Antworten.....	28
Abbildung 9 - X-Files: Kostenpflichtige Auswahl.....	28
Abbildung 10 - X-Files: Auswirkung	30
Abbildung 11 - X-Files: Hinweis	30
Abbildung 12 - Spannungskurve The X-Files	32

Anhang

The X-Files: Trial By Ice – Hauptstoryline

- Entscheidung
 Infobox
 Szenerie
 Aktion
 Gedanken
 Dexler
 Svehle
- Doggett
 Mulder
 Scully
 Senatorin
 Skinner
 Schwarzer Bildschirm

Bild- und Tonebene	Textebene
<p>Wir sehen eine verschneite Landschaft, die Kamera schwenkt über Hügel und Bunker und landet schliesslich bei der Tür zu einem Bunker. Wir hören Musik, die die angespannte Stimmung unterstützt. Wenn wir den Bildschirm lange nicht berühren, taucht der Text <i>Tap to continue</i> auf.</p> <p>Wir sehen eine Pistole, dann kommt eine Frau ins Bild. Hinter ihr steht ein Mann, beide tragen einen Tarnanzug.</p>	<p>Im Text, der in der Ich-Perspektive geschrieben ist, erfahren wir, dass die Person in einem kleinen Dorf aufgewachsen ist und nach ihrem Schulabschluss zum Marinekorps der Vereinigten Staaten gegangen ist. Die Person wurde mit einem kleinen Team nach Alaska gesandt, wo es sich anfühlte, wie in ihrem alten Zuhause. Klein und einsam. Mit den Kollegen zu sein machte es einfacher. Sie sagten, sie wären im geheimen dort, wegen aggressiven Annäherungsversuchen aus Nord-Korea. Doch nach wenigen Monaten stellte sich heraus, dass das nicht der Wahrheit entsprach.</p> <p>Als der erste vermisst wurde, dachten sie, er wäre ein Deserteur. Doch als weitere Männer verschwanden, wussten sie, dass etwas nicht stimmte. Alle Vermissten liessen ihre Dinge zurück. Ein Ermittler kam, ein Ex-Marine, Ex-Polizist und Ex-Bundesagent. Dieser konnte aber nichts tun. <i>Wir sehen das innere des Bunkers</i>. Aber dann fand er eine Luke zu einem Raum unter dem Bunker. Sie nehmen an, dass dies der echte Grund ist, wieso sie hier stationiert sind.</p> <p>Die Frau ist die, die zu uns gesprochen hat, hinter ihr steht Andy Svehle. Wir erfahren, dass sie beide die letzten anwesenden seien. Sie sind hinuntergeschickt worden, um herauszufinden, was los ist. Im Moment befinden sie sich in einer Art Labor, welches sie frisch entdeckt haben.</p>
<p>Das Bild wechselt, wir sehen das Gesicht von Svehle. Unterhalb von seinem Gesicht sehen wir ein Textfeld, das oben mit seinem Namen beschriftet ist. Er spricht Dexler, scheinbar die Frau, die wir vorhin gesehen haben, an.</p>	<p>Svehle ist verunsichert und ist sich nicht mehr sicher, ob es wirklich ein Schatten war, den er vorhin gesehen hatte. Nun ist es an mir, für Dexler eine der in einem blauen Textfeld stehenden Antworten auszuwählen.</p> <p style="background-color: white; padding: 5px;">Ich wähle <i>Stay calm and on mission</i>.</p>

Wir sehen Dexlers Gesicht.	Sie sagt nicht genau das, was im ausgewählten Textfeld stand, was sie sagt hat aber dieselbe Bedeutung. Wir erfahren, dass sie bis jetzt nichts Wichtiges gefunden haben. Ich entscheide ich, den Kommandanten anzufunken.
Doch dann wechselt das Bild von Svehles Kopf zu einer Türöffnung. Wir sehen eine Gestalt darin verschwinden. Die Musik wechselt zusammen mit dem Bild, sie wird schneller, beunruhigender.	In einem Textfeld lesen wir die Gedanken von Dexler.
Das Bild wechselt auf Dexlers Gesicht, dann auf die Gestalt, die schleimig aussieht. Dann wechselt das Bild zurück auf ihr Gesicht. Dexler hat die Waffe gezogen und richtet sie auf die Gestalt.	Die Gestalt schreit erschrocken, was wir nicht hören, sondern lesen können. Svehle steht im Weg.
	Wir können auswählen, ob wir auf die Gestalt schießen wollen, ich entscheide mich aber dafür, die Aufmerksamkeit der Gestalt auf mich zu lenken.
Dabei sehen wir das Gesicht von Dexler, welches sich nicht verändert hat, sondern noch immer gleich aussieht wie jedes Mal, wenn wir ihr Gesicht sehen.	Ein Textfeld mit der Information, dass ich die Gestalt von Svehle abgelenkt habe, taucht für einen Moment oben im Bild auf.
	Svehle schießt nun auf das Ungeheuer. Die Kugeln scheinen es jedoch nicht zu verletzen. Es springt auf Svehle zu und scheint ihn zu absorbieren. Svehle löst sich auf, was wir nicht sehen, sondern lesen.
	Ich entscheide mich, Svehle von dem Monster wegzuziehen.
Wir sehen einen Flur.	Ich entscheide mich, der Gestalt in den Kopf zu schießen.
Das Bild wechselt auf Dexlers Gesicht, die Musik wird ruhiger.	Wir lesen die Gedanken von Dexler. Es hat scheinbar funktioniert; die Gestalt geht zu Boden.
Wir sehen Svehles Gesicht, genau dasselbe Bild wie vorher, einfach um 90° rotiert. Er liegt auf dem Boden.	Svehle sagt, er hätte es uns gesagt.
Dexlers Gesicht, sie schaut auf den Boden.	Sie sagt, dass sie die Gestalt erschossen hat.
Svehles Gesicht, am Boden	Svehle stirbt.
Wir sehen einen Teil der schleimigen Gestalt und Dexlers Beine	Dexler steht über der Gestalt und untersucht sie.
	Ich entscheide mich, die Gestalt liegenzulassen und den Raum zu verlassen.
Dexlers Gesicht	Dexler entscheidet sich, den Raum zu verlassen.
Das Bild wird schwarz, der Text bleibt stehen und die Musik bleibt.	
Wir hören das Grummeln einer Lüftung, die Musik hat aufgehört. Wir	Dexler geht nach Draussen und kann nicht fassen, was gerade passiert ist.

sehen Dexler, wie sie betrübt draussen steht.	
Eine Gestalt taucht angeschnitten im Bild auf.	Dexler realisiert nicht, dass sie nicht alleine ist.
Wir sehen eine neue Person, die im Schatten steht. Ihr Textfeld ist mit John Doggett beschriftet.	Doggett sagt, dass Dexler nicht hätte eingreifen dürfen.
Dexler richtet die Waffe auf Doggett	Ohne zu nachzudenken richtet Dexler die Waffe auf ihn. Sie fängt sich wieder, bevor sie abdrücken kann.
Doggett tritt ins Licht	Doggett sagt, dass er es sei und dass Dexler sich beruhigen soll.
Dexlers Gesicht	Dexler sagt, dass sie nichts getan hat.
Doggetts Gesicht Eine ruhige Musik setzt ein.	Dogget fordert Dexler auf, zu sagen, was sie gesehen hat.
	John Doggett ist der Ermittler, der hierhergeschickt wurde. Er ist ein FBI Agent. Dexler erzählt ihm alles. Er glaubt ihr.
	Dogget sagt, dass ihm leidtäte, was passiert war.
	Ich wähle aus, dass es mir auch leidtut.
Dexlers Gesicht	Es tut ihr auch leid.
Doggett	Doggett sagt, Swehle ruhe in Frieden. Doggett habe Kollegen, die auf dem Weg seien.
Dexlers Gesicht	Dexler wusste, dass er Verstärkung angefordert hatte.
Doggett	Die, die kommen seien FBI-Agenten. Sie sind hier. Dogget bittet Dexler darum, ihn zurück an den Ort zu bringen, wo alles passiert ist, da er eine Probe brauche.
	Ich wähle aus, dass wir dafür Gewehre brauchen.
Dexlers Gesicht	Dexler antwortet mit der ausgewählten Antwort.
Doggett	Dogget willigt ein und sagt, er sei gleich zurück.
Die Musik wird wieder mystischer. Das Bild wird zuerst schwarz, dann sehen wir den Raum, in dem vorhin die Gestalt aufgetaucht war. Die Kamera schwenkt über Doggett zu Dexler	Die Kreatur und Svehle sind verschwunden. Es ist ganz so, als ob nie etwas geschehen wäre. Doch dann sieht Dexler Svehles Marke, seine Waffe und etwas Schleim. Doggett nimmt etwas von dem Schleim und steckt ihn in einen kleinen Plastiksack.
Wir sehen den Plastiksack mit dem Schleim in einer Ampulle.	Es steht, dass wir einen Hinweis entdeckt hätten. Hinweise bieten Einblick in das Staffellange Rätsel. Wir müssen genügend Hinweise sammeln, um ein einzigartiges Ende zu erreichen und der Wahrheit näher zu kommen.
Wir sehen die verschneite Szenerie vom Anfang. Die Musik hört langsam auf.	Wir lesen Dexlers Gedanken. Dogget stellt sie zurück in der Basis seinen Kollegen vom FBI vor.
Wir sind in der Basis, das Bild schwenkt von Dexler über die FBI-Agenten.	Dexler erzählt den Agenten Fox Mulder und Dana Scully, was passiert ist.
Das Bild schwenkt auf Mulder.	Mulder fasst die Geschichte zusammen und sagt, dass die Kreatur gesprochen habe.

	Ich wähle, ihn zu korrigieren und zu erwidern, dass es geschrien hätte.
Dexler	Dexler beschreibt den Schrei der Kreatur.
Mulder	Mulder meint, dass das vielleicht ein Trick gewesen sei, um abzulenken.
Dexler	Dexler sagt, dass es das nicht getan habe.
Mulder	Mulder sagt, dass sie bestimmt schon genug aus er Bahn geworfen gewesen wäre.
Doggett	Dogget erklärt, dass die beiden anwesenden Agenten schon zuvor mit ähnlichen Dingen zu tun gehabt hätten.
Dexler	Dexler fragt nach.
Doggett	Dogget sagt, dass es nicht genau dasselbe gewesen sei.
Dexler	Dexler fragt, ob sie den Yeti gesehen hätten.
Mulder	Nein, der Yeti sei nicht echt.
Doggett	Dogget fragt Dexler, wie es ihr ginge.
	Ich wähle aus, dass es ihr bessergehen würde, sobald die Kreatur tot sei.
Dexler	Dexler antwortet.
Doggett	Doggett hofft, dass uns ihr gelingen wird.
Mulder	Scully hat etwas gefunden.
Scully	Scully sagt, dass die Kreatur an ihrer Oberfläche ein ähnliches Ökosystem habe, wie wir es in unserem Verdauungstrakt hätten.
Dexler	Dexler fragt, ob der Schleim wie der Magen sei.
Scully	Scully antwortet, dass das schwer zu sagen sei, ohne den Organismus zu untersuchen, dass es aber eine Möglichkeit wäre.
	Ich entscheide mich sie zu fragen, ob sie eine Wissenschaftlerin sei.
Dexler	Dexler fragt.
Scully	Scully hat Medizin studiert, bevor sie zum FBI ging. Sie macht jetzt immer noch forensische Untersuchungen.
Mulder	Mulder: Von Zeit zu Zeit
Mulder und Scully	Gedanken von Dexler über Mulder und Scully
Scully	Scully: Das Gel ist ein Gitter aus regenerativen Zellen das Verdauungsbakterien und -säuren beheimatet.
Mulder	Mulder: Es sei wie Pflanzenzellen aufgebaut.
Scully	Scully: Wie bei Pflanzen und Tieren. Sie glaubt, dass manche von ihnen mutierte menschliche Zellen seien. Wenn sie raten müsste, würde sie sagen, dass das Gitter da wäre um den Organismus im Innern zu schützen.
	Ich entscheide mich, zu fragen, ob das tatsächlich auch Kugelsicher wäre.
Dexler	Dexler fragt.
Scully	Scully: Kugeln wären zu viel gesagt. Aber Dexler hat gesagt, dass es nicht geblutet habe, also wisse sie es nicht.

Mulder	Mulder: Sie hätten nicht ausgeschlossen, dass die Kreatur übernatürlich sein könnte.
Scully	Scully stimmt ihm zu.
Dexler	Dexler möchte etwas tun. Die anderen schauen sich an.
Mulder	Mulder fragt Scully, wie sie es stoppen könnten.
Scully	Scully schaut sich den Raum an. Sie möchte ein Paar Tests durchführen.
Doggett	Doggett sagt, sie solle das tun.
Langsamer Zoom auf Dexler	Während Scully arbeitet wechseln sich die anderen mit der Wache ab. Dexler denkt an Svehle.
Schwenk auf einen Spray	Dexler fragt, ob das ein Pestizid sei.
	Scully sagt, es müsse aus dem 2. WK sein.
Scully	Scully sieht Dexler an und beobachtet sie. Scully sagt, es scheine ihr gut zu gehen.
	Ich wähle aus, dass ich eine Soldatin und stark bin.
Dexler	Dexler sagt, sie sei nicht für so etwas ausgebildet, doch sie sei ausgebildet worden.
Scully	Scully hat keine Zweifel. Dexler soll vorbereitet sein, was hier passiert würde sie nicht vergessen können.
Dexler	Dexler hat verstanden
Doggett	Doggett sagt, sie hätten die Ausrüstung und fragt Scully, was sie gemacht habe.
Zoom out von Pestizid	Scully sagt, der Spray sei eine Mischung aus Antibiotika etc. Es schwäche den Schleim und den Organismus.
	Ich wähle: Ich bin beeindruckt.
Dexler	Antwortet
Scully	Scully hätte ohne die Probe nichts tun können.
Doggett	Doggett meint, sie sollten es nach draussen locken, im Innern verstecke es sich sonst.
	Ich wähle: Ich locke es nach draussen.
Dexler	Antwortet
Doggett	Doggett schätzt es, es wäre aber zu gefährlich
Scully	Scully sagt, dass sie qualifizierter seien.
Mulder	Mulder sagt, dass sie Dexler draussen brauchen würden.
	Ich wähle aus, dass das in Ordnung ist.
Dexler	Antwort.
Die Kamera befindet sich im Raum, wir sehen die Vier in der Tür stehen. Zoom out	Sie wollen ihn hinauslocken, sodass Doggett ihn danach abschiessen kann, um Scully die Möglichkeit zu geben, es zu besprühen. Dann wollen sie es umbringen.
Schneelandschaft, diesmal vom Bunker aus.	Es ist sehr kalt.

Doggett	Doggett hofft, Dexler habe nicht falsch verstanden, was er vorhin gesagt hätte. Sie sei eine fähige Soldatin.
	Ich wähle: Es ist okay, ich verstehe es.
Dexler	Antwort
Doggett	Doggett findet es gut.
Scully	Scully glaubt nicht, dass es funktioniere. Wir müssen aber Mulder vertrauen.
Mulder	Mulder sagt, sie sollten eine Minute warten. Er habe die Luke geschlossen so hören sie, wenn es rauskommt.
	Ich wähle: Es will unten bleiben.
Dexler	Antwort
Scully	Scully gibt Dexler recht
Mulder	Mulder sagt, sie sollten kurz warten. Er habe verletzende Dinge gesagt, vielleicht sei er zu ihm durchgedrungen.
Scully Musik ändert, wird schneller	Scully ruft: „Dexler! Hinter dir!“
Das Schleimmonster ist im Vordergrund zu sehen, dahinter Dexler, die mit dem Gewehr darauf zielt	Dexler dreht sich ohne zu schauen um und schießt darauf. Sie hofft, dass es nicht schlauer als sie sei.
Wir sehen Scully mit dem Pestizid und Mulder hinter dem Monster.	Mulder fragt Scully, auf was sie warte. Scully: Die Öffnung sei gefroren.
Wir sehen Doggett hinter dem Monster, der darauf schießt.	Doggett schießt. Dexler denkt sich einen Plan B aus.
Wir sehen das Monster.	Das Monster schreit nach Dexler.
Dexler	Es ist Svehles Stimme. Ich entscheide mich, ihn aufzufordern, mit mir zu sprechen und die Kontrolle zu übernehmen.
Monster	Das Monster sagt: „Ich habe es dir gesagt.“
Dexler	Es ist das letzte, das Svehle gesagt hatte.
Wir sehen Doggett hinter dem Monster, der darauf schießt	Doggett schießt aber das Monster steuert weiter auf Dexler zu.
Wir sehen Scully mit dem Pestizid und Mulder hinter dem Monster.	Scully und Mulder haben den Spray nicht bereit, deshalb muss Dexler ihnen Zeit verschaffen. Ich wähle, ihm zu sagen, dass ich Mitgefühl mit ihm habe.
Dexler	Antwort
Monster	Es wird langsamer. Ich entscheide mich, es zu fragen, wer es ist.
Dexler	Dexler: „Ich heiße Jess, wie heisst du?“
Monster	Die Kreatur steht still. Endlich sagt es „Dexler!“
Das Monster scheint auf Dexler zu zuspringen	Das Monster springt auf Dexler zu. Sie springt zur Seite.

Monster im Spraynebel, der Schnee bewegt sich	Scully besprüht es. Es dreht sich zu Scully und wird nochmal besprüht.
	Ich habe die Wahl, es bewusstlos zu schlagen oder es zu töten. Ich schlage es bewusstlos.
Wir sehen zuerst nur Schleim, dann schwenkt die Kamera zum schleimbedeckten Oberkörper eines Mannes.	Dexler schlägt der Kreatur mit dem Gewehr in den Nacken. Es fällt.
Doggett	Doggett: „Wieso hast du es nicht umgebracht?“
	Ich wähle, dass es wissenschaftlichen Wert hätte.
Dexler	Antwort
Scully	Scully weiss nicht, wohin sie es bringen könnten, ohne ungewollte Aufmerksamkeit zu erhalten. Es war bestimmt einmal menschlich. Es wurde erschaffen.
Dexler	Dexler: „Von der Regierung?“
Scully	Scully möchte nicht spekulieren.
Schwenk auf Mulder	Scully und Mulder schauen sich an.
Scully	Infobox: „Du hast geholfen, die Kreatur zu bezwingen.“
	Scully: „Wir können es einsperren bis wir entscheiden, was wir damit tun werden.“
Mulder	Mulder: „Was hat es zu dir gesagt, Dexler?“
Dexler	Dexler: „Svehles letzte Worte, in seiner Stimme.“
Mulder	„Vielleicht übernimmt es die letzten Erinnerungen seiner Opfer.“
Scully	Scully: „Gute Arbeit Dexler.“
Dexler	Dexler: „Danke“
Scully	Scully: „Mulder, schaffen wir es ins Innere.“
Doggett	„Erhol dich etwas.“
	Ich wähle: Mir wurden die Augen geöffnet.
Dexler	Antwort
Doggett	„Du wirst damit klarkommen.“
Dexler	Dexler: „Was sie machen für das FBI, das haben sie auch gemacht Doggett?“
Doggett	Doggett: „Richtig.“
Dexler	Dexler: „Können sie mir davon erzählen?“
Doggett	Doggett: „Sicher, ich erzähle es dir drinnen bei einer Tasse heisser Schokolade.“
Bunker von aussen, ein Schwenk über die verschneite Landschaft, umgekehrt wie am Anfang.	Er erzählt es Dexler. Wenn sie das nicht gerade erlebt hätte, würde sie es nicht glauben.
X-Files Logo erscheint.	
Verschneite Landschaft	Ich kann wählen, ob ich im Bericht sagen will, was wirklich passiert ist. Ich wähle: „Ja.“
	Die Information, dass ich es allen erzähle poppt auf.

Ein Büro	Dexler wird angerufen und ins Büro des Senats befohlen.
Senatorin Knudsen	Sie entschuldigt sich dafür, Dexler warten gelassen zu haben.
Dexler im Anzug	Dexler: „Es ist okay.“
Knudsen	Knudsen: „Weisst du, wieso du hier bist?“ Ich wähle, dass sie es mir lieber sagen sollte.
Dexler	Antwort
Knudsen	Sie hat die Berichte, die Dexler geschrieben hat gelesen. Knudsen: „Du weisst, wie das für deine Übergebenen aussehen muss?“ Ich wähle, dass ich nichts dazu sage.
Dexler	Antwort
Knudsen	Sie ist auch in einer Kleinstadt aufgewachsen und möglichst schnell von dort weggegangen, genau wie Dexler. Danach ging sie aber ins College, wo sie ihre Stimme fand. Ich wähle, weiter zuzuhören. Knudsen: „Als ich die Transkripte gelesen habe, hatte ich das Gefühl, dass auch du deine Stimme gefunden hast. Du könntest sie aber besser einsetzen. Es gibt Leute, die unserem Land dienen, die dir glauben würden. Ich bin eine davon. Für Leute wie mich ist diese Information wichtig. Wenn ich dein Statement nicht gelöscht hätte, hättest du es vergeudet.“ Ich wähle, dass sie fortfahren soll.
Dexler	Antwort
Knudsen	Knudsen: „Wenn dein Bericht zu meiner Opposition durchgedrungen wäre, könntest du deinen Ambitionen Lebewohl sagen. Anstatt dich deine Zukunft verschwenden zu lassen, habe ich das Feuer gelöscht. Möchtest du wissen warum?“ Ich wähle, dass ich das möchte.
Dexler	Antwort
Knudsen	Knudsen denkt, dass Dexler eine FBI-Agentin werden möchte. Ich wähle aus, sie zu fragen, ob sie mir dabei helfen könnte.
Dexler	Antwort
Knudsen	Sie kann mit den richtigen Leuten sprechen. Dafür möchte sie mit Dexler in Kontakt bleiben und dass sie ihr bestes gibt. Ich wähle: „Und...?“
Dexler	Antwort
Knudsen	Knudsen: „Das ist alles. Ich sehe eine helle Zukunft für dich. Du musst dafür die Akademie abschliessen.“
Das Bild wird schwarz	Knudsen: „Du hast viel zu tun“

Wir sehen einen Bilderrahmen mit einem Bild von Dexler mit Svehle.	Gedanken: „Nach meinem freiwilligen medizinischen Unterbruch und einem psychologischen Test bin ich zurück. Alles ist anders. Die, die ich vor Alaska kannte, sehe ich nun mit anderen Augen. Sie wissen nicht, was da draussen vor sich geht. Ich bin die einzige.
	Ich kann wählen, auf was ich mich in Zukunft konzentrieren möchte: Feldpflege, Informationssicherheit oder Schiesskunst. Ich wähle das Schiessen.
	Ein Infofeld poppt auf. Dexler ist jetzt Scharfschützin.
	„Als ich abschliesse, schiesse ich besser, als ich das je gedacht hätte.“
Eine Grossstadt von oben	Gedanken: „Ich finde eine bezahlbare 1Zimmerwohnung vor Baltimore.“ Dexler fühlt sich einsam. Deshalb entscheidet sie sich, einen Teilzeitjob zu suchen.
	Ich wähle Sachbearbeiterin.
Dexler und eine Freundin mit Abschlusskappen auf einem Foto im Bilderrahmen	Am ersten Tag Kriminalrecht sucht sie sich die schlaueste Person im Raum aus und überzeugt sie, ihre Studienpartnerin zu werden. Sie hilft ihr.
	Wir können ein Nebenfach wählen. Ich wähle Video und Fotografie
	Infofenster: Ich studiere Fotografie.
Die Schule von oben, umgeben von Wald. Langsamer Zoom darauf.	Endlich hat sie es in die Akademie geschafft. Ihre Freundin und sie werden gleichzeitig dafür akzeptiert. Dexler schliesst unter den besten zehn ab. Danach finden sie und ihre Freundin Wohnungen in derselben Strasse. Dexler hat ihr nicht die Wahrheit über Alaska erzählt.
Gebäude, Froschperspektive, darüber geschrieben steht: FBI HEADQUARTERS, WASHINGTON, D.C.	
Ein Büro, Schwenk auf einen glatzköpfigen Mann im Anzug	A.D. Skinner: „Jessica Dexler.“
Dexler	Dexler: „Ich bevorzuge Jess.“
Skinner	Er gratuliert ihr zum guten Abschluss.
Dexler	Sie bedankt sich.
Skinner	Sie müsse sich nun weniger anstrengen als in der Armee.
Dexler	Sie stimmt zu.
Skinner	Skinner: „Dein Name ist in einem Bericht aufgetaucht. Was in Alaska passiert ist, hat dich hierhergebracht.

	Was denkst du, sind die X-Files?"
	Ich wähle: Das Unbekannte.
Dexler	Antwort.
Skinner	Skinner: „Ich werde dir sagen, was sie wirklich sind. Sie sind Karriere-Töter, sie machen keinen Sinn. Sie sind Sackgassen. Was machst du hier?“
	Ich wähle: Unschuldige beschützen.
Dexler	Eine Infobox poppt auf: Ich bin eine Beschützerin.
	Antwort.
Skinner	Skinner: „Du kannst sie nicht alle beschützen.“
Dexler	Dexler: „Verstanden.“
Skinner	Er hat einen Brief von der Senatorin. Trotzdem möchte er niemand neuem die X-Files zuteilen.
	Ich wähle, dass er mir eine Chance geben soll.
Dexler	Antwort.
Skinner	„Es gibt einen Fall in Philadelphia. Dort sterben Leute unter mysteriösen Umständen. Gehe dort hin und triff deinen neuen Partner.“
	Ich wähle: Danke
Dexler	Antwort
Skinner	Skinner: „Halte mich auf dem Laufenden.“
FBI Hauptquartier von aussen	Ich kann nun wählen, ob ich an die Arbeit gehen möchte oder als Skinner weiterspielen will. Dafür müsste ich in Edelsteinen bezahlen. Ich wähle: An die Arbeit.
Ein Zug fährt durch die Landschaft, die wir in der Vogelperspektive sehen. Der X-Files Soundtrack spielt, die Kamera bewegt sich mit dem Zug	Dexler besteigt den Zug und ist aufgeregt.
Ein Haus, es ist dunkel. Dexler steht davor, sie scheint betrübt.	Gedanken: „Vom Überleben von Albträumen bin ich dazu gelangt, dass ich sie in meinem Leben Willkommen heisse.“
Eissplitter. Daraus ragt eine Hand empor.	Gedanken: Zuerst weiss sie nicht, was sie sieht. Dann sieht sie gefrorene Füße. Es ist eine Gestalt, erfroren mitten in der Explosion.
Dexler	Dexler: „Eine Serie mysteriöser Morde. Nimmst du mich auf den Arm, Skinner?“
Eine Schulter taucht im Bild auf	Fulton: „Reden wir über Untertreibungen. Du musst Agentin Dexler sein.“
Schwenk von der Hand bis zum Gesicht von Agent Fulton.	Er stellt sich vor.
Das Bild wird schwarz.	