

1	Einleitung – Videospiele als Erzählmedium	1
2	Storytelling und Archetypen	3
2.1	Archetypentheorie nach Jung	3
2.2	Das archetypische Modell von Pätzmann und Hartwig	3
2.3	Archetypisches Storytelling	4
2.4	Konflikte als Basis für Videospiel-Storytelling	5
2.5	Bekannte Formate und Archetypen	5
2.6	Narrative Besonderheiten in Videospielen	6
3	Die Videospiel-Analyse	9
3.1	Anforderungen und Auswahl der Videospiele	9
3.2	Analyserahmen und Heuristik	11
4	Die 12 archetypischen Storytelling-Formate	13
4.1	Der klassische Dreiakter	13
4.2	Die moderne Heldenreise	16
4.3	Der Fünfakter	21
4.4	Die Reise zueinander	22
4.5	Der inszenierte Dreiakter	28
4.6	Der Plot-Twist	33
4.7	Die Enthüllung	38
4.8	Der Heldentod	41
4.9	Die Nacherzählung	46
4.10	Sonstige Formate	50
4.10.1	Das Puzzle	50
4.10.2	Der Cliffhanger	50
4.10.3	Storytelling durch Gamedesign	51

Zusammenfassung	53
Was Sie aus diesem <i>essential</i> mitnehmen können	55
Literatur	57