



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Look behind you, a Three-Headed Monkey!‘
Geschichte des Adventure-Genres, mit Fokus auf
Point & Click-Adventures, im Kontext virtueller
Raumkonzepte“

Verfasser

Florian Bock

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Mag. Dr. Gabriele Christine Pfeiffer

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	„Level“, „Stage“ & „Room“ - Raum und Räumlichkeit im Computerspiel	9
2.1	Narratologie versus Ludologie - Zwei unzureichende Ansätze	9
2.1.1	Narratologie - Alles ist Text	10
2.1.2	Ludologie - Vom Echtraum zum Computer	13
2.2	Raum als spielbestimmendes Element	16
2.3	Adventurespiele - Wo Raum auf Narration trifft	18
2.3.1	Kategorisierung von Computerspielen	18
2.3.2	Definition: Adventurespiel	20
3	Wurzeln des Adventure-Genres	23
3.1	„Get Lamp.“ - Colossal Cave Adventure als Namensgeber und Begründer eines Genres	23
3.2	Zork als Weggefährte für den Personal Computer	29
3.2.1	Exkurs: Vom Großrechner zum Mikrochip - der Computer wird „Personal“	32
3.2.2	Kommerzialisierung eines Genres	34
3.3	Technische Neuerungen als Wegbereiter für das grafische Adventure .	36
3.3.1	Bild zum Text - <i>Mystery House</i> als Geburtsstunde des grafischen Adventures	37
3.3.2	Perspektive zwischen Text und Bild: Wer ist „You“?	39
4	Die frühen 90er - Blütezeit der Point & Click-Adventures	41
4.1	LucasArts: Cut-Scenes, Popkultur und Mainstream-Erfolg	43
4.1.1	Maniac Mansion: Wie alles begann	43
4.1.2	Monkey Island: „Look behind you, a three-headed monkey!“ .	51

4.1.3	Indiana Jones: Film-Adaptionen von und als Kassenschlager	56
4.1.4	Loom, The Dig & Co.: Alternative und düstere Spieleexperimente	58
4.2	Sierra: Die „-Quest“-Franchises	60
4.2.1	King’s Quest: „Pick up anything that isn’t nailed down“	60
4.2.2	Space Quest: Science Fiction-Persiflage als Erfolgsserie	64
4.2.3	Exkurs: Roberta Williams und Jane Jensen, Spiele-Designerinnen	66
4.3	Myst als Vorbote eines neuen Zeitalters	68
5	In den späten 90ern geht eine Ära zu Ende...	71
5.1	Dreidimensionale Raumdarstellung als Ende der Point & Click-Ära	71
5.2	... doch das Erbe bleibt erhalten. Einfluss „klassischer“ Adventures auf heutige Titel	72
5.3	Telltale Games: Adventure-Revival seit 2004	73
5.3.1	The Walking Dead: Point & Click-Adventure im 21. Jahrhundert	75
5.4	Grand Theft Auto, Minecraft und Heavy Rain: von „Open World“ bis zum interaktiven Film - moderne Adventures	76
5.4.1	Grand Theft Auto: Virtuelle Stadt, virtuelle Kriminalität	77
5.4.2	Minecraft und die Unendlichkeit: Ein Ausblick	80
5.4.3	Heavy Rain: Interaktiver Film als Rückschritt(?)	82
5.5	The Cave: Rückkehr in die Höhle	84
6	Schlusswort	87
	Abbildungsverzeichnis	91
	Quellenverzeichnis	92
	Literatur	92
	Spiele	99
	Abstract (deutsch)	102
	Abstract (englisch)	103
	Lebenslauf	105

1 Einleitung

Computerspiele zählen rund fünfzig Jahre nach ihrer Entstehung noch immer zu den jüngsten Gegenständen der Forschung, welche erst in den letzten zwei Jahrzehnten zunehmend darüber Diskurs führt. Dabei befinden sich die sogenannten *Game Studies* in einem interdisziplinären Spannungsfeld, das treffend illustriert, welche Elemente ein Spiel – unabhängig ob auf einem Bildschirm, einem Brett oder auch zum Beispiel in Form von „Fangen“ – umfassen kann.

Während herkömmliche, im Echtraum angesiedelte Spiele bereits länger Gegenstand der Soziologie sind, mit namhaften Beiträgen von Johan Huizinga¹ oder Roger Caillois², deren Betrachtungen der Erfindung des Computerspiels zeitlich deutlich vorausgehen, beteiligen sich nach und nach auch die Disziplinen der Kulturwissenschaft an der Verhandlung des Spiels. Neben der Literaturwissenschaft ist zunehmend auch die fachliche Kompetenz der Theater-, Film- und vor allem der Medienwissenschaft fester Bestandteil des Diskurses. Zurückzuführen ist dies unter anderem auf die Entwicklung die das Bildschirmspiel durchlaufen hat, welches mittlerweile fast immer narrative Elemente enthält.

Forschungsgegenstand dieser Arbeit ist die Geschichte eines einzelnen Genres, welches bereits seit den 1970ern Spiele hervorbringt, deren *Story* oftmals die Hauptkomponente jener Titel darstellt: das Adventurespiel. Bevor dieses jedoch näher betrachtet werden kann, ist es unerlässlich, zu Beginn die verschiedenen Ansätze der akademischen Disziplinen vorzustellen und Computerspiele wissenschaftlich zu verorten. Besonders das Adventure-Genre ist dabei im andauernden „Konflikt“ zwischen den VertreterInnen der zwei wesentlichen Richtungen – Ludologie auf der einen, Narratologie auf der anderen Seite – angesiedelt, deren Ansätze gegenübergestellt und ihr gestellter Anspruch auf Vollständigkeit überprüft wird.

¹Johan Huizinga. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2011.

²Roger Caillois. *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt: Ullstein, 1982.

Als Alternative zu diesen zwei verbreiteten Herangehensweisen, auf die die Rezeption der *Game Studies* oft beschränkt ist, wird der Begriff des Raums eingeführt, der im Zusammenhang mit Computerspielen bisher noch recht selten erwähnt wird. Das Adventurespiel beinhaltet dabei neben der narrativen immer auch eine räumliche Komponente, die einen elementaren Bestandteil des gesamten Genres ausmacht. Ziel ist es, die Entwicklung des Raums im Adventure-Genre über die vergangenen Jahrzehnte herauszuarbeiten, statt – wie durchaus üblich – die Geschichte des Computerspiels einzig an den technischen Fortschritt zu koppeln. Genauso wird allerdings darauf verzichtet, diesen zur Gänze auszuklammern, da nicht zuletzt der Computer selbst in der gewählten Zeitspanne eine im weitesten Sinne räumliche Transformation durchläuft.

Nach einer Einführung in das Gebiet der *Game Studies*, einer ersten Annäherung an den Raumbegriff und schlussendlich einer auf jenen Erkenntnissen basierenden Definition des Adventure-Genres, werden in drei umfassenden Abschnitten einzelne Spiele vorgestellt, auf die Rolle des Raums untersucht und historisch eingeordnet. Das erste derartige Kapitel befasst sich mit den sogenannten Text-Adventures, die die Grundlage für spätere Titel schaffen. Neben dem ersten Titel, *Colossal Cave Adventure*, der nicht zuletzt für den Namen des Genres verantwortlich zeichnet, wird dabei die Entwicklung weg vom Text hin zur Grafik skizziert, die mit einem Paradigmenwechsel im Bedienkonzept einhergeht.

Der Fokus dieser Arbeit liegt auf dem seit den späten 1980ern verbreiteten Point & Click-Adventure, das sich deutlich von den bisherigen Spielen absetzen kann. Eine kommerziell höchst erfolgreiche Ära, die von zwei großen Studios geprägt wird, stellt dabei die Weichen für viele aktuelle Titel verschiedener Genres, die beinahe alle die ein oder andere eingeführte Konvention entweder übernehmen oder zumindest interpretieren. Die Spiele dieser zwei Studios, LucasArts und Sierra, sind nicht nur geschichtlich zu verorten, sondern auch hinsichtlich der in der Einführung vorgestellten Ansätzen zu analysieren. Neben der veränderten Rolle des Raums, der damit verbundenen Perspektive und des Wegs ist auch das zunehmende Zurückgreifen auf Methoden aus Film und Theater kritisch zu hinterfragen.

Mit dem Ende dieser Periode Mitte der 1990er beginnt zeitgleich die Ära der modernen Adventures, die oft Mischformen verschiedener Genres darstellen. Einmal mehr

geht der Wechsel mit einer Veränderung der räumlichen Komponente einher, die Darstellung der Spiele erfolgt von nun an dreidimensional. Dadurch ergeben sich zahlreiche neue oder stark adaptierte Konventionen, die anhand ausgewählter Beispiele demonstriert werden. Abschließend ermöglichen diese Titel einen Ausblick in die Zukunft des Genres, des Computerspiels und letztlich des (virtuellen) Raums – eine Entwicklung, an der sich bereits heute abzeichnet, dass sie gänzlich unterschiedliche Formen annehmen wird.

Die Auswahl der Titel erfolgt anhand mehrerer Kriterien, allen voran spielt dabei aber der Bekanntheitsgrad und der damit oft verbundene kommerzielle Erfolg eine wesentliche Rolle, um im Idealfall Adventures näher zu behandeln, die den LeserInnen bereits bekannt sind. Die Untersuchung beschränkt sich weiters ausschließlich auf nordamerikanische und einige wenige europäische Spiele, da die nicht weniger populären japanischen Titel komplett anders geprägt sind und daher den Rahmen dieser Arbeit sprengen würden.

Da wissenschaftliche Literatur zur Geschichte des Genres, genauso aber zur Computerspielgeschichte im Allgemeinen, kaum vorhanden ist, wird für historische Informationen nach Möglichkeit auf Quellen der jeweiligen Zeit zurückgegriffen, in Form von den Spielen selbst, dem passenden Begleitmaterial (zum Beispiel Anleitungsbücher, Kataloge, etc.) und damaligen – sofern vorhanden: wissenschaftlichen – Fachzeitschriften. Ergänzend dienen aktuelle Interviews mit den früheren EntwicklerInnen und deren niedergeschriebene Erfahrungsberichte um aktuelle Ergebnisse der *Game Studies* bei den großteils selbst durchgeführten Analysen in einen Kontext zu bringen.

Abschließend sei auf die bewusst gewählte geschlechtergerechte Sprache hingewiesen, auf die im Rahmen dieser Arbeit mit größtmöglicher Sorge geachtet wird: Es soll im Hinblick auf den aktuell geführten Diskurs zu diesem Thema bewusst darauf aufmerksam gemacht werden, dass Computerspielgeschichte zu keinem hier behandelten Zeitpunkt exklusiv Männern vorbehalten gewesen ist. Sowohl in der Rolle der Designerin und Programmiererin, wie am Beispiel von Jane Jensen und Roberta Williams demonstriert, als auch in wesentlich größerem Umfang als Rezipientin, als Spielerin, sind Frauen durchgehend in unterschiedlichsten Rollen in den vergangenen Jahrzehnten repräsentiert, mit einem seither steigenden Anteil von Frauen in der

Branche. Es sei aber auch angemerkt, dass das Klischee der Männer-Domäne nicht rein erfunden ist: Wenn im Rahmen dieser Arbeit von einem Entwickler-Team ohne *Binnen-I* die Rede ist, dann sind damit tatsächlich nur männliche Entwickler gemeint und dient umso mehr als bewusster Hinweis auf die erst langsam besser werdenden Zustände in der Computerspiel-Industrie.

2 „Level“, „Stage“ & „Room“ - Raum und Räumlichkeit im Computerspiel

2.1 Narratologie versus Ludologie - Zwei unzureichende Ansätze

Eine wesentliche Voraussetzung für die Analyse von Computerspielen stellt die Auseinandersetzung mit dem Begriff selbst dar. Eine genaue Definition, was ein Computerspiel ist und welche Merkmale es ausmachen, ist stark von der jeweiligen Herangehensweise abhängig. Auch heute noch steht dabei die seit mehr als einem Jahrzehnt andauernde Debatte zwischen Ludologie und Narratologie im Mittelpunkt.

Während die Narratologie ihre Wurzeln in der klassischen Literatur-, Theater- und Filmwissenschaft hat, gilt die Ludologie als relativ junge Disziplin, so ist die Bezeichnung selbst erst seit 1999¹ im Zusammenhang mit Computerspielen gebräuchlich geworden. Hauptkritikpunkt der Ludologie in der Debatte, welches Instrumentarium im Umgang mit Computerspielen am Geeignetsten ist, ist der Standpunkt der Narratologie, Spiele als eine Form von Text zu behandeln². Im krassen Gegensatz dazu geht man in der Ludologie von einem Ursprung des Computerspiels im „Echtraumspiel“³ aus.

Der folgende Abschnitt soll sich mit der bekanntesten Vertreterin der Narratologie, der Literaturwissenschaftlerin Janet H. Murray, und ihrem 1997 erschienenen Werk *Hamlet on the Holodeck*⁴ befassen, das von wesentlicher Bedeutung für die Analyse von Computerspielen aus erzählerischer Sicht ist. Es soll aber gleichzeitig auf mög-

¹Gonzalo Frasca. *Ludology Meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999.

²Vgl. Stephan Günzel. *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt: Campus, 2012, S. 19.

³Ebd., S. 16.

⁴Janet Horowitz Murray. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.

liche Grenzen des narratologischen Ansatzes hingewiesen werden, die im darauf folgenden Abschnitt als Ansatzpunkt für die Ludologie dient.

Die vor allem in Skandinavien, insbesondere rund um den Norweger Espen Aarseth, etablierte Ludologie greift dabei auf die Mittel der Literatur- und Filmwissenschaft zurück, um zu zeigen, dass diese nicht für eine hinreichende Analyse von Spielen ausreicht. Darüber hinaus wird der Geschichte in Computerspielen oftmals jedwede Bedeutung abgesprochen.⁵ Die zum Teil radikalen Vorstöße der Ludologie sind damit aber - genau wie die Narratologie - nicht universell auf alle Spiele anwendbar und damit ebenfalls nicht ausreichend.

Obwohl die Debatte der beiden Disziplinen anzuhalten scheint, gibt es auch Versuche, die beiden Standpunkte in einer Theorie zu vereinen. Für diese Arbeit von Bedeutung ist Henry Jenkins *Game Design as Narrative Architecture*⁶, welches mit einer gemäßigten Position versucht, Spiele über ihre Räumlichkeit zu definieren und zu analysieren. Jenkins Text stellt dabei erstmals⁷ die Bedeutung des Raums in den Mittelpunkt.

Nachdem eine Gegenüberstellung der jeweiligen Definitionen und Methoden der einzelnen Disziplinen und ihrer VertreterInnen gegeben worden ist, kann letztendlich eine erste Anwendung dieser Konzepte auf das Adventurespiel erfolgen, welches an dieser Stelle definiert werden soll, um in den folgenden Kapiteln eine nähere Auseinandersetzung mit der Geschichte zu ermöglichen.

2.1.1 Narratologie - Alles ist Text

Auf den ersten Blick erscheint das Anknüpfen an die bestehenden Methoden der narratologischen Disziplinen, angefangen von der Philologie bis hin zur Filmwissenschaft, auch bei der Analyse von Computerspielen als durchaus sinnvoll. Betrachtet man den Bildschirminhalt eines typischen Adventurespiels, erinnert dieser stark an eine Bühne⁸, ganz abgesehen davon, dass viele moderne Spiele aufgrund ihrer *Sto-*

⁵Vgl. Espen Aarseth. „Genre Trouble“. In: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Hrsg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004, S. 45–55, S. 51.

⁶Henry Jenkins. *Game Design as Narrative Architecture*. 2002.

⁷Vgl. Günzel, *Egoshoooter*, S. 27.

⁸Vgl. Kapitel 3.3.2

ry mittlerweile in den Feuilletons angesehener Zeitungen⁹ vertreten sind. Es ist also naheliegend, so wie der Film zu Beginn als Weiterentwicklung des Theaters gesehen wird, Spiele ebenfalls als Weiterentwicklung eines existierenden Mediums zu behandeln¹⁰.

Die damalige *Humanities*-Professorin am MIT - Janet. H. Murray - geht in *Hamlet on the Holodeck* der Frage nach, inwieweit der Fortschritt in der Computertechnik eine Weiterentwicklung der Erzählung begünstigen kann und welche Möglichkeiten sich dadurch eröffnen. Das von ihr im Titel erwähnte und in der Folge in ihrem Werk als Modell dienende *Holodeck* stammt dabei aus der Fernseh-Serie *Star Trek - The Next Generation*¹¹: Es handelt sich dabei um einen Raum, der in der Lage ist, virtuelle Realität darzustellen und dient der Besatzung des Raumschiffs „Enterprise“ einerseits zur Unterhaltung, andererseits auch zu deren Entspannung.¹² Im *Holodeck* spielt man eine Rolle in einer fiktiven Umgebung, was laut Murray eine potentiell wertvolle Erfahrung sein kann:

„The holodeck, like any literary experience, is potentially valuable in exactly this way. It provides a safe space in which to confront disturbing feelings we would otherwise suppress; it allows us to recognize our most threatening fantasies without becoming paralyzed by them. Like a magical starship designed for safely exploring the distant quadrants of the galaxy, the holodeck is an optimistic technology for exploring inner life.“¹³

Murray hebt diese emotionale Erfahrung als Qualität des fiktiven *Holodecks* hervor. Marie-Laure Ryan hingegen führt den Gedanken weiter, um ihn letztendlich zu kritisieren¹⁴: Abgesehen von der technischen Realisierbarkeit, die nicht in absehbarer Zeit gegeben sein wird, ist vor allem die psychologische Komponente für sie von Bedeutung. In *Star Trek* erleben die Besatzungsmitglieder die Gefühlswelt aus erster Hand: Liebe genauso wie Hass oder Angst. Ryan stellt sich die Frage, inwiefern die unterhaltsame Komponente, die im Sport wie im Spiel einen wesentlichen Bestandteil ausmacht, auf einem *Holodeck* erhalten bliebe. Als Beispiel nennt sie klassische

⁹Neben dem britischen *Guardian* und der deutschen *Zeit* gibt es mittlerweile auch eine entsprechende Rubrik auf *derStandard.at*.

¹⁰Welches Medium erweitert wird, ist dabei nicht eindeutig: Während sich viele NarratologInnen auf Literatur beziehen, ist z.B. bei Brenda Laurel auch vom „Computer als Theater“ die Rede

¹¹Zum besseren Verständnis sei exemplarisch auf eine Episode der Serie verwiesen, deren Haupthandlung auf dem Holodeck spielt, z.B. *Star Trek - The Next Generation: Elementary, Dear Data*. USA, 1988

¹²Vgl. Marie-Laure Ryan. „Beyond Myth and Metaphor“. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1 (1 2001). Hrsg. von Espen Aarseth.

¹³Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 25.

¹⁴Vgl. Ryan, „Beyond Myth and Metaphor“.

Figuren aus Theater und Literatur:

„If we derive aesthetic pleasure from the tragic fate of literary characters such as Anna Karenina, Hamlet or Madame Bovary, if we cry for them and fully enjoy our tears, it is because our participation in the plot is a compromise between the first-person and the third-person perspective. We simulate mentally the inner life of these characters, we transport ourselves in imagination into their mind, but we remain at the same time conscious of being external observers.“¹⁵

Im Gegensatz zu Murray kommt Ryan zum Schluss, dass sich nicht jede Art von Plot für die Erfahrung in einem *Holodeck*-Konstrukt eignet, da die Grenze zwischen Vergnügen und Schmerz zu oft überschritten werde.¹⁶

Janet Murray behandelt aber nicht nur das fiktive *Holodeck*, sondern wendet ihr Verständnis von *Story* auch auf Computerspiele an, obwohl sie gleich zu Beginn feststellt, dass allgemein ein elementarer Unterschied zwischen Spielen - nicht beschränkt auf Computerspiele - und *Stories* besteht: *Stories* erfordern nichts anderes als Aufmerksamkeit, während sie erzählt werden - Spiele hingegen sind immer mit einer Form von Aktivität verbunden. Auch wird laut Murray Sprache eher als Werkzeug denn zur Vermittlung von Emotionen gebraucht.¹⁷ Vor allem aber in der Ziel-Orientiertheit des Spiels besteht für sie der größte Unterschied: „How can we tell significant stories in a form that always has to end happily? How can we impose endings that yield complex story satisfactions on a form that is based on win/lose simplicity?“¹⁸

Doch für Murray schließen sich Spiele und *Stories* nicht gegenseitig aus - Spiele bezeichnet sie als „Symbolic Dramas“¹⁹, ein Konzept, das LudologInnen häufig als Ausgangspunkt für Kritik dient. Ihre Definition von Spiel lautet demnach: „A game is a kind of abstract storytelling that resembles the world of common experience but compresses it in order to heighten interest. Every game, electronic or otherwise, can be experienced as a symbolic drama.“²⁰ Es ist insbesondere der letzte Teil dieser Begriffsklärung, der bei einer ludologischen Betrachtung nicht standhält²¹, da damit ausnahmslos jedes Spiel eine erzählerische Funktion besitzen müsste - die SpielerIn-

¹⁵Ryan, „Beyond Myth and Metaphor“.

¹⁶Vgl. ebd.

¹⁷Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 140.

¹⁸Ebd., S. 142.

¹⁹Ebd., S. 142.

²⁰Ebd., S. 142.

²¹Vgl. Kapitel 2.1.2

nen übernehmen dabei die Rollen der ProtagonistInnen dieses „symbolischen Theaters“. Als Beispiel führt sie neben einer (echten) Lotterie auch das bekannte Videospiel *Tetris*²² an:

„Even a game with no verbal content, like Tetris, [...] has clear dramatic content. [...] This game is a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s—of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught.“²³

Doch *Tetris*, insbesondere unter Berücksichtigung dessen sowjetischer Herkunft, vermittelt keineswegs diese *Story* - auch nach längerer Auseinandersetzung mit diesem Titel würde die Frage nach einer solchen im Normalfall unbeantwortet bleiben müssen, während der Status als Spiel dabei zweifelsfrei gegeben ist. Der von Murray vorgeschlagene Umgang mit Computerspielen als erweitertes Erzählmedium ist also nicht ausreichend, um damit auch wirklich alle Formen von Spiel oder zumindest alle Formen des *Computer*-Spiels zu erfassen. Die Ludologie wählt im Gegensatz dazu einen gänzlich anderen Ansatz im Umgang mit dem neuen Medium, der den Ursprung des Computerspiels im „Echtraumspiel“ betont.

2.1.2 Ludologie - Vom Echtraum zum Computer

Ludologie ist ein Begriff, der seit 1999²⁴ - und damit erst einige Jahre nachdem sich bereits mehrere Texte mit einem entsprechenden Konzept auseinandergesetzt haben - mit Computerspielen in Zusammenhang gebracht wird und als Gegenstück zum narratologischen Ansatz gesehen wird. Von Gonzalo Frasca geprägt, bezieht sich Ludologie, wie vorhin bereits erwähnt, auf die Überlegungen der in erster Linie skandinavischen Spiele-ForscherInnen rund um den Norweger Espen Aarseth.

Ausgangspunkt dieser Disziplin ist die Annahme, dass die narratologischen Methoden nicht ausreichen, um Spiele in ihrer Gänze zu erfassen.²⁵ Doch gerade Aarseth, der zweifelsohne als Begründer der Ludologie bezeichnet werden kann, erwähnt

²²Alexei Paschitnow. *Tetris*. [Elektronika 60]. 1984.

²³Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 143.

²⁴Vgl. Gonzalo Frasca. „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“. In: *The Video Game Theory Reader. New Media as Story, Performance, and Game*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf und Bernard Perron. New York, N.Y.: Routledge, 2003, S. 221–237, S. 1.

²⁵Vgl. Günzel, *Egoshoooter*, S. 20.

schon im Titel seines Hauptwerks *Cybertext*²⁶ ein Wort, das auf den ersten Blick mit dem Ziel der Spiele-TheoretikerInnen nicht vereinbar scheint: Text. Doch während die Rezeption eines Spiels als Text abgelehnt wird, können Computerspiele auch aus Sicht der LudologInnen sehr wohl narrative Element enthalten. *Cybertext* bezeichnet daher die non-lineare Erzählform eines Computerspiels, bei der die Handlung *gesteuert* werden kann.²⁷ Dabei ist vor allem die Non-Linearität zu betonen, die laut Aarseth immer wieder für Verwirrung sorgt: Es geht hierbei nicht darum, was gelesen wird - denn auch bei einem non-linearen Text ist die Rezeption letztendlich linear -, sondern darum, *woraus* gelesen wird.²⁸ Im Gegensatz zu linearer Literatur ist beim *Cybertext* immer die Unmöglichkeit, manche Stellen zu erreichen, im Bewusstsein - jede Entscheidung kann einen Weg aufdecken, gleichzeitig aber viele andere Wege unerreichbar werden lassen. In der Wiederholung liegt indes eine weitere Eigenschaft, die dem „Cybertext“ zu eigen ist - denn bei jeder Iteration können die gewählten Wege variieren (entweder durch bewusste Entscheidung oder durch Ereignisse, die von Durchgang zu Durchgang variieren können) und damit auch die wahrgenommene *Story*.

Der *Weg* - und damit eine erste Begegnung mit dem Raum, der später bei Henry Jenkins von wesentlicher Bedeutung sein wird²⁹ - ist ein zentraler Begriff in Aarseths *Cybertext*. Texte, die mehr als nur trivialen Aufwand der RezipientInnen benötigen, um diese zu durchqueren, bezeichnet er als „ergodic literature“.³⁰ Es handelt sich um ein Portmanteau aus den griechischen Wörtern *ergon* und *hodos*: Arbeit und Weg - aus der *Arbeit* der SpielerInnen resultiert die Handlungsabfolge des Spiels, während der kausale Zusammenhang aus dem *Weg* entsteht.³¹ Versucht man diese Form von Literatur mit den Mitteln der Semiotik zu beschreiben, dann könnte man es weniger als eine Sequenz von Zeichen, wie das bei klassischen Büchern der Fall ist, und mehr als Zeichen-Erzeuger oder -Maschine sehen³².

Aarseths Beharren auf dem Text-Begriff ist nicht unumstritten, sein Gebrauch in Werken der Ludologie besteht heute meist nur noch als historische Referenz - immerhin

²⁶Espen Aarseth. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 1997.

²⁷Vgl. Günzel, *Egoshooter*, S. 22.

²⁸Vgl. Aarseth, *Cybertext*, S. 2-3.

²⁹siehe Kapitel 2.2

³⁰Aarseth, *Cybertext*, S. 1.

³¹Vgl. Günzel, *Egoshooter*, S. 23.

³²Vgl. Frasca, „Simulation versus Narrative“, S. 1.

gilt *Cybertext* als „Gründungsdokument der Ludologie“.³³ Es ist der Däne Jesper Juul, der die Unterscheidung zwischen Erzählung und Spiel vervollständigt und auf jede Bezugnahme zu Text verzichtet. In einem Vortrag aus dem Jahr 1998³⁴ geht er auf die Schwierigkeiten ein, die bei der Kombination von Narration und Spiel auftreten können. Juul schlägt ein Modell des Computerspiels vor, das eine strikte Trennung zwischen Programm und Material vorsieht. Unter Material versteht man dabei alle aus bisherigen Medien stammenden Ressourcen: Text, Grafik, Ton und auch der Rahmen. Das Wesentliche ist jedoch das Programm: Dieses beinhaltet die Regeln, die das Material zusammenfügen und eine Kombination dessen zum Beispiel auf einen Bildschirm ausgibt.³⁵ Dabei kann das Material jedoch auch mehr versprechen, als das Programm tatsächlich kann: Grafiken, die zwar viele Objekte zeigen, aber nur ein einziges Objekt davon auch tatsächlich in einer Weise manipulierbar ist, illustrieren die Diskrepanz zwischen Programm und Material.

Auch in der von Aarseth bereits angesprochenen Wiederholbarkeit sieht Juul einen wesentlichen Unterschied zwischen Literatur und Spiel: Während diese Wiederholbarkeit bei literarischen Werken wie *Ulysses* von James Joyce gegeben sei, ist dies bei „Trash“-Romanen nicht der Fall³⁶. Doch bei Computerspielen verläuft diese *Repeatability* genau umgekehrt, was Juul einerseits an der oft flachen und klischeebehafteten Story, die den eben erwähnten „Trash“-Romanen entspricht, andererseits aber an den Beweggründen für das Spielen selbst festmacht:

„The computer game is rather based on two different types of desire. The first is the desire for a structural understanding of the game; to understand how the game works. [...] The second is the desire for having the performative skills needed to actualize this knowledge.“³⁷

Nach dieser Definition wäre jede Form der Erzählung für das Computerspiel nicht nur überflüssig, sondern könnte auch schädlich sein: Nämlich dann, wenn der Erzählmodus den Ablauf des eigentlichen Spiels hindert.

Obwohl die Ludologie eine komplett andere Herangehensweise an Computerspiele verfolgt als die VertreterInnen der Narratologie, ist ihre gänzlich ablehnende Haltung

³³Günzel, *Egosooter*, S. 22.

³⁴Jesper Juul. *A Clash between Game and Narrative*. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference in Bergen, Norway. 1998.

³⁵Vgl. Grafik bei ebd.

³⁶Vgl. ebd.

³⁷Ebd.

gegenüber jeglicher Form von Erzählung ebenfalls nicht ausreichend, um damit alle Spiele zu erfassen. So sind es vor allem die Story-basierten Spiele der letzten Jahre, die wesentlich zur Akzeptanz des Spiels als Kunstform beigetragen haben. Eine Tatsache, die Juul schon in seinem Vortrag erwähnt hatte: „The most widely accepted games are clearly those exhibiting the most traditional aesthetics. They also tend to be considered actual culture and be reviewed by traditional-media reviewers.“³⁸ Sind die bisher vorgestellten Ansätze möglicherweise in einer Weise vereinbar, dass der Großteil aller Computerspiele damit abgedeckt werden könnte?

2.2 Raum als spielbestimmendes Element

Henry Jenkins, Professor für Literatur- und vergleichende Medienwissenschaft am MIT, ist einer von vielen³⁹, der in der Debatte zwischen Narratologie und Ludologie zu vermitteln versucht. In seinem Text *Game Design as Narrative Architecture*⁴⁰ bezieht er dazu eine Komponente ein, die bis dahin nicht näher betrachtet worden ist: Bereits aus dem Titel ist zu erkennen, dass Jenkins hier einen wesentlichen Fokus auf die Räumlichkeit legt.

Ausgehend von sowohl narratologischen als auch ludologischen Texten setzt er einige Punkte voraus, die die jeweils größten Versäumnisse des einen Ansatzes mit Konzepten aus dem anderen ergänzen. Von Bedeutung ist vor allem die Festlegung darauf, dass nicht jedes Spiel etwas erzählen *muss*, sehr wohl aber *kann* - diese Form der Erzählung kann dabei jedoch von traditionellen Formen mitunter stark abweichen. Jenkins unterstützt dabei auch die Einteilung in verschiedene Genres, die sich durch ihr *Gameplay* und auch in ihrer Erzählweise - so eine existiert - unterscheiden, ohne jedoch ein Genre ob seiner Merkmale zu bevorzugen. Im Hinblick auf diese Voraussetzungen meint er weiter, dass die Erfahrung des Spielens nie einfach auf die Erfahrung der Story reduziert werden darf.⁴¹

Als komplett neuen Begriff, der eine Ergänzung zu Story und Spiel bilden soll, führt

³⁸Juul, *A Clash between Game and Narrative*.

³⁹Vgl. Günzel, *Egoshoooter*, S. 27: „[E]s verhält sich geradezu so, dass viele Computerspieltheoretiker reklamieren, über jene Dichotomie hinaus zu sein und eine Synthese beider Positionen vollzogen zu haben“.

⁴⁰Henry Jenkins. *Game Design as Narrative Architecture*. 2002.

⁴¹Vgl. ebd.

Jenkins jenen der *Räumlichkeit* ein. Spiele-DesignerInnen bezeichnet er als „narrative architects“⁴², deren Aufgabe nicht im Erzählen einer Geschichte besteht, sondern weit darüber hinausgeht: Diese „Narrative Architects“ kreieren demnach ganze Welten und schaffen Räume. Diese Aufgabe ist aber nicht nur auf Computerspiele beschränkt⁴³: Schon Brettspiele wie *Monopoly* weisen konstruierte Räume auf, die zusätzlich eine Geschichte transportieren, so geht es in *Monopoly* zwar um finanziellen Gewinn und Verlust, letztendlich ist es aber das Bewegen der Spielfigur über das Spielbrett und das Landen auf einer bereits vergebenen Immobilie, an das sich die SpielerInnen erinnern.

Doch auch abseits von Spielen lässt sich etwas Vergleichbares ausmachen: So hat zum Beispiel J.R.R. Tolkien ein ganzes „Universum“ rund um die *Herr der Ringe*-Trilogie erschaffen, das weit über eine simple Erzählung hinausgeht. Auch George Lucas’ *Star Wars*-Reihe hat die Grundlage für viele derivative Werke geschaffen, die in dem von Lucas geschaffenen Raum stattfinden. Oftmals geraten die AutorInnen dabei an die Grenzen ihres Mediums - gerade dort setzen Game-DesignerInnen an: Denn ihnen stehen mehr Möglichkeiten offen, dieses räumliche Potential besser zu nutzen, was Jenkins auch als Hauptgrund anführt, warum in Computerspielen so oft Themen und Welten aus diesen und vergleichbaren Werken aufgegriffen werden.⁴⁴ Diese Spiele fasst er unter dem Begriff „evocative spaces“⁴⁵ zusammen.

Ein Beispiel für solche „Evocative spaces“ sind die Attraktionen in Vergnügungsparks. Diese setzen weniger auf in sich abgeschlossene *Stories*, als auf bereits existierende Assoziationen mit bestehenden Geschichten aus anderen Medien. Es bleibt damit den BesucherInnen überlassen, die Erfahrung mit ihrem eigenen Wissen über das restliche fiktive „Universum“ zu ergänzen. Doch der Vergleich mit Freizeitparks vernachlässigt dabei ein wichtiges Detail, das für Computerspiele wesentlich ist: Unterliegen Freizeitparks letztendlich den Gesetzen der Wirklichkeit, kann in Spielen darüber weit hinausgegangen werden - zwar basiert der Computer selbst auf physikalischen Gesetzen, jedoch nicht unbedingt auch das auf dem Bildschirm Gezeigte.⁴⁶

Dass der Raumbegriff für das Computerspiel von wesentlicher Bedeutung ist, ist nicht

⁴²Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*.

⁴³Vgl. ebd.

⁴⁴Vgl. ebd.

⁴⁵Ebd.

⁴⁶Vgl. Günzel, *Egoshoooter*, S. 30.

nur aus Henry Jenkins Text zu entnehmen, sondern auch aus der heute im Handel üblichen Einteilung von Spielen in einzelne Genres. Viele der Unterschiede beziehen sich dabei direkt auf Raum und Perspektive, wenn man an Begriffe wie „First Person Shooter“, „2D Platformers“ oder gar an „City-Building Games“ denkt - Raum findet sich also nicht nur als abstraktes Konzept im Diskurs wieder, sondern ist dazu in der Lage, Spiele an sich näher zu bestimmen.

2.3 Adventurespiele - Wo Raum auf Narration trifft

2.3.1 Kategorisierung von Computerspielen

Bevor eine Auseinandersetzung mit Adventurespielen stattfindet, ist es also notwendig, den Begriff näher zu bestimmen - wie kommt es zu dieser Klassifikation in Form verschiedener Genres, was unterscheidet das Adventurespiel von anderen Spielen, ist die Bezeichnung *Adventure* überhaupt richtig? Tatsächlich gibt es mehrere gebräuchliche Taxonomien, um Computerspiele zu unterteilen.

Bereits in den 1980ern versucht der Spiele-Designer Chris Crawford eine passende Einteilung in Genres für Computerspiele zu finden.⁴⁷ Er erhebt damit keinen Anspruch auf Vollständig- oder Richtigkeit, ganz im Gegenteil weist er darauf hin, dass das Forschungsfeld noch viel zu jung sei, um eine derartige allgemeingültige Taxonomie zu entwerfen. Ein Blick auf die von ihm vorgeschlagenen Kategorien macht evident, dass er mit dieser Einschätzung nicht nur richtig gelegen ist, sondern dass ein weiteres Merkmal festgestellt werden kann, das auch in anderen Medien präsent ist: Genres verändern sich über die Zeit - einige verschwinden zur Gänze, während immer wieder komplett neue Genres entstehen. Crawford unterteilt alle Spiele in zwei Kategorien, die jeweils wieder weiter gegliedert werden: „Skill & Action Games“⁴⁸ und „Strategy Games“.⁴⁹

Erstere zeichnen sich für ihn durch den Fokus auf schnelle Reaktion aus, dazu zählt er den Großteil der damals veröffentlichten Spiele, die er in Gruppen wie *Combat Games*, *Sports Games* oder - als Beispiel für die veraltete Strukturierung - *Maze Games*

⁴⁷Vgl. Chris Crawford. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill, 1984. S. 25.

⁴⁸Vgl. ebd., S. 25.

⁴⁹Vgl. ebd., S. 30.

und *Paddle Games* wie *Pacman*⁵⁰ oder *Pong*⁵¹ unterteilt. Weitaus interessanter ist allerdings die Kategorie der *Strategy Games*, zu der Crawford auch *Adventures* zählt, die nach heutigem Verständnis keine wesentlichen Gemeinsamkeiten mit Strategiespielen innehaben. Im Gegensatz zu den *Skill & Action Games* liegt der Fokus dieser Kategorie auf der Denkfähigkeit⁵² der SpielerInnen. Während also *S&A Games* meistens ein zeitkritisches Element beinhalten, ist dies in Strategiespielen normalerweise⁵³ nicht der Fall.

Crawfords Kategorisierung ist, rund 30 Jahre danach, eher als geschichtliches Dokument zu bewerten, das die Kurzlebigkeit solcher Einteilungen gut demonstriert. Einen Versuch, Computerspiele in „absolute Gruppen“⁵⁴ - und damit eben nicht als auf einen bestimmten Zeitpunkt beschränkte Bestandsaufnahme - zu unterteilen, unternimmt der Medienphilosoph Claus Pias. In seiner Dissertation *Computer Spiel Welten* ordnet er Spiele nach dem „Risiko [...] durch das, was ihr Einsatz ist“.⁵⁵ Anders als Crawford unterteilt er diese in drei Genres: „zeitkritisch“, „konfigurationskritisch“⁵⁶ und „entscheidungskritisch“.

Zur ersten Gruppe, die der *zeitkritischen* Spiele, zählen - wie schon bei den *Skill & Action Games* bei Crawford - Actionspiele, die Aufmerksamkeit bei den SpielerInnen voraussetzen. Auch die zweite Gruppe, die der *konfigurationskritischen* Spiele, finden sich in ähnlicher Form bei Crawford wieder: Dazu zählt Pias alle Strategiespiele, die auf Organisation und Geduld setzen. Neu jedoch ist Pias' dritte eigenständige Gruppe, die bei Crawford in der Kategorie der Strategiespiele vertreten ist: *entscheidungskritische* Spiele - wie zum Beispiel *Adventures*. Die Erklärung greift dabei auf den Raum zurück, wenn auch in topologischer oder graphentheoretischer⁵⁷ Hinsicht: „*Entscheidungskritisch* ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale *Urteile* beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms.“⁵⁸ Damit

⁵⁰Tōru Iwatani. *Pac-Man*. [Arcade], Namco Midway. 1980.

⁵¹Allan Alcorn. *PONG*. [Arcade], Atari. Diskrete Schaltkreise ohne Software. 1972.

⁵²Vgl. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, S. 30.

⁵³Crawford selbst merkt an: „This is changing; LEGIONNAIRE from Avalon-Hill is a notable real-time strategy game“ (ebd., S. 31) - Tatsächlich ist heute ein erheblicher Teil aller Strategiespiele zeitkritischer Natur, die daher üblicherweise als *Echtzeitstrategie-Spiele* bezeichnet werden.

⁵⁴Günzel, *Egoshoooter*, S. 35.

⁵⁵Claus Pias. *Computer Spiel Welten*. Diss. Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien, 2000. S. 4.

⁵⁶Ebd., S. 4.

⁵⁷Die Graphentheorie ist ein Teil der Mathematik, die sich mit Graphen zur Modellierung von komplexeren Problemen auseinandersetzt. Auch viele Algorithmen aus der Informatik befassen sich mit der Lösung solcher graphentheoretischer Probleme.

⁵⁸Pias, *Computer Spiel Welten*, S. 4.

erfüllt Pias' Verständnis des Adventurespiels bereits die Kriterien, die Espen Aarseth als „ergodisch“ zusammenfasst: Sowohl der Weg als auch die Arbeit (in dem Fall als Urteilskraft der SpielerInnen) scheinen fixer Bestandteil dieses Genres zu sein.

Während diese Bemühungen auf eine konsequente und vollständige Einordnung aller Computerspiele abzielen, hat sich weitläufig ein anderes Vokabular durchgesetzt, das diese Kriterien nicht erfüllt. Unter SpielerInnen, VerlegerInnen und HändlerInnen kommen Begriffe zum Einsatz, die aus den verschiedensten Fachbereichen stammen und damit bestenfalls einzelne Merkmale, nicht aber die Gesamtheit aller Spiele beschreiben können. Dabei üblich ist eine Mischung aus inhaltlichen Merkmalen, die sich an Film und Literatur orientieren (*Action*, *Science Fiction*, *Horror*, *Fantasy*), Gameplay-Konzepten (*Strategie*, *Shooter*, *Rollenspiel*) und auch perspektivischen Details (*First-Person*- und *Third-Person*- sowie *Side*- und *Top-Scrolling-Shooter*). Diese komplett unterschiedlichen Taxonomien werden zwar zur Vermarktung aktueller Spiele verwendet und sind daher durchaus gebräuchlich, da sie aber verschiedene Kriterien zur Kategorisierung herbeiziehen, lassen sich daraus keine in sich geschlossenen Genres ableiten.

2.3.2 Definition: Adventurespiel

Ausgehend von den bisher behandelten Ansätzen zur Computerspielforschung und den Versuchen, Computerspiele zu kategorisieren, soll an dieser Stelle für die folgenden Kapitel eine passende Definition für das Adventurespiel erarbeitet werden. Dabei ist zu beachten, dass die Entwicklung des Adventures mittlerweile fast vier Jahrzehnte umfasst und deshalb der technische Fortschritt komplett ausgeklammert werden muss.

Als wesentliches Kriterium ist jedenfalls die Räumlichkeit des Genres zu bemerken, das die ältesten mit den neuesten Beispielen verbindet - dabei soll Räumlichkeit im Sinne Pias - und damit weniger als perspektivisch denn topologisch - verstanden werden, der Adventurespiele als auf Karten basierend bezeichnet: „Adventurespiele [basieren] auf Karten oder genauer: auf Orten und Wegzusammenhängen.“⁵⁹ Dieses

⁵⁹Pias, *Computer Spiel Welten*, S. 92.

Merkmal deckt sich auch mit Aarseths Referenz auf die Hodologie, der diese in seinen *Cybertexten* (unter die auch Adventurespiele fallen⁶⁰) voraussetzt.

Weiters sind Adventures, wie von Pias erwähnt, entscheidungskritisch. Das heißt nicht automatisch, dass Zeit keine Rolle im Adventure-Genre spielt⁶¹ - im Gegensatz zu anderen Spielen ist sie aber der Entscheidung untergeordnet: Statt schneller Reflexe, wie sie in *Pong*, *Tetris*, oder *Pacman* gefragt sind, kommt es auf die Überlegungen der SpielerInnen an, die mitunter längere Zeit benötigen können, um die Verbindung zwischen zwei *Orten* des Adventurespiels herzustellen. Durch diese Kette an Entscheidungen, die die SpielerInnen treffen, fungieren sie gleichzeitig als Bindeglied zwischen der räumlichen Struktur und dem dritten wesentlichen Kriterium des Adventure-Genres - der Story. Die Navigation durch die SpielerInnen ist ein ganz zentrales Element des Genres, die sich aus *Bewegen* und *Entdecken* zusammensetzt⁶², wobei der explorative Charakter einmal mehr auf die Architektur im Sinne Jenkins zurückzuführen ist: „The encouragement of exploration is more common in games with rich fictional worlds.“⁶³

Ungeachtet der zahlreichen Argumente, die die Ludologie für einen nicht-narratologischen Umgang mit Computerspielen liefert, ist es ausgerechnet Espen Aarseth, der bestätigt, dass das Adventurespiel zumindest eine Art der Erzählung darstellt:

„And yet, there is a game genre that may also be called narrative. This is the so-called adventure game [...]. [Adventure] has a storylike, episodic structure, where the player/hero progresses in a linear fashion through the maze.“⁶⁴

Und auch Pias stimmt damit überein: „Adventurespiele [sind] Geschichten in jenem basalen Sinn, daß sie einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben.“⁶⁵

Diese drei Merkmale finden sich in allen vorgestellten (und im Rahmen dieser Arbeit darüber hinaus angespielten, aber nicht explizit erwähnten) Adventurespielen wieder. Schon jetzt lässt sich feststellen, dass das Adventure-Genre fest an den Raum gebunden ist - alle drei genannten Kriterien übernehmen dabei eine räumliche Funk-

⁶⁰ Aarseth, *Cybertext*, Vgl. Kapitel 5.

⁶¹ Vgl. Kapitel 4.2

⁶² Vgl. Clara Fernández Vara. *The Tribulations of Adventure Games. Integrating Story into Simulation through Performance*. Diss. Georgia Institute of Technology, 2009, S. 163 ff.

⁶³ Ebd., S. 164.

⁶⁴ Aarseth, „Genre Trouble“.

⁶⁵ Pias, *Computer Spiel Welten*, S. 92.

tion: auf der einen Seite die topologische Struktur, die Knotenpunkte oder Orte zur Verfügung stellt, auf der anderen Seite die Story, die an diese Orte Ereignisse knüpft. Die SpielerInnen sind letztlich der Schlüssel zur Verbindung dieser einzelnen Punkte, durch ihre Navigation - oder auch: Entscheidungen - werden sie zu den ProtagonistInnen des Adventurespiels.

Dass sich diese räumliche Strukturierung nicht erst mit der Zeit entwickelt hat, zeigen bereits die ersten Adventures, die noch gänzlich ohne grafische Darstellungen dieser virtuellen Welt auskommen mussten - allen voran das *Ur-Adventure*, dem das Genre seinen Namen zu verdanken hat: *Colossal Cave Adventure*.

3 Wurzeln des Adventure-Genres

3.1 „Get Lamp.“ - Colossal Cave Adventure als Namensgeber und Begründer eines Genres

Der Ursprung des Adventurespiels lässt sich auf den ersten Blick relativ leicht festmachen: In fast jedem Werk, das sich mit der Geschichte von Computerspielen beschäftigt, wird *Colossal Cave Adventure* (kurz: *Adventure*) als Begründer des Genres gesehen. Welches Spiel damit aber genau gemeint ist, variiert von Text zu Text im Hinblick auf Erscheinungsjahr und Autor, manchmal wird gar das nur entfernt auf *Adventure* basierende *Zork*¹ als Ursprung genannt, das beinahe erst im folgenden Jahrzehnt erscheint². Auch wenn sich über den genauen Veröffentlichungs-Zeitpunkt streiten lässt, ist *Colossal Cave Adventure* letztlich zweifellos William Crowthers Feder entsprungen³.

Crowther, der zusammen mit seiner damaligen Frau Pat in seiner Freizeit Höhlen erforscht, ist bei Bolt Beranek and Newman angestellt, die gegen Ende der 1970er mit der Entwicklung von Übertragungsprotokollen für das ARPAnet - und damit dem Vorläufer des heutigen Internets - beauftragt werden. Als Teil eines kleinen Entwicklerteams beschäftigt sich Crowther mit dem Routing von Datenpaketen: Diese Pakete sollen in den neu entwickelten Netzwerken möglichst kurze Wege zurücklegen und dabei gegebenenfalls ausgefallene Knotenpunkte berücksichtigen. Wie auch später

¹siehe nächstes Kapitel

²So ordnet zum Beispiel Roman Seda (*Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 90) die erste Version von *Adventure* ins Jahr 1972 ein, während Heather Chaplin 2007 in der *New York Times* („Is That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact“) *Adventure* gar nicht erst erwähnt.

Für eine ausführliche Gegenüberstellung der möglichen Veröffentlichungstermine siehe: Dennis G. Jerz. „Somewhere Nearby is Colossal Cave. Examining Will Crowther's Original 'Adventure' in Code and in Kentucky“. In: *Digital Humanities Quarterly* 1.2 (2007). Hrsg. von Julia Flanders

³Vgl. ebd.

im Adventurespiel ist der Weg bereits ein zentrales Element von Crowthers Arbeit gewesen.⁴

Wege und Knotenpunkte bestimmen genauso die Höhlenerkundungen des Ehepaars Crowther, da das Kartografieren der erforschten Höhlensysteme einen wichtigen Teil dieser Tätigkeit darstellt. Das bevorzugte Erkundungsziel ist ein Gebiet im amerikanischen Bundesstaat Kentucky, wo sich unter anderen auch *Mammoth Cave* befindet, die in den 1980ern von der UNESCO zum Weltkulturerbe erklärt worden ist. Hauptsächlich sind es Pats Entdeckungen - sie findet unter anderem eine lange vermutete Verbindung zwischen zwei einzelnen Räumen. Diese werden von William Crowther dabei mittels Computer festgehalten, um sie später an die *Cave Research Foundation* weiterzuleiten⁵.

Zu dieser Zeit, Mitte der 1970er, kommt Crowther mit dem damals noch sehr neuen, aber zunehmend erfolgreichen Rollenspiel *Dungeons & Dragons* in Kontakt. *Dungeons & Dragons* benötigt keinen Computer: Es wird in einer kleinen Gruppe gespielt, bestehend aus einem *Dungeon Master*, der für das Setting verantwortlich ist und schlussendlich entscheidet, ob eine von der Gruppe ausgeführte Aktion erfolgreich gewesen ist, und einigen SpielerInnen, die mit Stift und Papier (daher auch: *Pen & Paper*-Rollenspiele) ihre Charaktere planen und mit diesen das jeweilige Szenario bestreiten. Als Zufallselement dient ein 20-seitiger Würfel, der für jede Entscheidung zum Einsatz kommt - die vom *Dungeon Master* aufgestellten Regeln bestimmen, welcher Wurf mindestens benötigt wird, um zu reüssieren. Aufgabe des *Dungeon Masters* ist es, eine glaubwürdige Spielwelt zu erschaffen, die die SpielerInnen erkunden sollen, um zu einem gemeinsamen Ziel zu gelangen. Einer der Gründe für den enormen Erfolg ist zweifelsohne die Freiheit, die dieses Spiel ermöglicht, da die SpielleiterInnen auf jede Idee eingehen und entsprechend entscheiden können. Trotz dieser unüberwindbar scheinenden Hürde haben sich viele ProgrammiererInnen *Dungeons & Dragons* zum Vorbild genommen - nicht zuletzt auch Crowther⁶.

Nach dessen Scheidung von Pat im Jahr 1975 sucht er nach einem geeigneten Zeitvertreib für die Tage, die er mit seinen Töchtern verbringt. Bedingt durch Crowthers Begeisterung für *Dungeons & Dragons* und die Aufzeichnungen, die er zusammen mit

⁴Vgl. Judy O'Neill. *An Interview with William Crowther*. 1990.

⁵Vgl. Jerz, „Somewhere Nearby is Colossal Cave“.

⁶Vgl. Jonathan Lessard. „Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program“. In: *Games and Culture* (2013). Hrsg. von Douglas Thomas. S. 8 ff.

seiner Ex-Frau über die besuchten Höhlen gesammelt hat, beginnt er, den „Bedquilt“-Teil von *Colossal Cave* mit Elementen aus Fantasy-Geschichten, wie sie auch Bestandteil von *Dungeons & Dragons* sind, zu ergänzen. Aus der Höhlenwanderung sollte also ein Spiel werden.⁷

Das alles passiert zu einer Zeit, in der Computer Universitäten und großen Firmen vorbehalten sind - die Grundlage für den PC, der Mikrochip, ist eine absolute Markneuheit, die ersten Modelle für den Heimgebrauch ebenso. Auch auf einen Bildschirm müssen viele Rechner verzichten. Ein Computerspiel⁸ zu schaffen, bedeutet, auf jede Form von grafischer Darstellung zu verzichten, gleichzeitig ist dadurch aber auch jede zeitkritische Aufgabe (z.B. das Bewegen eines Paddels, um einen Ball zu treffen wie in *Pong*) praktisch unmöglich geworden. Crowther greift also auf die Methoden eines anderen Mediums zurück, das ihm für die Umsetzung offensichtlich nützlich erscheint: auf Text.

Aus dem Quellcode, der vom 11. März 1977 datiert (und damit vermutlich schon 1976, vielleicht sogar 1975 in einer funktionierenden Variante existiert haben muss), lassen sich die ersten Zeilen aus Crowthers Text ablesen:

„SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.“⁹

Aus diesen wenigen Zeilen lässt sich bereits einiges über das Spiel an sich, aber auch über die Entstehungsgeschichte ablesen. Bevor die Reise durch die Höhle losgeht, werden zuerst die Spielregeln klargestellt: *Colossal Cave Adventure* basiert auf einem Textparser, der maximal zwei eingegebene Wörter in eine Aktion zu verwandeln versucht. Besonders hervorzuheben ist dabei die Rolle, die das Programm selbst übernimmt - im Gegensatz zu modernen Spielen und anderen Genres wird hier das Programm gesteuert, das damit die Hauptrolle einnimmt und den SpielerInnen als Sinnesorgan-Ersatz dient. Diese Erzählperspektive in der zweiten Person ist typisch für beinahe alle künftigen Text-Adventures¹⁰.

⁷Vgl. Jerz, „Somewhere Nearby is Colossal Cave“.

⁸hier: im Gegensatz zu Videospielen à la Pacman

⁹William Crowther. *Colossal Cave Adventure*. [FORTRAN PDP-10]. circa 1976.

¹⁰Siehe Kapitel 3.3.2

Um die Funktionsweise des Spiels und des Parsers zu veranschaulichen, soll ein kurzer Ausschnitt aus *Colossal Cave Adventure* dienen, Eingaben der SpielerIn sind hierbei mit einer spitzen Klammer (>) hervorgehoben:

```
„ YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK  
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL  
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.  
> enter  
YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.
```

```
THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.  
THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.  
THERE IS FOOD HERE.  
THERE IS A BOTTLE OF WATER HERE.
```

```
> get lamp  
OK  
> take keys  
OK
```

```
> out  
YOU'RE AT END OF ROAD AGAIN.
```

```
> down  
YOU ARE IN A VALLEY IN THE FOREST BESIDE A STREAM TUMBLING  
ALONG A ROCKY BED.
```

```
> down  
AT YOUR FEET ALL THE WATER OF THE STREAM SPLASHES INTO A  
2 INCH SLIT IN THE ROCK. DOWNSTREAM THE STREAMBED IS BARE  
ROCK.“11
```

Abgesehen von der Schreibweise, die aufgrund von Einschränkungen der Programmiersprache FORTRAN ausschließlich aus Großbuchstaben besteht, sticht auch die Art der diversen Beschreibungen hervor. Im Gegensatz zu modernen Computerspielen wird auf jede Art von Hinweis, was als nächstes zu tun ist, verzichtet - mit oft schwerwiegenden Folgen: Wird anfangs ein Gegenstand nicht mitgenommen, kann das später zum gefürchteten „Game Over“ führen. Die Beschreibungen sind knapp gehalten - ob das an Crowthers Stil, der als nicht unüblich für Höhlenwanderer gilt¹², oder den damaligen Speicher-Beschränkungen liegt, steht nicht fest.

Die einzelnen Kommandos, die eingetippt werden können, müssen sich auch an einer der Beschränkungen von FORTRAN orientieren: Nur die ersten fünf Zeichen werden eingelesen, was durchaus zu Problemen führen kann (so muss zum Beispiel „Nor-

¹¹Crowther, *Colossal Cave Adventure*.

¹²Vgl. Jerz, „Somewhere Nearby is Colossal Cave“.

theast“ als Himmelsrichtung immer als „NE“ eingegeben werden). Ein genauerer Blick in den ursprünglichen Quellcode von Crowther lässt vermuten, dass *Colossal Cave Adventure* nicht ausschließlich als Beschäftigung für seine Töchter geplant war: In der Liste der Wörter, auf die der Parser reagiert, befindet sich auch das Wort „Fuck“.¹³ So dürften Mitglieder aus Crowthers *Dungeons & Dragons*-Runde ebenfalls Zugang zum Spiel bekommen haben.

Colossal Cave Adventure wäre heute womöglich gänzlich unbekannt, wenn Crowther an einem weniger vernetzten Arbeitsplatz gearbeitet hätte. Durch die - recht begrenzten - Weiten des damaligen Internets verbreitet sich das Spiel nämlich auch außerhalb der Labors von Bolt Beranek and Newman und wird bald zu einem beliebten Zeitvertreib in jenen Universitäten und Firmen, die im Besitz eines an das Internet angeschlossenen Großrechners sind. Oftmals geschieht dies zum Unmut der Administratoren, die dadurch wertvolle Rechenzeit verlieren - damals wird noch stundenweise abgerechnet, die Arbeit mit dem Computer ist ein kostspieliges Privileg gewesen. Ganz wesentlich für den Erfolg von *Adventure* ist Don Woods, der ebenfalls an den Quellcode von Crowther gelangt und diesen erweitert.

Woods ist zu diesem Zeitpunkt Student in Stanford (Kalifornien) und kein Höhlenwanderer. Durch diese Distanz zum Fach kann er die von Crowther abgebildete Höhle um einige neue (aber komplett fiktive) Räume erweitern und fügt Gegenstände sowie weitere Elemente aus dem Fantasy-Genre hinzu. Er bemüht sich auch um ein paar ergänzende Hinweise, die die Funktionsweise des Textparsers und dessen Beschränkungen besser erklären sollen. Ebenfalls neu sind zwei Features, die das „Zusammenleben“ mit den kostspieligen Simulationen, für die die damaligen Rechner eigentlich gedacht gewesen sind, erleichtern sollen: Einerseits gibt es einen Passwortschutz, um das Spiel zeitlich begrenzen zu können, andererseits kann man den eigenen Fortschritt jetzt auch speichern, muss also nicht bei jedem Start wieder neu anfangen.¹⁴

Die Version von Woods ist zwar zweifelsohne zugänglicher und letztendlich auch die Ausgabe, die vielfach kopiert, erweitert und für andere Systeme portiert wird, aber Crowthers ursprüngliches Spiel ist bereits weit mehr als es Janet Murray in einer Fußnote beschreibt:

„Computer puzzle gaming began [...] when William Crowther [...] plotted

¹³Crowther, *Colossal Cave Adventure*.

¹⁴Vgl. Jerz, „Somewhere Nearby is Colossal Cave“.

out a cave he had explored. In 1976 Don Woods [...] expanded Crowther's cave game with fictional elements drawn from Tolkien."¹⁵

Das „Ur“-*Adventure* kann bereits mit Magie und Zwergen aufwarten und basiert zwar größtenteils topologisch auf einer tatsächlichen Höhle, die aber um zahlreiche Fantasy-Elemente ergänzt worden ist.

Eine Höhle ist also Schauplatz des ersten Adventures, die Gründe dafür lassen sich aber nicht nur auf Crowthers persönliche Begeisterung für diese zurückführen. Während *Dungeons & Dragons*-Kampagnen oft durch verlassene Schlösser führen, eignen sich Höhlen ähnlich gut, um Monster und Magie unterzubringen. Aber die Eigenheiten einer Höhle vereinfachen auch die Umsetzung: Die Beschreibung kann knapp ausfallen, da weniger Rücksicht auf die Umgebung genommen werden muss – im Zweifelsfall herrscht Dunkelheit, um wertvolle Zeichen zu sparen. Der Speicher der damaligen Großrechner ist im Vergleich zu heute verschwindend klein¹⁶, jedes zusätzliche Wort hat einen wahrnehmbaren Unterschied verursachen können.

Umso bemerkenswerter ist daher die räumliche Tiefe, die Crowther trotz der technischen Umstände erreicht. Ohne Bildschirm, ohne jegliche Grafik, bildet er ein komplettes dreidimensionales Höhlensystem ab und übertrifft damit vom Umfang her viele der in den kommenden Jahrzehnten folgenden Spiele. Umsetzbar ist es durch den Umstand geworden, dass es maximal sechs „Ausgänge“ für jeden Raum geben kann: Nord, Ost, West, Süd sowie Oben und Unten. Dies ist wohl einer der größten Vorteile der Auswahl einer Höhle als Setting: Ihre einzelnen Szenen können, wie von Pias angesprochen¹⁷, als Graph abgebildet werden.

Für die Rolle der SpielerInnen bedeutet das jedoch, dass sie in die ursprüngliche Rolle Crowthers schlüpfen müssen, um in *Colossal Cave* Erfolg haben zu können: Es liegt jetzt an ihnen, die virtuell abgebildete Höhle zu kartografieren, denn mangels technischer Möglichkeiten hat es keine Miniatur-Landkarte gegeben, die in der Lage gewesen wäre, den zurückgelegten Weg aufzuzeichnen, wie es in modernen Spielen üblich ist. Einen Großteil des Spiels macht also die räumliche Komponente aus, deren Zusammenhänge zu skizzieren aber den SpielerInnen überlassen wird und ohne Hilfe

¹⁵Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 290.

¹⁶Ein PDP-10-Mainframe-Computer hat eine maximale Speicherkapazität von ungefähr einem Megabyte, und damit rund tausend Mal weniger als z.B. ein heute handelsübliches Smartphone.

¹⁷Siehe Kapitel 2.3.1

des Computers erfolgen muss. Somit wird ein entscheidender Schritt über die Grenzen des Rechners hinaus gemacht.

Colossal Cave Adventure - zumeist in der Variante, wie sie Don Woods weiterentwickelt hat - dient damals als beliebtes Beispiel-Programm auf zahlreichen neuen Computer-Plattformen. Die Überschaubarkeit des Quellcodes (und der damit verbundene geringere Aufwand bei der Übertragung) ist dabei wohl genauso Faktor wie die immense Beliebtheit, der sich *Adventure* Ende der 1970er erfreut. Auch die Lizenzsituation hat sicher dazu beigetragen: Im Gegensatz zu patentierten Videospielen, von denen bestenfalls deren Maschinencode verfügbar gewesen ist (der nur mit großen Schwierigkeiten für etwaige Portierungen - eine Übertragung des Programmcodes auf andere Geräte - taugt), ist die freie (und mangels klar definierter Lizenz folglich kostenlose) Verfügbarkeit des Quellcodes von Woods Version zweifelsohne ein weiteres Kriterium für die rasante Verbreitung¹⁸.

Neben einer Portierung auf neue Hardware von IBM durch ein damals noch recht unbekanntes Microsoft Anfang der 1980er¹⁹, ist vor allem ein nur entfernt auf *Colossal Cave Adventure* basierendes Spiel erwähnenswert: *Zork*²⁰ wird als eines der ersten Adventurespiele auch kommerziell vertrieben und begleitet damit die räumliche Entwicklung des Computers selbst: vom Großrechner an Unis hin zum für viele erschwinglichen *Personal Computer*.

3.2 Zork als Weggefährte für den Personal Computer

Dass *Zork* weit mehr als nur oberflächliche Ähnlichkeiten zu Will Crowthers *Adventure* aufweist, lässt sich an dessen Entstehungsgeschichte leicht erkennen. Entwickelt von einem Team aus vier Studenten des MITs, das sich wie Bolt Beranek and Newman ebenfalls in Cambridge, Massachusetts, befindet, kreuzen sich die Wege der Adventurespiel-Pioniere nicht nur virtuell, sondern auch tatsächlich.

Der Name „Zork“ bezieht sich auf einen Begriff, der am MIT häufig für unvollständige Computerprogramme verwendet wird. Ursprünglich als Platzhalter gedacht, prägt

¹⁸Für eine Auflistung diverser *Adventure*-Versionen (ohne Anspruch auf Vollständigkeit) und deren Beziehung zueinander siehe: Russel Dalenberg. *Versions and Ports of Adventure known to exist*. 2006.

¹⁹Gordon Letwin. *Microsoft Adventure*. [IBM PC], IBM. 1981.

²⁰Tim Anderson, Dave Lebling et al. *Zork I. The Great Underground Empire*. [TRS-80], Infocom. 1979.

sich der ungewöhnliche Name bei den SpielerInnen ein und wird schlussendlich beibehalten. Im Laufe der langjährigen Entstehung ist kurzzeitig auch der Name „Dungeon“ verwendet worden, dieser hat sich auch deshalb nicht durchsetzen können, weil TSR - der Verlag bei dem *Dungeons & Dragons* ursprünglich erschienen ist - eine Verletzung seines Markenrechts vermutet hat. Das junge Entwicklerteam will den Gang vor Gericht meiden wollen und kehrt zum ursprünglichen Namen zurück.²¹

Dave Lebling, einer der Programmierer von *Zork*, ist Teil derselben *Dungeons & Dragons*-Gruppe wie Crowther²² gewesen und scheint zumindest dieses Interesse mit ihm geteilt zu haben. Begeistert ist Lebling aber auch von *Colossal Cave Adventure* - ähnlich wie seine Kollegen: Zusammen mit Marc Blank, Bruce Daniels und Tim Anderson wird nicht nur gespielt, sondern auch an einem eigenen Textparser gearbeitet, mit dem Ziel, dem recht rudimentären Exemplar von Crowther überlegen zu sein. Dass *Colossal Cave Adventure* zu dieser Zeit nicht nur diese vier Programmierer beeindruckt, macht ein Zitat von Anderson deutlich, der im selben Atemzug auch die Motivation für *Zork* erklärt: „When Adventure arrived at MIT, the reaction was typical: after everybody spent a lot of time doing nothing but solving the game (it's estimated that Adventure set the entire computer industry back two weeks), the true lunatics began to think about how they could do it better.“²³

Nicht nur die im vorherigen Kapitel erwähnten Beschränkungen durch die Programmiersprache FORTRAN sollen durch die Verwendung einer anderen, besser geeigneten Sprache²⁴ aus dem Weg geräumt werden. Auch viele der Probleme, die das Spiel an sich betreffen - wie zum Beispiel, dass die volle Punktzahl nur durch Analyse und Veränderung des Quellcodes erreicht werden kann - will man im eigenen Projekt vermeiden²⁵.

Diese Mentalität des Veränderns und Erweiterns von Werken anderer ist, wie man allein an der schieren Masse der erhaltenen *Colossal Cave*-Klone leicht ablesen kann, damals nichts Ungewöhnliches. Sie ist Teil der Hacker-Kultur, ein Begriff, der eben-

²¹Vgl. Tim Anderson. „The History of Zork. Second in a Series“. In: *The New Zork Times* 4.2 (Spring 1985). S. 4.

²²Vgl. Jerz, „Somewhere Nearby is Colossal Cave“.

²³Tim Anderson. „The History of Zork. First in a Series“. In: *The New Zork Times* 4.1 (Winter 1985).

²⁴Heute scheinen sowohl FORTRAN als auch MDL, das für den neuen Parser verwendet wurde, als Wahl eher ungewöhnlich, da diese nur noch für sehr spezielle Anwendungsfälle eingesetzt werden

²⁵Vgl. Anderson, „The History of Zork“, S. 7.

falls am MIT - allerdings schon in den 1960ern²⁶ - entstanden ist. Ermöglicht wird diese nicht zuletzt durch den wissenschaftlichen Charakter der Arbeit mit Computern: Die mathematischen Probleme, für die die Rechner eingesetzt werden, erfordern weder strenge Zugangskontrollen noch unterliegen sie urheberrechtlichen Bestimmungen, die eine Weitergabe problematisch gestalten²⁷. Eine etwaige Kommerzialisierung von Computerspielen ist zu diesem Zeitpunkt bestenfalls ein Gedankenexperiment²⁸.

Herausragendes Element von *Zork* ist zweifelsohne dessen verbesserter Parser. Ist *Adventure* auf Wörter mit maximal fünf Buchstaben beschränkt, „versteht“ *Zork* Präpositionen und kann teilweise mit vollständigen Sätzen umgehen (auch wenn die kurze Schreibweise, die sich durch *Adventure* etabliert hat, weiter verwendet werden kann). Neben einem größeren Höhlensystem, das nur noch entfernte Ähnlichkeit mit der realen *Colossal Cave* aufweist - selbst im Vergleich zu Don Woods Weiterentwicklung von *Adventure* -, ist das neu entwickelte Kampfsystem in *Zork* auch eine deutliche Abwendung vom Original. Dieses basiert nun auf einem System ähnlich jenem von *Dungeons & Dragons*, das mehrere Faktoren in den Kampf miteinbezieht und somit mehr Abwechslung bieten kann: „Dave added basically the full complexity of DD-style [Dungeons & Dragons, Anm.] fighting, with different strengths for different weapons, wounds, unconsciousness, and death. Each creature had its own set of messages, so a fight with the thief (who uses a stiletto) would be very different from a fight with the troll and his axe.“²⁹

Zork entwickelt sich zu einem Riesenerfolg auf den PDP-10 Mainframe-Computern, es wird laufend von der kleinen Entwicklergruppe mit neuen Rätseln und Räumen erweitert und erreicht mit einem knappen Megabyte Größe langsam die Kapazitätsgrenze des Rechners. In einem Artikel der Entwickler, erschienen in der IEEE Computerzeitschrift im Jahr 1979³⁰, wird neben einem neuen Genre-Begriff, dem „Computerized Fantasy Simulation Game“ (der sich nicht durchsetzen kann), auch auf diese Begrenzung hingewiesen. Gleichzeitig wird ein Ausblick auf zukünftige Spiele dieser

²⁶Vgl. Eric Steven Raymond. *A Brief History of Hackerdom*. 2000.

²⁷Computerprogramme fallen in den USA erst mit dem „Computer Software Copyright Act of 1980“ unter das Urheberrecht

²⁸Vgl. Stu Galley. „The History of Zork. The Final(?) Chapter: MIT, MDL, ZIL, ZIP“. In: *The New Zork Times* 4.3 (Summer 1985). S. 4.

²⁹Anderson, „The History of Zork“, S. 4.

³⁰David Lebling, Marc Blank und Tim Anderson. „Zork. A Computerized Fantasy Simulation Game“. In: *IEEE Computer* 12.4 (Apr. 1979), S. 51–59.

Art gegeben, die in Zukunft sogar mit mehreren SpielerInnen zusammen bestritten werden können. Das Resümee: „We believe there is a great future for this type of game, both for the players and for the implementers and designers of more complex, more sophisticated, and - in short - more real simulation games.“³¹

3.2.1 *Exkurs: Vom Großrechner zum Mikrochip - der Computer wird „Personal“*

Es ist zu dieser Zeit, Ende der 1970er, dass nicht nur zahlreiche SpielerInnen an Universitäten im Rahmen von *Adventure* und *Zork* Räume bereisen, echte - im Sinne der großen Labors, an denen die Rechenmaschinen zum Einsatz kommen - und virtuelle - wie die Höhlen von *Colossal Cave* -, sondern auch die Computer selbst den (Echt-)Raum durchqueren.

Mit der Erfindung des Mikrochips³² im Jahr 1971 besitzt man plötzlich ein Werkzeug, um sowohl die Größe eines Computers als auch dessen Kosten deutlich zu senken. Die erste kommerziell erhältliche *Central Processing Unit* - kurz: CPU -, der damals noch recht jungen Firma Intel, kostet lediglich einen Bruchteil der Komponenten eines Großrechners und stellt somit erschwingliche Computer - auch für den Heimgebrauch - in Aussicht. *Personal* wird der Computer nicht nur durch dessen Erschwinglichkeit, sondern auch durch die damals übliche Fertigungsweise: Die ersten weit verbreiteten Heimrechner werden als Bausatz geliefert, der Zusammenbau erfolgt durch die BenutzerInnen selbst³³.

Bald entwickelt sich - ganz im Sinne der Hacker-Kultur - eine ganze Szene, die sich mit dem Selbstbau von Computern beschäftigt, es werden zahlreiche Vereine gegründet (wie zum Beispiel 1975 der *Homebrew Computer Club*, der Silicon Valley entscheidend mitprägt³⁴), in denen die mögliche Zukunft eines PCs diskutiert wird. Damit sich dieser durchsetzen kann, ist ein Abweichen von der bisherigen Selbstbau-Mentalität nicht zu vermeiden: Aus den Garagen, in denen Rechner für den Eigengebrauch gebastelt worden sind, entstehen stattdessen Geschäftsideen für gebrauchsfertige Com-

³¹Lebling, Blank und Anderson, „Zork“, S. 59.

³²Genauer: Ein-Chip-Mikroprozessor, der alle Komponenten eines Rechenwerks in einem einzigen Schaltkreis vereint

³³Vgl. Don Mennie. „Consumer electronics: Everybody’s doing it (‘computing’ at home)“. In: *IEEE Spectrum* 14.5 (Mai 1977), S. 29–34. S. 31 ff.

³⁴Vgl. Stephen Wozniak. „Homebrew and How the Apple Came to be“. In: *Digital Deli* (1984). Hrsg. von Steve Ditlea.

puter. Neben Steve Wozniaks und Steve Jobs *Apple II* bestimmen der Mikrocomputer *TRS-80* des amerikanischen Elektro-Händlers Radio Shack sowie Commodores *PET* den Markt ab 1977³⁵.

Doch zu diesem Zeitpunkt ist bereits eine ganze Spielkonsolen-Generation auf dem Markt verfügbar. Wenn auch mit beschränkter Vielfalt, sind alle erhältlichen Geräte doch Varianten von *Pong*, Vertreter der schon erwähnten *Paddle Games*, die sich hoher Verkaufszahlen erfreuen. Durch die Möglichkeiten, die sich dank der rasanten Verbreitung des Mikrochips ergeben, steht jetzt sogar die nächste Konsolen-Generation in den Startlöchern. Aber auch die neuen Geräte sind viel kleiner als Personal Computer dimensioniert: Ihr Speicher reicht bestenfalls für einfache Spiele. An eine Portierung von *Adventure* oder *Zork* ist damals noch nicht zu denken. Doch gerade diese Art von Spielen würde zu einem großen kommerziellen Erfolg werden: Titel wie *Pac-Man* oder *Donkey Kong*, deren Geschehen nie die Grenzen des Fernsehschirms verlassen, sind absolute Kassenschlager und auch heute noch allgemein bekannt³⁶.

Der PC hingegen wird nicht als „Spielzeug“ wahrgenommen. Das liegt zweifelsohne auch daran, dass ein Kauf mit Preisen, die ein Vielfaches über denen von damals aktuellen Spielkonsolen liegen, nicht nur als einfache Freizeitbeschäftigung gerechtfertigt werden können. Die ersten Rechner haben neben einem deutlich größer dimensionierten Speicher auch immer Tastatur und Bildschirm im Lieferumfang, letzterer hat den Preis ebenfalls deutlich beeinflusst, während eine Konsole einfach an den (im durchschnittlichen amerikanischen Haushalt eher anzutreffenden) Fernseher angeschlossen wird. Gekoppelt an die Preisgestaltung ist damit auch eine gänzlich andere Zielgruppe: BenutzerInnen, die Interessen an diesen Geräten zeigen, brauchen sie meist aus einem bestimmten Grund, für eine spezielle Aufgabe, die eine Anschaffung attraktiv macht - ganz egal, ob es sich dabei um finanzmathematische Berechnungen oder naturwissenschaftliche Modelle handelt. Das visionäre Ziel der gegründeten Computerclubs, letztendlich in jedem Haushalt einen PC vorzufinden, scheitert vorerst noch an den beschränkten Einsatzzwecken.

Während die Großrechner an den Universitäten kaum unbenutzt bleiben, weil sich viele Studierende und ForscherInnen einen einzigen Computer teilen müssen, ist der

³⁵Vgl. Jeremy Reimer, „Total share: 30 years of personal computer market share figures“. In: *Ars Technica* (15. Dez. 2005). Hrsg. von Ken Fisher.

³⁶So verkauft sich zum Beispiel *Donkey Kong* auf Heimkonsolen rund sechs Millionen Mal, siehe: David Sheff. *Game Over. How Nintendo Conquered the World*. Wilton, C.T.: CyberActive, 1999, S. 121.

Heimrechner nur einen Teil des Tages in Gebrauch. Ein Umstand, den sich die Hersteller zu Nutze machen: Sie beginnen, die Spiele-Erfolge der Mainframes auf die eigene Hardware zu portieren und auch aktiv damit zu werben. Neben den Berechnungen, die man jetzt plötzlich zuhause erledigen kann, können die UserInnen auch die vertrauten Weiten von *Colossal Cave* auf ihren neuen Computern erkunden, ganz ohne den Zorn der AdministratorInnen fürchten zu müssen³⁷.

Mit dem Übergang des Computers vom gemeinschaftlichen Raum der Universitäten hin in die private Geschlossenheit des eigenen Haushalts, der sich schon in der Begrifflichkeit widerspiegelt („Großrechner“ – „Personal Computer“), steht auch einer Kommerzialisierung von Computerspielen nichts mehr im Weg: Die ursprünglich von AdministratorInnen gejagten Programme werden jetzt als Verkaufsargument für die Privatrechner verwendet und auf Messen öffentlich präsentiert. Die Exklusivität dieses Zeitvertreibs für die Bildungselite weicht langsam der allgemeinen Zugänglichkeit auch im eigenen Heim - eine finanzielle Gelegenheit, die sich zahlreiche Entwickler nicht entgehen lassen wollen.

3.2.2 Kommerzialisierung eines Genres

Durch die rasante Verbreitung von Personal Computern, deren Vielfalt und Leistungsfähigkeit zwar noch eingeschränkt ist, die trotz allem aber zunehmend Einzug in zahlreiche Haushalte halten, steigt gleichzeitig auch das Bedürfnis nach entsprechender Software für die Geräte. Im Gegensatz zur bis in die 1970er üblichen Praxis, die Programme für Großrechner beim Kauf der Hardware mitzuliefern³⁸, ist der Kauf eines Computers für das Eigenheim zwangsläufig mit dem Erwerb von Software verbunden, welche mit der Wende zwischen 1970ern und den 1980ern in den USA jetzt auch den Schutz des Urheberrechts genießt. Statt der akademischen Praxis des Weitergebens und -entwickelns, wie zum Beispiel die Geschichte von *Colossal Cave* zeigt, entsteht gemeinsam mit den PCs ein ertragreicher Markt für Programme und Spiele aller Art.

Das kleine Entwicklerteam, das *Zork* zu einem großen Erfolg auf den universitären Mainframes verholfen hat, wird plötzlich mit der marktwirtschaftlichen Realität kon-

³⁷Vgl. S. 29

³⁸Deren Abschaffung für mehrere große Rechtsstreitigkeiten gesorgt hat, siehe: William Edward Steinmueller. *The US Software Industry. An Analysis and Interpretive History*. Maastricht: MERIT, 1995

frontiert. Einige der Entwickler sind kurz davor gewesen, ihr Studium abzuschließen und sind folglich im Begriff von Firmen abgeworben zu werden³⁹ - um aber auch in Zukunft gemeinsam entwickeln zu können, was sich offenkundig bewährt hat, wird eine gemeinsame Firmengründung angestrebt. Doch an welchem Produkt lohnt es sich zu arbeiten?

Zork scheint vorerst nicht die Antwort zu sein, auch wenn zu dieser Zeit mit Scott Adams *Adventureland* bereits ein Adventurespiel für Personal Computer verfügbar gewesen ist: Neben der generell ablehnenden Haltung gegenüber den neuen Mikrocomputern - immerhin lautet das inoffizielle Motto der Entwickler: „We hate micros!“⁴⁰ - erscheint dieses Vorhaben auch technisch nicht trivial umzusetzen zu sein. Obwohl die Personal Computer den Spielkonsolen von damals bei Weitem überlegen sind, sind sie vor allem in ihrer Speicherkapazität wiederum den Großrechnern unterlegen. Und *Zork* reizt zu diesem Zeitpunkt bereits das Limit des *PDP-10*-Mainframes aus - so stehen die Entwickler vor der Frage, wie die weitläufige Untergrundwelt je in den begrenzten Speicher eines PCs passen soll.

Im Rahmen der Firmengründung 1979 - von nun an nennt sich das Entwicklerteam *Infocom* - stehen mehrere Produkte zur Wahl, die nach Ansicht der Mitarbeiter möglichst schnell auf den Markt gebracht werden können. Neben Textverarbeitungen und einer Dokumentenverwaltung wird letztendlich auch *Zork* als Möglichkeit genannt.⁴¹ In den folgenden Monaten arbeiten Marc Blank und der spätere Vorsitzende von Infocom, Joel Berez, an einer Version von *Zork*, die die Hürden der neuen Hardware überwinden sollen.

Die beiden sehen sich mit zwei großen Hindernissen konfrontiert: Auf der einen Seite ist es die Portabilität, die eine Funktionsfähigkeit auf den verschiedenen verfügbaren und auch zukünftigen PC-Plattformen gewährleisten soll (ein Problem, das es bei Großrechnern nicht in diesem Ausmaß gegeben hat), und auf der anderen Seite stellt der Umfang ein Problem dar. Eine Lösung lässt sich letztendlich für beide Hindernisse finden: Die „Z-Machine“⁴² ermöglicht das Spielen auf verschiedenen Plattformen

³⁹Vgl. Galley, „The History of Zork“, S. 4.

⁴⁰Ebd., S. 4.

⁴¹Vgl. ebd., S. 3.

⁴²Für eine ausführliche Beschreibung der technischen Funktionsweise siehe Graham Nelson. *The Z-Machine Standards Document*. 1997. , für eine anekdotische allgemeine Beschreibung: Marc Blank und Stu Galley. „How to Fit a Large Program into a Small Machine. Or: How to fit the Great Underground Empire on your desk-top“. In: *Creative Computing* (Juli 1980). Hrsg. von David H. Ahl, S. 80–

mit minimalem Aufwand bei der Portierung, während man sich inhaltlich für eine Teilung entscheidet. *Zork I*⁴³ umfasst rund 100 Schauplätze⁴⁴, der Rest wird für - vorerst - zwei weitere Spiele aufgehoben.

Nachdem eine Version für einen der drei populärsten Mikrocomputer, den *TRS-80*, fertiggestellt worden ist (eine Variante für den *Apple II* erscheint im darauffolgenden Jahr), wird mit *Personal Software* auch ein Verlag gefunden, der sich bereit erklärt, *Zork I* zu vermarkten. Nach den ersten 1500 verkauften Exemplaren kommen 1981 noch über 6000 Verkäufe der *Apple II* Version hinzu⁴⁵ - bis 1986 verkauft sich der erste Teil des Infocom-Adventures knapp vierhunderttausend Mal.⁴⁶ *Zork* demonstriert, dass ein Markt für Adventurespiele auf Heimrechnern existiert: Aus dem kleinen Projekt einiger MIT-Studenten ist der Wegbereiter für die Kommerzialisierung eines gesamten Genres geworden, der Übergang vom Mainframe zum Personal Computer ist - zumindest für Computerspiele - vollzogen.

3.3 Technische Neuerungen als Wegbereiter für das grafische Adventure

Geht man von Commodores *PET* aus dem Jahr 1977 aus, wird die Rechenleistung bis zu Intels 80286-Prozessor, der im Jahr 1984 veröffentlicht wird, rund verzehnfacht, die typische Speicherkapazität nimmt sogar um den Faktor 30 zu⁴⁷. Dieser rasante Fortschritt bestimmt auch die Entwicklung von neuen Computerspielen maßgeblich, was sich nicht nur im Umfang der Titel widerspiegelt, sondern auch viele neue Firmen hervorbringt, die am Markt für Computerunterhaltung teilhaben wollen.

Infocom, die neben den Teilen der *Zork*-Trilogie ab 1982 auch andere Titel publizieren (zum Beispiel *Deadline*, das erste Adventure, welches nicht im *Zork*-Universum angesiedelt ist), und Adventure International, das Studio von Scott und Alexis Adams, bleiben dem Adventure-Genre treu und lehnen - vorerst - neue Elemente, die sich durch

87.

⁴³Tim Anderson, Dave Lebling et al. *Zork I. The Great Underground Empire*. [TRS-80], Infocom. 1979.

⁴⁴Vgl. Galley, „The History of Zork“, S. 4.

⁴⁵Vgl. ebd., S. 4.

⁴⁶Vgl. O.N. *Infocom Sales Figures. 1981-1986*. 16. Apr. 2008.

⁴⁷Der PET hat eine Rechenleistung von einem Megahertz mit einer typischen Speicherkapazität von 32 Kilobyte, während Intels 80286 mindestens sechs, oft aber zehn Megahertz hat und mit einem Hauptspeicher in Größe von einem Megabyte ausgestattet ist

die neuen technischen Möglichkeiten ergeben, ab. Doch schon 1980 entschließt sich eines der vielen neu gegründeten Studios, die grafischen Fähigkeiten der Computer für Spiele zu nutzen.

3.3.1 Bild zum Text - *Mystery House* als Geburtsstunde des grafischen Adventures

Verantwortlich dafür ist Roberta Williams, Mitbegründerin von On-Line Systems (später: Sierra On-Line, siehe Kapitel 4.2), die auf dem Rechner ihres Ehemanns Ken eine Version von *Colossal Cave* entdeckt, diese zu Ende spielt und anschließend auf der Suche nach neuen, vergleichbaren Spielen ist. Die Auswahl ist damals bekanntlich auf *Adventure* und Derivate beschränkt und so beginnt sie, an einem eigenen Spiel zu arbeiten⁴⁸.

In der Folge beendet Ken Williams seine Mitarbeit an einem FORTRAN-Compiler⁴⁹ für den *Apple II* und konzentriert sich von nun an auf das neue Adventurespiel, das schließlich unter dem Namen *Mystery House* veröffentlicht wird. Schon in der ersten gemeinsamen Besprechung legt sich das Ehepaar darauf fest, dass die Möglichkeiten des Apple-Computers ausgeschöpft werden sollen - neben Text planen sie den erstmaligen Einsatz von Bildern in einem Adventurespiel.⁵⁰ Diese Bilder sind noch sehr simpel gehalten, kaum mehr als ein paar weiße Linien auf schwarzem Hintergrund (oder je nach Monitor, auch grün oder bernsteinfarben auf schwarzem Hintergrund), doch sie legen den Grundstein für eine wesentliche Entwicklung des Genres: Text ist nicht mehr das einzige Medium, das die Story transportiert, die Strichgrafiken bilden jetzt erstmals den erzählten Raum ab.

Bis *Mystery House* ist das Erlebnis des Adventurespiels immer gänzlich individuell, ähnlich dem des Buchs: Der Text vermittelt ein Bild, das im Kopf der SpielerIn entsteht und auch bei genauester Beschreibung noch stark variieren kann. Mit der Einführung von Grafiken übernimmt die AutorIn oder Spiel-DesignerIn die Aufgabe, ein Bild zu erstellen, das für alle SpielerInnen denselben Raum vermitteln soll.

Aber auch an der Schnittstelle zwischen SpielerInnen und dem Spiel ist eine wesent-

⁴⁸Vgl. Rusel DeMaria und Johnny L. Wilson, *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, 2. Aufl. Emeryville, C.A.: McGraw-Hill/Osborne, 2004, S. 134.

⁴⁹Einem Übersetzer von FORTRAN-Quellcode in für Computer verständlichen Maschinencode

⁵⁰Vgl. DeMaria und Wilson, *High Score!*, S. 135.

liche Veränderung feststellbar: Durch die örtliche Trennung - Bild oben, Text unten - von Beschriebenem und Beschreibung sowie der Eingabezeile, die Anweisungen entgegennimmt, entsteht ein Paradigma, an dem fast alle der in den folgenden 15 Jahren veröffentlichten Adventurespiele festhalten. Damit hat man eine formale Grundlage für die Zukunft des grafischen Adventures geschaffen.



Abb. 3.1: Text und Grafik auf dem von da an horizontal geteilten Bildschirm
 Roberta Williams und Ken Williams. *Mystery House. Hi-Res Adventure #1*. [Apple II], On-Line Systems. 1980 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

Doch auch wenn *Mystery House* bereits Elemente der folgenden Adventure-Generation verwendet, ist es im Kern noch immer kaum mehr als ein Text-Adventure. Das liegt zum einen daran, dass nach wie vor auf einen Textparser gesetzt wird. Dieser ist im Fall von *Mystery House* jenem von *Zork* weit unterlegen und lediglich auf Kombinationen aus zwei Wörtern beschränkt:

„You progress through the house by providing two word commands which usually contain a verb and then a noun but aren’t always in that order. [...] If a set of words doesn’t[sic!] seem to be working try different terminology[.]“⁵¹

Das Beharren auf Texteingabe wird zu einem bestimmenden Merkmal der On-Line-beziehungsweise Sierra-Adventures und setzt sich bis zum Ende der 1980er fort - deutlich länger als bei anderen kommerziell erfolgreichen Studios dieser Zeit. Zum

⁵¹Roberta Williams und Ken Williams. *Mystery House. Hi-Res Adventure #1*. [Apple II], On-Line Systems. 1980.

anderen ist auch die Perspektive ein entscheidender Faktor in der Entwicklung des grafischen Adventures, den *Mystery House* noch nicht wesentlich verändert hat.

3.3.2 Perspektive zwischen Text und Bild: Wer ist „You“?

Die Frage nach der Perspektive in Computerspielen ist ganz zentral, nicht nur in der Forschung, sondern auch in der Vermarktung, wenn man zum Beispiel an die gängige Genre-Bezeichnung *First-Person-Shooter* oder an das passende Gegenstück dazu, den *Third-Person-Shooter*, denkt. Im Adventurespiel kann „Perspektive“ aber zwei sehr unterschiedliche Bedeutungen annehmen, von denen eine erst mit der Veröffentlichung von *Mystery House* langsam an Relevanz gewinnen kann.

Bis zu diesem Zeitpunkt kann Perspektive immer nur als eine Form der *Erzählperspektive* verhandelt werden und bezieht sich somit automatisch auf die Wurzeln des Genres in der Literatur - nicht zuletzt wird auch häufig der Überbegriff *Interactive Fiction*⁵² für die Generation der Text-Adventures verwendet. Dadurch, dass keine Bilder zum Einsatz kommen, kann Raum nur über (textuelle) Beschreibungen vermittelt werden. In der Einführung von *Colossal Cave Adventure* wird das den SpielerInnen wie folgt erklärt: „I WILL BE YOUR EYES AND HANDS.“⁵³ Doch wer ist in diesem Fall „I“, worauf bezieht sich „your“ und wo befindet sich der Spieler oder die Spielerin in diesem Moment?

Wäre in der klassischen Literatur schnell beschlossen, dass es sich bei „I“ um einen Erzähler oder eine Erzählerin handeln muss, ist diese Bestimmung im Computerspiel nicht annähernd so einfach⁵⁴: In Adventures wie *Colossal Cave* wird die Story letztendlich durch die SpielerInnen und nicht durch die Beschreibungen vorangetrieben. Im Gegenzug bleibt es ihnen aber verwehrt, ihre Umgebung selbst zu sehen, und sie müssen sich folglich auf die vorgegebenen Beschreibungen verlassen. Diese Form des Spiels hat laut Stephan Schwingeler „mit der Abbildung räumlicher Phänomene nichts zu tun“.⁵⁵ Doch die Beschreibungen sind sehr wohl in der Lage, ein Bild - wenn auch ein rein vorgestelltes - zu erzeugen und Raum zu vermit-

⁵²Vgl. Aarseth, *Cybertext*, S. 50.

⁵³Crowther, *Colossal Cave Adventure*.

⁵⁴Vgl. Vara, *The Tribulations of Adventure Games*, S. 201.

⁵⁵Stephan Schwingeler. *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2008, S. 105.

teln. Über die Perspektive lässt sich daher auch keine definitive Aussage treffen: Die SpielerInnen sind zwar nicht Bestandteil des erzählten Raumes, scheinen aber dennoch die Hauptrolle zu spielen. Sie bestimmen die Handlungen, die das Computerprogramm umsetzt, ohne die Reaktion sehen zu können – das Resultat passt weder in das *Third-Person*- noch in das *First-Person*-Genre. Als Begriff, der in der Tagline der Text-Adventure-Dokumentation „Get Lamp“ verwendet wird, scheint der des „Second-Person Thinker[s]“⁵⁶ am besten zu passen.

Und auch wenn *Mystery House* diesem Prinzip im Kern treu bleibt, wird durch die erstmalige Verwendung von Grafik in einem Adventure die räumliche Komponente aus den Köpfen der SpielerInnen auf den Bildschirm geholt und ermöglicht damit eine Diskussion der Perspektive auch auf der Bildebene. Aber bereits in den ersten Bildern zeigt sich das Problem, das sich aus der Erzählperspektive in die Raumperspektive verschoben hat: Es ist nie geklärt, welche Position die SpielerInnen einnehmen. Sie sind in der Lage die sieben anderen Figuren im *Mystery House* zu sehen, nicht aber sich selbst. Der Großteil des Spiels erinnert von der Präsentation am Ehesten an die Sicht auf eine Bühne, auf der die ProtagonistInnen allerdings abwesend sind. Der Konflikt rund um die Position der SpielerInnen im Adventure wird in *Mystery House* deutlich an einer Stelle illustriert, in der man Stiegen steigen muss: Dabei wird vom sonst verwendeten distanzierten Blick auf das Geschehen in die *Ego*-Perspektive gewechselt – und fällt damit einmal mehr auf die von Crowther in der Einführung zu *Colossal Cave* erwähnte unbestimmte Position zurück.

Erst die neue Generation des Adventurespiels, deren erste VertreterInnen Mitte der 1980er veröffentlicht werden, führt sichtbare ProtagonistInnen ein, die nicht länger *off-screen* für Verwirrung sorgen – von diesem Zeitpunkt an übernehmen die SpielerInnen die Rolle einer auf dem Bildschirm sichtbaren Figur. Der Blick der SpielerInnen wird nun stets auf diesen von ihnen gesteuerten Charakter gelenkt, jedoch bedeutet das nicht, dass die SpielerInnen dieser Charakter auch *sind*: „[I]t provides the player with a point of view in the fictional world[.]“⁵⁷

⁵⁶Jason Scott. *Get Lamp. The Text-Adventure Documentary*. 2010.

⁵⁷Vara, *The Tribulations of Adventure Games*, S. 239.

4 Die frühen 90er - Blütezeit der Point & Click-Adventures

Mit dem herannahenden Ende der 1980er kehrt etwas Stabilität in den bisher so lebhaften Markt für Heimcomputer ein. Neben dem als „Brotkasten“ verspotteten Commodore 64, kann vor allem der Amiga und IBMs PC (und dessen zahllosen Derivate, die untereinander großteils kompatibel sind) mit hohen Verkaufszahlen punkten und etablieren sich in den Folgejahren - ohne große Veränderungen - als Standard-Plattformen für zahlreiche Spiele, darunter praktisch alle grafischen Adventures. Statt immer neuerer und besserer Hardware müssen jetzt die Spiele mit Innovation aufwarten.

Eine solche Innovation demonstriert das amerikanische Studio ICOM Simulations, das mit dem ersten Teil ihrer *MacVenture*-Reihe - dem 1985 veröffentlichten *Déjà Vu* - vom bisher üblichen Bedienkonzept des Text-Adventures abweicht und ein neues Interface vorstellt. Die Aufteilung des Bildschirms erinnert dabei an die damals aufkommenden grafischen Benutzeroberflächen von Computern, die Inhalte in einzelne Fenster gliedern. Neben der aus dem Text-Adventure gewohnten Beschreibung, dem Blick auf den derzeitigen Raum, einem Fenster mit dem Inhalt des Inventars findet sich auch noch ein Fenster mit einer Übersicht über die möglichen Ausgänge des Raums und ein weiteres Fenster mit verschiedenen Wörtern. Damit wendet sich ICOM langsam vom Textparser ab, der jetzt durch die Verwendung einer begrenzten Anzahl an Verben und deren Interaktion mit den anderen Fenstern ersetzt wird¹.

Auch wenn mit *Déjà Vu* bereits 1985 ein reines Point & Click-Adventure verfügbar ist, kann erst zwei Jahre später ein anderes Studio mit diesem Konzept einen großen kommerziellen Erfolg feiern. Es ist das Studio von George Lucas, der - bekannt gewor-

¹Vgl. Mark J.P. Wolf. „Adventure Games“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012, S. 14.

den durch die Science-Fiction Reihe *Star Wars* und die *Indiana Jones*-Filme - schon seit 1982 unter dem Label *LucasFilm Games* Spiele in Zusammenarbeit mit Atari veröffentlicht hat. Erst 1986 widmet sich Lucas' Games-Abteilung den Adventurespielen - mit einem Titel, der nicht in den Rest der Erfolgsgeschichte passt: *Labyrinth*.

Labyrinth ist im Gegensatz zu den folgenden Spielen noch nicht als vollwertiges grafisches Adventure einzuordnen. Basierend auf einem Film von Jim Henson wirken bei der Entstehung durchwegs bekannte Namen mit: Neben Brenda Laurel, die aus dem ersten Kapitel bereits als Narratologin bekannt ist, arbeitet auch Douglas Adams, Autor der *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*-Reihe, mit. Viele seiner Ideen prägen *Labyrinth* - und auch wenn der Titel heute kaum mehr Beachtung findet, ist ein wesentliches Element aus Adams Feder als Übergang zwischen den Generationen hervorzuheben: Bis zu einer gewissen Stelle wird *Labyrinth* wie ein klassisches Text-Adventure gespielt, erst danach wechselt es zur grafischen Darstellung und wird wie ein damals modernes Adventure beendet².

Im folgenden Jahr, 1987, ist dieser Übergang mit der Veröffentlichung von *Maniac Mansion* endgültig abgeschlossen. LucasFilm Games, später unter dem Namen LucasArts bekannt, wird auch heute noch in einem Atemzug mit Point & Click-Adventures genannt und mit zahlreichen erfolgreichen Spielen in Verbindung gebracht. Doch George Lucas' Spieleschmiede - der einzige Geschäftszweig von dessen Computerabteilung, der nicht verkauft worden ist (mit *Pixar* als bekanntestes Gegenbeispiel) - ist nicht das einzige Studio, das große kommerzielle Erfolge mit Point & Click-Titeln feiern kann. Im Laufe der späten 1980er und frühen 90er findet ein Zweikampf um die Vorherrschaft am Markt für Adventurespiele statt, den neben LucasArts ein bereits bekanntes Studio bestreitet: Sierra On-Line, das mittlerweile gewachsene Unternehmen von Roberta und Ken Williams³.

Diese zwei Firmen haben in einigen Punkten eine jeweils sehr unterschiedliche Herangehensweise, die sich in den Titeln an vielen Stellen widerspiegelt. Auffallend für diese Zeit, die sich über etwas weniger als ein Jahrzehnt erstreckt, ist, dass das gesamte Genre praktisch zur Gänze von diesen zwei rivalisierenden Studios geprägt wird, andere Adventures aus kleineren Häusern sich meist an dem Stil des einen oder

²Vgl. DeMaria und Wilson, *High Score!*, S. 198 ff.

³Siehe Kapitel 3.3.1 sowie 4.2

anderen orientieren und demnach auch entsprechend eingeordnet werden können⁴. Neben In-Jokes, die bis heute weitergeführt werden, gibt es auch zahlreiche wesentliche Design-Elemente, die in modernen Titeln beibehalten werden und in der Blütezeit der grafischen Adventurespiele entstanden sind. Auch wenn gerade diese heute oft kritisch hinterfragt werden⁵, kann eine starke Prägung aktueller Titel durch das Point & Click-Genre nicht abgestritten werden. Ein solches Stilmittel ist bereits im ersten namhaften Titel von LucasArts entstanden.

4.1 LucasArts: Cut-Scenes, Popkultur und Mainstream-Erfolg

Das Jahr 1987 markiert den Beginn einer neuen, wichtigen Periode in der Geschichte von LucasFilm Games: Erstmals wird ein Spiel nicht mehr über einen anderen Verlag publiziert, sondern selbstständig veröffentlicht. Ist *Labyrinth* noch von Activision vertrieben worden, ist man von da an selbst in der Lage, Spiele zu veröffentlichen – ein Umstand, der auch heute noch bei vielen anderen Firmen einen entscheidenden Vorteil mit sich bringt: mehr (künstlerische) Freiheit. Anstatt genaue Vorgaben, was finanziellen Absatz und oft auch Inhalt betrifft, erfüllen zu müssen, kann man – natürlich auf eigenes Risiko – mitunter neuen Ideen eine Chance geben. Das erste Projekt in dieser Situation größerer Freiheit ist *Maniac Mansion*, ein Titel, der mit vielen etablierten Konventionen bricht und selbst im Vergleich zu *Déjà Vu* noch tiefgreifende Veränderungen vornimmt⁶.

4.1.1 Maniac Mansion: Wie alles begann

Dass *Maniac Mansion* heute als eines der wichtigsten Adventurespiele aller Zeiten genannt wird⁷, ist 1985, am Anfang des Entstehungsprozesses noch nicht abzusehen. Laut Ron Gilbert, Game-Designer bei LucasArts, der für einen beachtlichen Teil der

⁴Zum Beispiel ähnelt die *Simon the Sorcerer*-Reihe von Adventure Soft sowie der erste Teil der *Discworld*-Adventures stark dem von LucasArts gewohnten Bedienkonzept, im Gegensatz dazu ist etwa die *Legend of Kyrandia*-Serie mit ihrem Punktestand und der Möglichkeit zu sterben eher an Sierra-Adventures orientiert.

⁵Vgl. Marc Kleinhenz. „The Generational Shift in Interactive Storytelling“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (12. März 2012). Hrsg. von Kris Graft.

⁶Vgl. Ron Gilbert. „Classic Game Postmortem – MANIAC MANSION“. In: *GDC Vault* (2011).

⁷Vgl. z.B. Richard Cobbett. „Saturday Crapshoot: Maniac Mansion (TV)“. In: *PC Gamer* (23. Juli 2011). Hrsg. von Graham Smith. Bob Mackey. „How Maniac Mansion Made Adventure Games Playable“. In: *1UP.com* (9. Feb. 2012). Hrsg. von Jeremy Parish.

erfolgreichen Adventurespiele zumindest mitverantwortlich ist, ist anfangs gar nicht sicher gewesen, welchem Genre *Maniac Mansion* letztendlich angehören wird⁸. Das lässt einige Rückschlüsse auf die damalige Arbeitsweise bei LucasArts zu, die zu der Zeit offensichtlich keine strengen Vorgaben gemacht hat.

Gilbert arbeitet zusammen mit Gary Winnick am Design des Spiels, der ebenfalls bei zukünftigen Titeln mitwirken soll. Beide verbindet eine Vorliebe für Horror-B-Movies⁹ und so ist das titelgebende Setting für *Maniac Mansion* bald gefunden. Dass das Spiel als Adventure programmiert worden ist, ist auf einen Zufall und nicht zuletzt Gilberts Vergangenheit zurückzuführen: In seiner College-Zeit verbringt er seine Freizeit an einem Mainframe-Computer und spielt nicht nur *Colossal Cave*, sondern von da an auch *Zork* und viele andere damals aktuelle Titel. Gilbert wird zu einem großen Adventure-Fan. Nicht weniger begeistert ist er von einem Spiel, das er erstmals im Urlaub auf dem Computer seines Cousins sieht¹⁰: *King's Quest* aus dem Hause des zukünftigen größten Konkurrenten, Sierra On-Line¹¹. Diese Begegnung ist letztendlich ausschlaggebend für die Wahl des Genres gewesen¹².

Das bedeutet jedoch keineswegs, dass das Genre aus reiner Bewunderung für das Sierra-Spiel gewählt worden ist. Vielmehr ist es der Wunsch, mit vielen der darin etablierten Konventionen zu brechen - nicht aus Rebellion, um jeden Preis anders zu sein, sondern als mögliche Antwort auf die Hürden, die dieses und vorhergehende Adventures in den Weg gestellt haben: Gilbert nennt die Frustration, die aus dem oft endlosen Raten der passenden Wörter für den Textparser in Adventures hervorgeht, als Motivation, sich von diesem Konzept endgültig abzuwenden¹³. Die Lösung besteht für ihn darin, die Wortpaare aus der Vorstellungskraft der SpielerInnen auf den Bildschirm zu bringen - alles, was zur Lösung des Spiels nötig ist, findet sich von nun an im zweigeteilten Raum des Monitors wieder.

Der Bildschirm ist noch immer in einen Interface-Teil, der ursprünglich die Schnitt-

⁸Vgl. Gilbert, „Classic Game Postmortem - MANIAC MANSION“.

⁹Vgl. O.N. „Maniac Mansion + Day of the Tentacle. Behind The Scenes“. In: *Retro. Micro Games Action* 3 (2010). Hrsg. von Aaron Asadi, S. 22–27, S. 24.

¹⁰Vgl. Gilbert, „Classic Game Postmortem - MANIAC MANSION“, „So during my christmas vacation that year, I went to see my aunt and uncle and my 8 year old cousin had a Radio Shack colour computer [...] and he was plaing this game called *King's Quest*.“

¹¹Vgl. Kapitel 4.2.1

¹²Vgl. Gilbert, „Classic Game Postmortem - MANIAC MANSION“, „[...] It was watching my 8 year old cousin playing *King's Quest* that really made *Maniac Mansion* completely fall into place. It was like: of course! We'll make it an adventure game!“

¹³Vgl. ebd.



Abb. 4.1: Auswählbare Verben statt des bisher üblichen Textparsers.
 Ron Gilbert und Gary Winnick. *Maniac Mansion*. [Commodore 64], Lucas-Film Games. 1987 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

stelle zwischen SpielerInnen und Computer dargestellt hat, und einen grafischen Teil, der das Geschehen zeigt, geteilt. Im Gegensatz zu früheren Adventures wird bei *Maniac Mansion* versucht, die Umgebung nicht mittels Text zu beschreiben, sondern die Möglichkeiten der Computergrafik auszuschöpfen. Eine einzelne Textzeile über der Grafik fungiert als „Sprechblase“ für die Charaktere am Bildschirm und wird in späteren Spielen direkt in das Bild eingebaut - deshalb wird sie hier auch nicht als dritter unabhängiger Teil des Bildschirms gewertet. Wie erstmals in *Déjà Vu* werden die bisher voneinander getrennten Räume auch in *Maniac Mansion* durch die SpielerInnen miteinander verbunden: Es liegt an ihnen, die möglichen Verben in der unteren Bildschirmhälfte mit Objekten, die sich (einmal mehr, einmal weniger) sichtbar im abgebildeten Raum befinden, zu kombinieren.

Um zu veranschaulichen, wie sehr dieses neue Paradigma die Zugänglichkeit des Adventure-Genres vervielfacht - oder: Den Schwierigkeitsgrad senkt - soll an dieser Stelle der Anfang von *Maniac Mansion* dem bereits vorgestellten *Mystery House* gegenübergestellt werden. Nicht nur, dass sich die zwei Titel wörtlich ähneln, sind auch die ersten Aktionen, die vorgenommen werden müssen, um die Story vorantreiben zu können, faktisch gleich: Es geht um das Öffnen einer Tür.

Der Schwierigkeitsgrad der zwei Spiele definiert sich durch unterschiedliche Merkmale: In *Mystery House* besteht die Herausforderung darin, das richtige Vokabel zu

finden, um überhaupt zur Tür zu gelangen. Dabei wird auf den Einsatz der sonst üblichen Richtungen (oftmals wird *North* auch als „oben“ interpretiert) verzichtet, was auch für regelmäßige SpielerInnen des Genres auf den ersten Anieb für Verwirrung sorgen kann. Die größte Hürde ist also nicht Teil des Spiels, vielmehr ist es eine Eigenheit des Programmcodes dahinter, der den SpielerInnen verborgen bleibt.

In *Maniac Mansion* hingegen definiert sich der Schwierigkeitsgrad durch das Rätsel, welches das Spiel aufgibt. Der Weg zur Türe ist schnell gefunden und dank der vorgegebenen Vokabel gibt es praktisch auch nur eine einzige Kombination, die dorthin führen kann. Nun ist die Haustür allerdings verschlossen, der Weg hinein ist nicht einfach durch die Kombination von „Öffne“ mit einem Klick auf diese erledigt. Auch das Betätigen der Klingel führt nicht zum Ziel, da man schnell wieder verjagt wird. Stattdessen versteckt sich der Schlüssel unter der Türmatte, erst dadurch erlangt man letztendlich Einlass. Dieses Rätsel ist das erste von vielen, welches die Schwierigkeit aus dem für die SpielerInnen verborgenen Bereich in den auf dem Bildschirm sichtbaren Raum verlagert.

Ein ganz wesentlicher Punkt, der *Maniac Mansion* von den vorhergehenden Point & Click-Adventures abhebt, ist die veränderte Perspektive. Wird *Déjà Vu* noch wie von typischen Text-Adventures gewohnt aus der Ego-Perspektive dargestellt, aus der heraus die SpielerInnen jetzt zwar mit der Maus aber noch immer durch den üblichen Blickwinkel, der den Blick aus dem Auge simuliert, spielen, verabschiedet sich die Perspektive in *Maniac Mansion* endgültig von der ersten Person. Das LucasArts-Spiel ist nicht das erste Adventure überhaupt, welches auf diese Darstellungsform zurückgreift¹⁴, aber der erste Titel, der der Point & Click-Ära zuzurechnen ist. Daraus resultiert ein Blick *auf* die spielenden Charaktere - die jetzt in der Mehrzahl existieren.

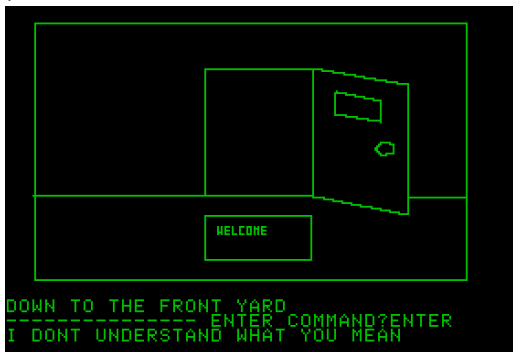
Es ist eine Entscheidung gewesen, die Ron Gilbert später bereuen soll¹⁵, doch im Gegensatz zu sämtlichen früheren Adventures - und aufgrund der damit eingeführten Komplexität lange Zeit ohne Nachahmer - setzt *Maniac Mansion* auf mehr als nur einen Protagonisten oder eine Protagonistin. Das Setting ist schnell erklärt: 20 Jahre nach einem Meteoriteneinschlag nahe dem Haus von Familie Edison, allen voran

¹⁴siehe King's Quest, Kapitel 4.2.1

¹⁵Vgl. Christian Nutt. „GDC 2011: Ron Gilbert's 'Odd Collection' Of Maniac Mansion Memories“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (4. März 2011). Hrsg. von Kris Graft.



(a) „Go Porch“ – „I don’t understand what you mean“



(b) „Enter“ – „I don’t understand what you mean“



(c) Die Lösung: „Go Door“

Abb. 4.2: Betreten des Hauses in *Mystery House* – Schwierigkeit durch den Parser Roberta Williams und Ken Williams. *Mystery House. Hi-Res Adventure #1*. [Apple II], On-Line Systems. 1980 (Screenshots angefertigt durch den Autor)



(a) „Open Door“ – „The door is locked.“



(b) „Pull doormat, Pick up Key“



(c) Die Lösung: Use key in front door

Abb. 4.3: Betreten des Hauses in *Maniac Mansion* – Schwierigkeit durch Rätsel Ron Gilbert und Gary Winnick. *Maniac Mansion*. [Commodore 64], LucasFilm Games. 1987 (Screenshots angefertigt durch den Autor)

Familienvater Dr. Fred, verschwindet die Freundin des einzig vorab festgelegten Protagonisten - Dave Miller. Dieser verdächtigt Dr. Fred und macht sich mit zwei GefährtInnen auf den Weg, um seine Freundin zu finden und zu retten. Zu Beginn des Spiels muss man daher aus sechs möglichen BegleiterInnen zwei auswählen, die Dave in der *Maniac Mansion* begleiten. Diese Vielfalt erschwert nicht nur die Programmierung,

sondern die gesamte Planung, da jede wählbare Figur eine Spezialfähigkeit besitzt und somit mehrere Lösungen für ein Problem gefunden werden können, die aber natürlich alle zum Zeitpunkt der Entwicklung von Gilbert und Winnick bereits bedacht werden müssen.

Und auch für die räumliche Situation bedeutet dieser Schritt Veränderung: Das Spielgeschehen findet jetzt nicht mehr nur an einem einzigen Ort mit einer einzigen Figur statt - es kann jederzeit zwischen den Figuren und damit gleichzeitig auch an einen anderen Ort gewechselt werden. Nach einem Klick auf „New Kid“ kann man frei wählen, mit wem man weiterspielen möchte, daraufhin wird der aktuelle Aufenthaltsort des gewählten Charakters geladen und auf dem Bildschirm dargestellt. Der bisherige Zustand wird gespeichert und kann durch einen erneuten Wechsel wieder geladen werden. Diese Technik soll auf die SpielerInnen wie ein Schnitt im Film wirken - nur eine von vielen Methoden, die jetzt nach und nach aus dem Kino entlehnt wird.

Eine weitere solche Anleihe stellt die von Gilbert benannte¹⁶ *Cut-Scene* dar. Zwar ist diese Form der Zwischensequenz bereits in Klassikern wie *Pac-Man*¹⁷ zu bemerken, in *Maniac Mansion* wird sie aber erstmals als richtiges Stilmittel eingesetzt - eine Entscheidung, die Computerspiele bis heute beeinflusst und von vielen, mitunter Gilbert selbst, kritisiert wird:

„There is a very different visual and structural language needed to tell a story in an interactive and malleable environment. You can't just lift that structure from a linear form like movies, cut it up into chunks interspersed between gun-play and call it good. As Clive [Thompson¹⁸, Anm.] points out, this is silly and doesn't work; it's the dreaded cut-scene.“¹⁹.

Eine Cut-Scene nimmt den SpielerInnen kurzzeitig die Kontrolle, um andere Geschehnisse, oftmals an einem gänzlich anderen Ort, in Form einer kurzen Sequenz zu zeigen, die meistens eingesetzt wird, um die Story voranzutreiben. Anstatt dies dem Spieler zu überlassen, obliegt es dem Programmcode, fortzuschreiten - im Fall von *Maniac Mansion* ist dies nicht an bestimmte Ereignisse, sondern lediglich an eine bestimmte Wartezeit gebunden, laut Gilbert „one of the biggest mistakes of the ga-

¹⁶Vgl. Ron Gilbert. „Maniac Mansion in 9“. In: *Grumpy Gamer* (12. Apr. 2007).

¹⁷Kurze Sequenzen nach mehrmaligem erfolgreichen Beenden des Spiels, vgl. Iwatani, *Pac-Man*.

¹⁸Vgl. auch Clive Thompson. „Oughtta Stay Out of Pictures. Why video games shouldn't be like the movies.“ In: *Slate Magazine* (27. Jan. 2005). Hrsg. von David Plotz.

¹⁹Ron Gilbert. „Cut-scenes: the cancer of the industry“. In: *Grumpy Gamer* (29. Jan. 2005).

me“.²⁰

Um eine weitere Parallele zum Film zu ziehen, kann man das in *Maniac Mansion* eingesetzte *Scrolling* mit Kameraschwenks in Panorama-Aufnahmen vergleichen. Diese Technik wird damals zwar schon in anderen Genres, wie zum Beispiel im Jump'n'Run-Spiel *Super Mario Bros.*²¹ aus dem Jahr 1985, verwendet, in Adventurespielen ist sie aber bisher kaum anzutreffen²². *Scrolling* ist dafür verantwortlich, dass - im Gegensatz zu früheren Spielen wie *Pac-Man* aber auch Adventures wie *King's Quest* - der Bildschirm nicht die harte Grenze eines Raums ist, der beim Berühren des Randes entweder dazu führt, dass das Spiel vorbei ist oder die komplette Szene entlädt, nur um anschließend eine gänzlich neue aufzubauen. Stattdessen wird bei einer Annäherung an den Bildschirmrand der Bildausschnitt verändert, wie bei einem Kameraschwenk verschwindet die eine Seite *off-screen*, während die andere Seite nach und nach ins Bild rückt.

Diese zahlreichen Neuheiten, die entweder aus anderen Spiele-Genres oder aus dem Film adaptiert werden, sowie eine merkbar detailverliebte Ausführung sorgen dafür, dass *Maniac Mansion* - trotz insgesamt über einjähriger Verspätung - zu einem großen kommerziellen Erfolg wird.²³ Die Verspätung ist dadurch entstanden, dass die technische Umsetzung in Maschinensprache des damals populären *Commodore 64* zuviel Aufwand gewesen wäre²⁴ und - wie das schon bei *Zork* der Fall gewesen ist - die Portierbarkeit erschwert hätte. Stattdessen entwirft Ron Gilbert eine eigene Skript-Sprache, die das Erstellen von Spiellogik in einer leicht verständlichen Form ermöglicht. Der Entwurf dieses Hilfsmittels erfordert fast die Hälfte der gesamten Entwicklungszeit, kann dafür aber auch in zukünftigen Spielen eingesetzt werden²⁵. Gilbert nennt sein Werkzeug „Script Creation Utility for Maniac Mansion“ - kurz: *SCUMM*, ein Begriff, der als In-Joke in vielen folgenden Titeln und auch in *Maniac Mansion* selbst auftaucht²⁶.

²⁰ Gilbert, „Maniac Mansion in 9“.

²¹ Shigeru Miyamoto und Takashi Tezuka. *Super Mario Bros.* [Nintendo Entertainment System], Nintendo. 1985.

²² Vgl. Gilbert, „Classic Game Postmortem - MANIAC MANSION“.

²³ Neben dem Spiel auf verschiedenen Plattformen gab es sogar eine Fernsehserie, für die drei Staffeln produziert wurden.

²⁴ Vgl. Gilbert, „Classic Game Postmortem - MANIAC MANSION“.

²⁵ Vgl. O.N. „The Making Of: Maniac Mansion“. In: *Edge* (6. Aug. 2010). Hrsg. von Tony Mott.

²⁶ In *Maniac Mansion* ist eine der spielbaren Figuren, Razor, Mitglied einer Band namens „Razor and the Scummettes“.

SCUMM ist das Kernstück aller großen LucasArts-Adventurespiele und dafür verantwortlich, dass Text nur noch für Zwischentitel und Dialoge verwendet wird, da ein viel höherer Detailgrad mit relativ geringem Aufwand erreicht werden kann. In *Maniac Mansion* sieht man das bereits beim Betreten des Hauses: Dort bewegt sich das Pendel einer Stehuhr - gemessen an den heutigen Standards nichts Besonderes, im Vergleich zu anderen Spielen dieser Zeit gilt die Pendeluhr als Indikator großen Fortschritts.²⁷ Alle Details, die - selbst in anderen grafischen Adventures - bis jetzt mittels Text beschrieben worden sind und davor erst eine Abfrage mit speziellen Befehlen notwendig gewesen ist, sind mit *Maniac Mansion* Teil des dargestellten und sichtbaren Raums, den die SpielerInnen selbst erkunden können.

Die Einführung dieser Skript-Sprache vereint nicht nur diese Elemente unter dem Mantel einer einfach bedienbaren Syntax, die den Fokus auf das Spiel - weg von technischen Details - ermöglicht, sondern legt auf der Code-Ebene einige grundlegende Begriffe fest, die den SpielerInnen zwar verborgen bleiben, sich aber nicht nur firmenintern etablieren können. So wird jede Figur, die eine Rolle auf dem Bildschirm übernimmt, sei es von den SpielerInnen gesteuert oder lediglich als DialogpartnerIn, als *Actor* bezeichnet, wobei das Aussehen dieser Figuren über festgelegte *Costumes* bestimmt wird - zwei Datentypen, die vermutlich nicht zufällig Begriffe aus dem Theater entlehnen.²⁸ Die Umgebung, in der sich diese Actors bewegen, werden immer *Rooms* genannt - unabhängig davon, ob es sich um das Innere eines Hauses oder einen Wald²⁹ handelt. Daneben existieren Datentypen für Objekte, Musik und Soundeffekte sowie Skripte, die diese Blöcke³⁰ letztendlich miteinander verbinden müssen. Mit der Veröffentlichung von *Maniac Mansion* ist das Adventurespiel damit viel näher am Theater und am Film orientiert, anstatt - wie bisher üblich - in der Literatur verankert.

Maniac Mansion wird zu einem großen kommerziellen Erfolg, auch wenn einige Fachzeitschriften damals die Zugehörigkeit zum Adventure-Genre in Frage stellen, Gilbert selbst sieht sich mit dieser Kritik immer wieder konfrontiert: „[...] [W]hen I did *Maniac Mansion*, there were people who did not think *Maniac Mansion* was an adventure game because it was not a text adventure, it didn't have static pictures, the characters

²⁷Vgl. Nutt, „GDC 2011: Ron Gilbert's 'Odd Collection' Of *Maniac Mansion* Memories“.

²⁸Vgl. O.N. *SCUMM/V5 opcodes*.

²⁹Vgl. Kapitel 4.1.2

³⁰Vgl. O.N., *SCUMM/V5 opcodes*.

actually walked around the screen.“³¹ Im Rückblick wird das erste SCUMM-Adventure aus dem Hause LucasArts universell als eines der wichtigsten Adventurespiele gesehen³², das Genre hat 1987 einen großen Sprung nach vorne gemacht und manche Elemente finden sich auch in den aktuellsten Spielen wieder, unabhängig welchem Typ sie zugeordnet werden. Die LucasArts-Ära ist eingeläutet und bringt eine Welle neuer, humorvoller Adventurespiele mit sich³³.

4.1.2 Monkey Island: „Look behind you, a three-headed monkey!“

Eines der wenigen Adventures, das den Bekanntheitsgrad von *Maniac Mansion* noch übertrifft, ist ein weiteres Spiel von Ron Gilbert, dessen erster Teil im Jahr 1990 unter dem Titel *The Secret of Monkey Island* erscheint. Die Geschichte des jungen, ungeschickten und bartlosen Guybrush Threepwood, der sich nichts sehnlicher wünscht, als Pirat zu werden, ist der Beginn einer Erfolgsserie, für die bis 2009 insgesamt vier Fortsetzungen veröffentlicht worden sind.

Ist bei *Maniac Mansion* ein starker Einfluss von Horror-Trash-Filmen³⁴ zu merken, orientiert sich *Monkey Island* an einer Attraktion in Disney Land: dem *Pirates of the Caribbean-Ride*. Ron Gilberts Vorgehensweise kann dabei als praktische Umsetzung von Henry Jenkins Überlegungen zu Computerspielen gesehen werden:³⁵

„I usually start with the world. What is the environment? In Monkey Island, I loved the Pirates of the Caribbean ride, so for me that game was about ‚Well, I want to live in the Pirates of the Caribbean ride.‘ So I start with that environment, and then you start to start with character[sic!], and then Guybrush came about as somebody that could now live in that world.“³⁶

Obwohl die technischen Gegebenheiten drei Jahre nach *Maniac Mansion* praktisch gleich geblieben sind (beide Spiele erscheinen unter anderem auf Amiga, Atari ST und IBM PC), ist *Monkey Island* um ein Vielfaches umfangreicher und spielt - wie auch das 1989 erschienene *Indiana Jones and the Last Crusade*³⁷ - nicht mehr nur an einem

³¹Jordan Mallory. „Inside the mind of Ron Gilbert“. In: *Joystiq* (18. Juni 2012). Hrsg. von Ludwig Kietzmann.

³²Vgl. z.B. O.N., „Maniac Mansion + Day of the Tentacle“, S. 24.

³³Vgl. DeMaria und Wilson, *High Score!*, S. 140.

³⁴Vgl. S. 44

³⁵Vgl. Kapitel 2.2

³⁶Mallory, „Inside the mind of Ron Gilbert“.

³⁷Vgl. Kapitel 4.1.3

einzigsten Ort. Die Bezeichnung „Rooms“ ist dabei viel weniger treffend als noch in den Spielen zuvor, da viele der Umgebungen jetzt Plätze im Freien darstellen. Um diese miteinander zu verbinden, wird erstmals eine Karte verwendet, die damit gleichzeitig eine weitere Tradition des Adventure-Genres beendet.

Seit *Colossal Cave* sind es die SpielerInnen, die für das Kartografieren zuständig sind - ein wesentlicher Bestandteil jedes Text-Adventures, der der speziellen Form geschuldet ist, die den Raum nicht auf dem Bildschirm abbildet:

„[S]o findet die Navigation durchgehend ‚im Dunkeln‘ statt, das heißt allein auf Grundlage der Textinteraktion: Zu sehen gibt es lediglich Schrift auf schwarzem Grund. Der Spielbildraum ist gänzlich imaginär [...] [N]ur im Textadventure erfolgt eine Navigation ohne jegliche Visualisierung eines Raums.“³⁸

Das Anfertigen einer Karte, oft mit unterschiedlichem Aufwand - von einfachen Bleistiftskizzen bis hin zu fein verzierten und gemalten Landkarten, die nicht selten an ebensolche Darstellungen im Mittelalter erinnern -, hat dabei immer auch die Aufgabe, einen zurückgelegten Weg abzubilden.

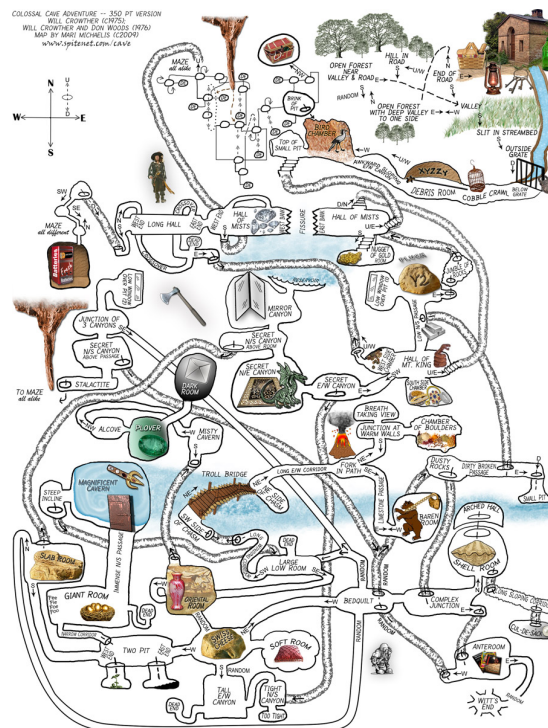


Abb. 4.4: Handgezeichnete Karte von *Colossal Cave*.

Mari Michaelis. *Bild: Colossal Cave Adventure (Map) – 350 PT Version. 2009.*

³⁸Günzel, *Egoshoooter*, S. 297 f.

Die Karte im grafischen Adventure erfüllt hingegen eine andere Aufgabe: Statt den zurückgelegten Weg zu skizzieren, gibt sie einen möglichen Weg vor. Die Karte ist damit nicht mehr nur Referenz auf bereits Gesehenes, sondern ein Ausblick darauf, welche Ziele erreicht werden können - ein Wegweiser. In *Monkey Island* ist es trotzdem Aufgabe der SpielerInnen, diese Punkte selbst zu erkunden, zwar sind einzelne Orte auf der Übersichtskarte hervorgehoben, jedoch mit Bezeichnungen wie „lights“ oder „a clearing“, die erst nach einem ersten Besuch in eine tatsächliche Ortsangabe umgewandelt werden (z.B. „circus“). Ganz dem Point & Click-Paradigma entsprechend genügt ein einfacher Mausklick, um an diesen Ort zu gelangen - Guybrush legt den Weg komplett selbstständig zurück.

Damit geht aber auch ein Wechsel des Fokus einher: Ist der Weg immer ein wesentliches Element jedes Adventures gewesen - weiß man, in welche Richtung es weitergeht, ist das erfolgreiche Beenden keine große Herausforderung mehr - ist plötzlich der Ort selbst und dessen Details von Bedeutung. Auch, dass man an viele Orte mehrmals zurückkehrt, um jeweils andere Rätsel zu lösen, ist üblich. Die Karte ist das Bindeglied zwischen diesen Orten, ein Ersatz für die bisher manuelle Navigation. Doch *Monkey Island* versteht es, eine Referenz auf die Vergangenheit des Genres einzubauen, was vermutlich auf persönliche Erfahrung mit älteren Titeln zurückgeht, die zumindest Ron Gilbert aus dem Team bestehend aus ihm, Dave Grossman und Tim Schafer hat - eine Konstellation, die sich so noch oft wiederholen wird.³⁹

Es gehört wohl zu so gut wie jeder Piraten-Geschichte dazu: eine Schatzkarte. Und auch in *Monkey Island* spielen Karten nicht nur auf der Meta-Ebene eine bedeutende Rolle, sondern sind auch im Spiel selbst wichtig. Guybrushs erster Schritt auf dem Weg zum Piraten-Dasein führt ihn durch die „Three Trials“, die er bestehen muss, um die Gunst der ortsansässigen Piraten zu gewinnen. Ein Teil davon besteht aus der Schatzsuche: Der Weg führt ihn dabei durch ein klassisches Labyrinth in Form eines dunklen Walds. Jeder Abschnitt (oder „Room“, um das SCUMM-Vokabular zu verwenden) hat mehrere Ausgänge, wahrscheinlich nicht zufällig sehr ähnlich dem Weg durch *Colossal Cave*. Den Schlüssel zum Erfolg stellt letztendlich eine im Spiel teuer erstandene Schatzkarte dar, die auf den ersten Blick wie eine Schrittfolge für einen Tanz aussieht, tatsächlich aber den richtigen Weg durch den Wald vorgibt. Es

³⁹Unter anderem in der Fortsetzung, *Monkey Island 2*, sowie im zweiten Teil von *Maniac Mansion: Day of the Tentacle*



Abb. 4.5: Übersichtskarte von *Mêleé Island*.
 Ron Gilbert. *The Secret of Monkey Island*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1990
 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

ist dies nur ein subtiler Wink auf die Vergangenheit des Genres - die Tatsache, dass man eine Karte für das Labyrinth finden kann, verdeutlicht die Obsoleszenz, welche die Entwickler in diesem Konzept scheinbar gesehen haben.

Nach *Mêleé Island*, der Insel auf der Guybrush, gesteuert durch den Spieler oder die Spielerin, seine drei Prüfungen bestehen muss, geht es in *The Secret of Monkey Island* mit dem Schiff auf die Insel, die der gesamten Reihe den Namen verleiht: *Monkey Island*. Diese Insel hat ebenfalls eine eigene Karte, die es zu erkunden gilt. Im Gegensatz zu seinem 1992 erschienenen Nachfolger kann man sich allerdings im ersten Teil nicht frei mit dem Schiff über das Meer bewegen und muss der vorgegebenen Richtung folgen, die nach Vollendung der dortigen Aufgaben abschließend wieder zurück nach *Mêleé Island* führt. Die Bedeutung von Karten in der *Monkey Island*-Reihe ist vielleicht dem Piraten-Genre geschuldet, jedoch ist sie auch fixer Bestandteil der nächsten LucasArts-Adventures, die keinen unmittelbaren Bezug zu dieser Art von Geschichten hat.

Neben ihrer topografischen Funktion implementiert die Karte in *Monkey Island* auch ein sogenanntes *Mini-Game*, das für Abwechslung zwischen den diversen Rätseln sorgen soll. *Mini-Games* haben meist die Funktion, das Geschehen etwas aufzulockern und zeichnen sich dadurch aus, dass sie andere Spielmechaniken als der Rest des

Spiels einsetzen⁴⁰, im Falle von *Monkey Island* geschieht das durch ein etwas unübliches Schwert-Duell. Statt direkt mit Säbeln aufeinander loszugehen, bekämpfen sich die Duellanten mit Beleidigungen - laut Gilbert inspiriert durch die diversen Filmrollen von Errol Flynn. Auf Beleidigungen müssen die passenden Gegenbeleidigungen gefunden werden, zum Beispiel hilft auf: „You fight like a dairy farmer“, aus einigen vorgegebenen Möglichkeiten nur die Antwort, „How appropriate. You fight like a cow!“.⁴¹ Unter den Antworten befinden sich auch solche, die auf keine der Beleidigungen passen und automatisch zur Niederlage führen, darunter auch: „Look behind you, a three-headed monkey!“⁴². Das Schwertkampf-Spiel ist allerdings nicht zur Gänze separat vom Geschehen (im Gegensatz zu vielen *Mini-Games* heute), es ist vielmehr eine Vorbereitung für das Duell mit *the Swordmaster* - der Schwertmeisterin, die als eine der wenigen Figuren in Computerspielen als „starker“ weiblicher Charakter dargestellt wird⁴³.

Ein weiteres Merkmal, das mit den ersten grafischen Adventures auftritt, die sich durch eigene, geschriebene Charaktere auszeichnen, ist die vierte Wand. Ist die Perspektive im Text-Adventure⁴⁴ noch darauf ausgelegt, die SpielerInnen so weit wie möglich in das Geschehen miteinzugliedern, ändert sich deren Rolle mit dem Wechsel in der Perspektive. Wenn in der SCUMM-Skriptsprache von *Actors* und *Costumes* die Rede ist, dann wird aus dem Bildschirm - etwas überspitzt formuliert - eine Bühne, deren vierte Wand aus Glas besteht und die SpielerInnen aus dem Aufführungsraum verbannt.

Mit dem Einzug der vierten Wand in das Adventurespiel konzentriert man sich offensichtlich auf an die (vermutete) Zielgruppe angepasste Protagonisten, praktisch ausschließlich männliche Charaktere, die oft auch als liebenswerter Anti-Held dargestellt werden - sei das in Form des Möchtegern-Piraten Guybrush oder als erfolgloser Weltraum-Putzmann Roger Wilco⁴⁵. Selbst wenn dabei Identifikation nicht das primäre Ziel ist, ist eine gewisse Nähe zu vielen Klischees, die rund um Computerbenutze-

⁴⁰Vgl. Eric Schwarz. „Mini-Games and the Compartmentalizing of Design“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (28. März 2012). Hrsg. von Kris Graft.

⁴¹Vgl. Ron Gilbert. *The Secret of Monkey Island*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1990.

⁴²Vgl. ebd.

⁴³Auch Guybrushs große Liebe Elaine ist ähnlich charakterisiert und hilft dem Piraten-Anwärter oft aus der Klemme.

⁴⁴Siehe Kapitel Perspektive 3.3.2

⁴⁵Vgl. Kapitel 4.2.2

rInnen entstanden sind, nicht abzustreiten. Immersion⁴⁶ steht im Vordergrund, auch wenn damals bereits einige Titel die vierte Wand bewusst aufgebrochen haben.

Das zeigt sich etwa in *Monkey Islands* Dialogen, die sämtliche Eigennamen von Inseln und Produkten mit den entsprechenden Copyright- und Trademark-Hinweisen versehen. Neben Getränke-Automaten, die einen Anachronismus darstellen, ist auch die Schatzsuche im Wald mit einem Cameo aus der heutigen Zeit versehen worden: An einem der Bäume findet sich ein Telefon wieder, das Guybrush mit einer nachgespielten LucasArts-Hotline verbindet, die zwar keine Hinweise auf das Labyrinth im Wald liefert, aber die Gelegenheit nützt und für ein anderes LucasArts-Adventure wirbt. Diese kleinen selbstreferenziellen Gags am Rande, die eher subtil angebracht sind und manchmal erst bei bewusstem Hinsehen auffallen, sorgen dafür, dass die vierte Wand nicht dauernd aufrecht bleibt und den SpielerInnen damit stets bewusst ist, dass es sich um ein Spiel handelt.

4.1.3 Indiana Jones: Film-Adaptionen von und als Kassenschlager

Eine andere Spiele-Reihe, die ebenfalls eine Schatzsuche als Leitmotiv hat, ist *Indiana Jones*, basierend auf den Filmen von George Lucas⁴⁷. Der erste Teil der Adventure-Serie wird 1989 zusammen mit dem gleichnamigen Film *Indiana Jones and the Last Crusade* veröffentlicht. Wie schon bei *Labyrinth* dient damit ein Film als Vorlage für ein Spiel und steht daher im Kontrast zu Ron Gilberts sonstiger Vorgehensweise, der auch hier wieder federführend am Entstehungsprozess beteiligt ist.

Computerspiele als *Tie-In* für Blockbuster-Filme sind zu dieser Zeit nichts Neues mehr und schon damals meist negativ vorbelastet gewesen, da die Produkte oft anderen Titeln ohne Film-Vorlage bei Weitem unterlegen gewesen sind. Berühmtestes Beispiel dafür ist zweifelsohne das Spiel zu *E.T.*⁴⁸ aus dem Jahr 1982, das zunächst in hoher Stückzahl produziert wird, aber aufgrund schlechter Kritiken im Weihnachtsgeschäft so gut wie unverkäuflich bleibt und dem zumindest Teilschuld am großen Video Game Crash in den früher 1980ern nachgesagt wird⁴⁹.

⁴⁶ „The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion.“ (Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 98 f.). Für eine ausführliche Begriffsklärung siehe ebd., S. 98 ff.

⁴⁷ *Indiana Jones and the Last Crusade*. USA, 1989.

⁴⁸ Howard Scott Warshaw. *E.T. the Extra-Terrestrial*. [Atari 2600], Atari. 1982.

⁴⁹ Vgl. Harrison Gish. „Atari“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*.

Gilbert, zusammen mit Noah Falstein und David Fox, mit dem er bereits an *Maniac Mansion* gearbeitet hat, können diesmal vorab keine eigene Welt entwerfen - *Narrative Architects* sein, wie es Henry Jenkins beschreibt - stattdessen muss die Filmvorlage genau beachtet und auch verwendet werden. *The Last Crusade* ist kein Spin-Off, das lediglich in der fiktiven Welt von Indiana Jones spielt, sondern ein Spiel zum Film, das mit dem Slogan „If You Were In Indy’s Shoes, How Would You Measure Up?“⁵⁰ auf der Verpackung beworben wird. Wer den Film gesehen hat, war in der Lage zu ahnen, wie das Spiel enden wird - doch da LucasArts sowohl für Film als auch Spiel verantwortlich gewesen sind, entsteht in Zusammenarbeit⁵¹ von George Lucas, Steven Spielberg sowie Ron Gilbert und seinem Team ein Adventure, das mehr als eine bloße Nacherzählung ist.

In *The Last Crusade* wird auf bekannte Schauplätze gesetzt, versehen mit ähnlichen Aufgaben, mit denen sich Harrison Ford auf der Leinwand abmüht - viele der Rätsel werden dabei erweitert oder gänzlich geändert, um einem Adventurespiel eher gerecht zu werden, dabei gibt es oft mehrere Lösungen für eine einzelne Aufgabe. Ein für LucasArts eher ungewöhnlicher Punktestand (ein Merkmal, das den meisten Spielen von Sierra zueigen ist⁵²) bewertet dabei die Art der gefundenen Lösung: Für die Variante, die im Film zu sehen ist, gibt es normalerweise die geringste Punktzahl, während die komplexeren, nur im Adventure vorhandenen Wege, zusätzliche Zähler für den *Indy Quotient* einbringen.

Gleich mehrere alternative Enden, die extra für das Adventure entworfen worden sind, lassen sich erreichen und steigern somit die Wiederholbarkeit. Wie schon in *Maniac Mansion* werden diese verschiedenen Wege von der Presse hervorgehoben und setzen *The Last Crusade* von der Menge der oft missglückten Spiel-Adaptionen von Filmen ab:

„Similarly, in case the movie’s ending didn’t satisfy you, the game has several completely different endings. [...] Even though it means replaying the entire endgame [...], you’ll want to try out all the possibilities just to see what happens. What if Indy takes the Grail himself? What if he gives

Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012, S. 47.

⁵⁰Ron Gilbert, David Fox und Noah Falstein. *Indiana Jones and the Last Crusade. The Graphic Adventure*. [IBM PC], Lucasfilm Games. 1989, Originalverpackung der englischen Sprachversion.

⁵¹Vgl. Charles Ardai. „Travels with Indy. Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure“. In: *Computer Gaming World* 65 (Nov. 1989). Hrsg. von Russell Sipe, S. 72.

⁵²Vgl. Kapitel 4.2

it back to the knight? What if he hands it to Elsa? The player becomes writer-director.“⁵³

Indiana Jones bedient sich zwar an den Filmschauplätzen, den Charakteren und großen Teilen der Story, kann aber genügend Elemente vorweisen, die der Film aufgrund seiner linearen Darbietungsform ohne Möglichkeit des Eingreifens nicht umsetzen kann.

4.1.4 Loom, The Dig & Co.: Alternative und düstere Spieleexperimente

In den Folgejahren ist es das Team bestehend aus Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossman, das mit Fortsetzungen dieser Serien weitere große kommerzielle Erfolge feiern kann, die nicht nur aus dem Bekanntheitsgrad ihrer Vorgänger keimen. Die Skriptsprache SCUMM und die daraus resultierende Schnittstelle zu den SpielerInnen wird dabei mehrmals überholt und weiter vereinfacht, bis vom erstmals 1987 zum Einsatz gelangten Original kaum noch Reste auszumachen gewesen sind⁵⁴. Im Kern bleiben diese Spiele aber dem vertrauten Konzept treu, das meist eine Balance aus Klamauk und herausfordernden Rätseln darstellt.

Erst in der zweiten Hälfte der 1990er wendet man sich mit *Full Throttle* und *The Dig* immer öfter auch weniger humorvollen Geschichten zu, bereits 1990 kann sich erstmals ein Titel des LucasArts-Sortiments von den anderen deutlich abheben: *Loom*. Im Gegensatz zu den drei großen Serien (*Maniac Mansion*, *Monkey Island* und *Indiana Jones*) ist Ron Gilbert an *Loom* nicht beteiligt gewesen, stattdessen führt ein ehemaliger Infocom-Designer das Projekt an. Brian Moriarty, der an einem der letzten *Zork*-Teile beteiligt gewesen ist, setzt in *Loom* auf ein eher ernstes Fantasy-Setting und stellt auch das zu dieser Zeit bereits etablierte Standard-Point & Click-Interface in Frage.

Statt eines klassischen Interfaces, das auf der unteren Hälfte des Bildschirms Verben anzeigt, die mit der auf der anderen Bildschirmhälfte dargestellten Welt verbunden werden müssen, um ans Ziel zu gelangen, bleibt diesmal der Interface-Teil anfangs zur Gänze schwarz. Zur Steuerung von Bobbin Threadbare, dem geheimnisvollen Protagonisten des Spiels, bleibt vorerst nur das Klicken in der Nähe des Bildschirm-

⁵³Ardai, „Travels with Indy“, S. 72.

⁵⁴Vgl. zur Übersicht über alle SCUMM-Revisionen: O.N. SCUMM/Versions.

randes, um die Umgebung zu erkunden. Erst nach kurzer Suche und einer damit verbundenen kurzen Zusammenfassung der Vorgeschichte erhält man einen Spinnrocken⁵⁵ und im Interface-Bereich erscheint eine Notenzeile.

Anstelle der sonst üblichen Verben - wie „öffne“ oder „nimm“ - müssen die SpielerInnen Zaubersprüche⁵⁶ in Form von vier aufeinanderfolgenden Noten zuerst lernen und dann nachspielen, die Bobbin sodann auf seinem Rocken wiedergibt. Daraus resultieren verschiedene Manipulationen an den Objekten in der dargestellten Spielwelt - neben einem Ersatz für das gewohnte „öffne“-Verb gibt es auch kuriosere Ergebnisse, die - mehr oder weniger - mit der Weberei verbunden sind: So kann man zum Beispiel Gegenstände einfärben, aber auch Stroh zu Gold verwandeln. Oft lässt sich durch Umkehr der gespielten Noten auch das Gegenteil bewerkstelligen (statt zu färben kann man jetzt bleichen).



Abb. 4.6: *Loom* ohne klassisches SCUMM-Interface.
Brian Moriarty. *Loom*. [FM TOWNS], LucasFilm Games. 1990 (Screenshot
angefertigt durch den Autor)

Aber auch abseits des Bildschirms versteht es Moriartys *Loom* mit Konventionen zu brechen: Als Begleitung zu dem Adventure, in dem Musik eine übergeordnete Rolle spielt, findet sich in der Verpackung neben den Disketten (später: der CD-ROM) eine Musikkassette, die in einer halben Stunde Bobbins Vorgeschichte in Form eines

⁵⁵engl. *distaff* - ein Teil von einem Spinnrad, auf das das zu spinnende Material aufgewickelt wird.

⁵⁶engl. *drafts* - bezeichnen das Auseinanderziehen von Fasern eines Bandes

Hörspiels erklärt. Das Band dient als Prolog zum Geschehen auf dem Bildschirm, ein ebenfalls mitgeliefertes Notizbuch soll dazu dienen, die gelernten „Zaubersprüche“ niederzuschreiben und trägt damit - wie schon bei Text-Adventures durch das Kartografieren⁵⁷ - auch dazu bei, dass sich *Loom* über die Grenzen des Schirms hinwegsetzt.

Obwohl *Loom* in mehrfacher Hinsicht vom „typischen“ LucasArts-Adventure abweicht, ist es doch fixer Bestandteil des Repertoires und wird auch in anderen Spielen referenziert, so ist zum Beispiel einer der Charaktere in der SCUMM-Bar in *The Secret of Monkey Island* inklusive passender Werbebotschaften als Dialogoption anzutreffen. *Loom* ist das erste von einer Handvoll LucasArts-Adventures, das sich sowohl vom Setting als auch dem Bedienkonzept absetzen kann. Bis zum Ende der großen Point & Click-Ära können die ersten Titel zwar nicht ganz an den Erfolg der großen Spiele anschließen, sind aber genauso dem LucasArts-Œuvre zuzurechnen, das so letztendlich größere Vielfalt gegenüber dem Angebot der Konkurrenz aus dem Hause Sierra On-Line aufbieten kann.

4.2 Sierra: Die „Quest“-Franchises

Das von Ken und Roberta Williams gegründete Studio Sierra On-Line, vormals On-Line Systems, kann Ende der 1980er bereits deutlich mehr Erfahrung auf dem Adventure-Markt vorweisen: Neben dem bereits vorgestellten *Mystery House* als erstes Adventure, das zusätzlich zu einem Textparser auch Grafik anbietet, wird schon 1984 eines der großen grafischen Adventurespiele veröffentlicht, welches nicht zuletzt auch für die Konkurrenz von LucasArts zunächst als Vorbild fungiert: der erste Teil der *King's Quest*-Reihe.

4.2.1 King's Quest: „Pick up anything that isn't nailed down“

Roberta Williams Vorliebe für Märchen⁵⁸ zeigt sich bereits im Nachfolger von *Mystery House* in der *Hi-Res Adventure*-Reihe *Wizard and the Princess*, der erstmals im Jahr

⁵⁷Siehe S. 29

⁵⁸Vgl. O.N. „Interview with Roberta Williams“. In: *Computer Gaming World* 54 (Dez. 1988). Hrsg. von Russell Sipe, S. 21.

1980 erscheint. *Wizard and the Princess* enthält bereits einige Charaktere aus *King's Quest* und wird daher auch als „Prequel“⁵⁹ bezeichnet. Die Gemeinsamkeiten gehen jedoch über das Inhaltliche hinaus: Wie alle bisherigen Adventures aus dem Hause Sierra setzen auch die ersten Teile von *King's Quest* auf einen Textparser.

Die Aufteilung des Bildschirms wird aber den steigenden Grafikfähigkeiten der Rechner angepasst, indem der Großteil des Bildschirms aus Grafik besteht, daneben gibt es lediglich eine kleine Text-Eingabezeile und eine Menüleiste, die zum Abspeichern oder Beenden des Spiels dient. Die Antworten des Parsers auf die Eingaben der SpielerInnen kommen jetzt in Form von kleinen Dialogboxen in der Mitte des Bildes, die das Spiel - bis diese manuell weggeklickt werden - unterbrechen. *King's Quest* kann zwar auch als Point & Click-Spiel bezeichnet werden, setzt das Konzept aber über die folgenden Jahre grundlegend anders um, wie sich nicht nur an der Beibehaltung des Parsers zeigt.



Abb. 4.7: Beibehaltung des Textparsers bei den grafischen Adventures von Sierra.

Roberta Williams. *King's Quest. Quest for the Crown*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1984 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

Hauptmerkmal ist die Einschränkung, dass der Vorgang des Zeigen und Klickens vorerst einzig und allein auf die Bewegung des Protagonisten beschränkt ist. Statt „GO NORTH“ als Befehl eingeben zu müssen, genügt ein Klick an den oberen Bildschirmrand, um die Figur dort hinbewegen zu lassen, vorausgesetzt, es sind keine Hindernisse im Weg. Trotz allem besitzen die Räume, die im Sierra-Vokabular auch als *Screens*

⁵⁹O.N. „That was then, this is now... Fantasy Adventures“. In: *InterAction* (Fall 1994). Hrsg. von Ken Williams, S. 45.

bezeichnet werden⁶⁰ (intern aber genauso also *Rooms*⁶¹ gehandelt werden), immer nur ein paar Ausgänge, welche genauso gut mittels Text-Befehlen erreicht werden können - die entsprechenden Kommandos werden jetzt allerdings einfach nicht mehr „verstanden“ und führen zu einer Fehlermeldung des Parsers.

Größte Hürde ist damit, trotz deutlich verbesserter Grafik und des Einsatzes von Animationen für den Protagonisten, die richtige Wahl der Vokabel, um das gewünschte Objekt erreichen zu können, und es gegebenenfalls aufzuheben. Das willkürliche Mitnehmen von Gegenständen ist eine Maxime des Spiels, die einer Aussage des namensgebenden *King* Graham zugeschrieben wird und sich in den mitgelieferten Anleitungsbüchern wiederfindet: „Pick up anything that isn't nailed down.“⁶² Der weitere Verlauf besteht darin, die gefundenen Gegenstände an der richtigen Stelle einzusetzen, egal wie sinnlos das in der jeweiligen Situation auch erscheinen mag.

Ein weiteres Charakteristikum für Adventurespiele aus dem Hause Sierra ist der durchgehend eingeblendete Punktestand. Im Gegensatz zu den meisten LucasArts-Spielen (mit Ausnahme von *Indiana Jones*) steht das Erreichen einer gewissen Anzahl an Punkten im Vordergrund. Für alternative Lösungen einiger Rätsel werden zusätzliche Zähler vergeben und nur unter idealen Bedingungen lässt sich die höchstmögliche Punktzahl erreichen. Dieses Merkmal ist wie auch der Parser auf klassische Text-Adventures zurückzuführen, die bereits seit *Colossal Cave* mit Punkten als einfaches Mittel zum mehrmaligen Durchspielen locken, wodurch sich die Story selbst aber nicht änderte, wie das zum Beispiel in Form eines alternativen Endes geschehen kann.

Alternative Enden sind letztendlich dennoch der größte Unterschied zwischen den zwei großen Adventure-Studios: In den Spielen von Sierra ist der Tod ein ständiger Begleiter und stellt damit oft ein abruptes Ende des Abenteuers dar. Obwohl in *Maniac Mansion* das plötzliche Ableben einer der Charaktere zumindest noch möglich gewesen ist, ist es von da an typisch für die Spiele aus der Feder von Ron Gilbert und Co., dass man nicht sterben kann. In einer Sequenz in *The Secret of Monkey Island* wird der *Game-Over*-Bildschirm der Konkurrenz sogar offen parodiert. In den *Quest*-Spielen ist Sterben Teil des Schwierigkeitsgrades und führt zum unweigerlichen Wiederholen

⁶⁰Vgl. O.N., „Interview with Roberta Williams“, S. 21.

⁶¹Vgl. O.N. *General AGI overview*.

⁶²O.N. *King's Quest III - To Heir is Human (Manual)*. Coarsegold, C.A., 1986, S. 7.

der letzten Minuten - vorausgesetzt, es wird rechtzeitig abgespeichert, sonst kann es schlimmstenfalls dazu führen, dass die SpielerInnen komplett neu beginnen müssen.



Abb. 4.8: Anspielung auf das mögliche *Game Over* in Sierras Adventures Ron Gilbert. *The Secret of Monkey Island*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1990 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

Abgesehen von den Problemen, das passende Wort für den Textparser zu finden - was eher einen Schwachpunkt als einen tatsächlichen, beabsichtigten Teil des Spiels darstellt -, wird der Schwierigkeitsgrad in den Sierra-Adventures üblicherweise nicht durch die Story und deren Hürden bestimmt, sondern durch Elemente, die dem Spiel zueigen sind. Mit der Möglichkeit zu springen, sich zu ducken und auch zu schwimmen liegt es erstmals in einem Adventure in der Hand der SpielerInnen, direkt - in Echtzeit - auf ein Ereignis zu reagieren, statt lediglich Befehle zu erteilen, die der jeweilige Charakter dann entsprechend ausführt, ohne auf die Ebene der Zeit Rücksicht nehmen zu müssen.⁶³

Im Gegensatz zu Text-Adventures verlagern sich dadurch in *King's Quest* aber auch die Freiheiten der SpielerInnen: Besteht in Spielen wie *Zork* eine größere Handlungsfreiheit durch die Vielzahl an Befehlen, die der Textparser interpretieren kann, ist in den grafischen Adventures von Sierra entsprechende Freiheit durch die direkte Bewegung gegeben.⁶⁴ Ein einzelner *Room*, wie er seit *Colossal Cave* definiert ist, ist für die SpielerInnen nicht mehr nur eine Verknüpfung von einzelnen Punkten, die die

⁶³Vgl. Roman Seda. *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2008, S. 203.

⁶⁴Vgl. ebd., S. 204.

(fixe) Position der Figur mit vordefinierten Ausgängen verbindet, sondern ein in zumindest zwei Dimensionen frei erkundbarer Raum, der zwischen den erneut vorab festgelegten Ausgängen eine Vielfalt an Ereignissen ermöglicht. Interaktion besteht daher nicht länger durch das Navigieren *zwischen* Räumen, sondern zusätzlich auch *innerhalb* eines einzelnen Raumes⁶⁵.

Die nächsten drei Teile der *King's Quest*-Reihe folgen demselben Verständnis des Point & Click-Paradigmas, das für Sierra bis 1990 einen Textparser als festen Bestandteil beinhaltet.⁶⁶ Neben einer inhaltlichen Fortführung der Geschichte rund um Sir (später King) Graham wendet sich Roberta Williams erst im fünften Teil dem mittlerweile durch die LucasArts-Spiele populär gewordenen Stil zu und verzichtet damit erstmals auf die Möglichkeit zur Texteingabe. Auch die direkte Steuerung des Protagonisten (im vierten Teil: der Protagonistin⁶⁷) fällt damit weg und orientiert sich nun an den Spielen der zu großen Erfolgen gelangten Konkurrenz.

Zu diesem Zeitpunkt hat die *King's Quest*-Reihe schon längst den Grundstein nicht nur für die Nachfolger der eigenen Serie gelegt, sondern auch neue Franchises ermöglicht, die nicht aus der Feder des Ehepaar Williams entstammen. Neben *Police Quest*, von einem ehemaligen Polizisten geschrieben, gilt es lange als eines der realistischsten Adventurespiele am Markt⁶⁸, deckt man mit der *Space Quest*- und der *Leisure Suit Larry*-Reihe⁶⁹ ein breites Spektrum an Themen ab, das komplementär zum Angebot von LucasArts und damit auch auf andere Zielgruppen abgestimmt ist.

4.2.2 Space Quest: Science Fiction-Persiflage als Erfolgsserie

Eines der Teams, das aus der Arbeit an der *King's Quest*-Reihe hervorgeht, sind die fortan als *Two Guys from Andromeda* bekannten Entwickler Scott Murphy und Mark Crowe, die erstmals am zweiten *King's Quest*-Teil zusammenarbeiten⁷⁰. Neben ihrer

⁶⁵Vgl. Vara, *The Tribulations of Adventure Games*, S. 174.

⁶⁶Erst mit dem 1990 erscheinenden *King's Quest V* wird auch bei Sierra ein Point & Click Interface im Stil der LucasArts-Spiele verwendet.

⁶⁷Siehe Kapitel 4.2.3

⁶⁸Ein oft genanntes Beispiel ist die ordnungsgemäße Sicherung der Waffe, für die die SpielerInnen sorgen müssen: Verabsäumt man diesen Vorgang, endet das Spiel nachdem sich einer der Gefangenen losreißt und damit freien Zugriff zu einer entscherten Waffe hat.

⁶⁹Die sich primär an ein (männliches) erwachsenes Publikum richtet - Protagonist ist Larry Laffer, selbsternannter und äußerst erfolgloser „Frauenheld“, der eine Gratwanderung zwischen geglückter Satire und offensichtlichem Sexismus macht.

⁷⁰Vgl. Roberta Williams. *King's Quest II. Romancing the Throne*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1985, Credits.

gemeinsamen Vorliebe für Science Fiction verbindet die beiden auch ein ähnlicher Sinn für Humor und eine allgemeine Unzufriedenheit mit den damals noch typischen Protagonisten: „We decided people needed to laugh. All the ‚heroes‘ in games then were all way too noble prince types. Very boring! We wanted a hero for the rest of the world.“⁷¹

Dieser Held kann in den Originalausgaben der ersten zwei Teile der *Space Quest*-Reihe von den SpielerInnen selbst benannt werden, lässt man die Felder leer, wird *Roger Wilco* als Standardwert angenommen - der Name, unter dem der Protagonist in den darauffolgenden Teilen bekannt wird. *Roger Wilco* ist eine Anspielung auf eine gängige Abkürzung im Funkverkehr, vollständig lautet diese Antwort auf einen empfangenen Befehl: „*Roger, will comply.*“ Es ist dies nur eine von vielen - einmal mehr, einmal weniger - offensichtlichen Referenzen auf die Welt der (echten) Raumfahrt- und der Science-Fiction: Wie auch *Maniac Mansion* ist das Ende 1986 erscheinende Spiel eine Parodie auf bereits bestehende Genres aus Film und Literatur.

Dabei steht der vormals namenlose Protagonist Roger Wilco in der Hauptrolle als klassischer Anti-Held, nicht unähnlich dem Möchtegern-Piraten Guybrush aus *Monkey Island*: Als Teil der Putzkolonie eines Raumschiffs stolpert er von Ungeschick zu Ungeschick - nur, am letzten Ende doch als großer Retter in die Geschichtsbücher einzugehen. Die Slapstick-artigen Einlagen des Protagonisten, die schon damit beginnen, dass er unsanft von Eindringlingen bei einem kurzen Nickerchen in der Besenkammer geweckt wird, werden dabei zum Kassenschlager mit über hunderttausend verkauften Exemplaren und 5 weiteren Teilen - und damit fast so langlebig wie *King's Quest*, das insgesamt sogar auf sieben Fortsetzungen kommt.

Space Quest stellt - im Gegensatz zu *King's Quest* - einmal mehr die Frage nach der Position der SpielerInnen. Dadurch, dass in den ersten zwei Teilen der Protagonist frei benannt werden kann (und wahrscheinlich der eigene Name als Wahl oft am Nächsten liegt), ist - trotz veränderter Perspektive, die jetzt die Spielfigur zu jeder Zeit zeigt - nicht klar, wer hier letztendlich die Hauptrolle einnimmt. Zwar wird - im Gegensatz zu den Klassikern des Text-Adventure-Genres - eine kurze Hintergrundgeschichte geliefert, die erklärt, was man bis jetzt getan hat, doch in dieser wird man ganz Genre-typisch mit *You* angesprochen:

⁷¹Neil Schuh. *WilcoBurger: My Interview with Scott Murphy*. 1997. english.

„You serve as a member of the crew of the Arcada as a janitor.
That’s right, a janitor.

And not a very good one. You would probably have been sacked and replaced were the Arcada not millions of kilometers from Xenon.

As we join our story, you have just completed one of your famous on-shift naps in one of the janitorial storage closets.“⁷²

Obwohl sich die Perspektive während des Spiels mehrmals ändert, so zum Beispiel sieht man in der Fluchtkapsel nur das Cockpit und den Hinterkopf des Protagonisten - wie in den Raumschiff-Kampfszenen aus den *Star Wars*-Filmen, aber auch vielen späteren *Third-Person-Shootern* ähnlich -, ist der Hauptcharakter durchgehend zu sehen, was im Gegensatz zu früheren Text-Adventures eine Dissonanz zwischen Gezeigtem und Erzähltem bildet. Zu keinem Zeitpunkt sind die SpielerInnen direkter Teil des Spiels, dennoch wird in der Erzählung stets *You* verwendet. Diese Reminiszenz an die Ära der Text-Adventures, die damit im Gegensatz zum modernen Einsatz von Grafik und der damit verbundenen Perspektive als Sicht *auf* eine Figur steht, wird durch die Vorbehalte gegen das moderne grafische Adventure der *Two Guys from Andromeda* bekräftigt: „I loved the old parser interface because I felt I could have a lot more fun with the player, including insulting them based on their input. I liked to surprise them when they thought that they’d typed something in they didn’t think there would be a response to other than a canned, „I don’t understand.““⁷³

4.2.3 *Exkurs: Roberta Williams und Jane Jensen, Spiele-Designerinnen*

Neben den *Leisure Suit Larry*-Spielen, die sich an der Grenze zwischen Satire und Sexismus bewegen und sich an ein primär männliches Publikum wenden, beschäftigt Sierra aber bereits in den 1990ern zwei einflussreiche Spiele-Entwicklerinnen, die beide für kommerziell erfolgreiche Spiele-Serien verantwortlich sind. Ihre Ideen und Konzepte sind dabei mindestens genauso wichtig wie die ihrer - damals wie heute - zahlenmäßig überlegenen männlichen Kollegen und haben spürbare Auswirkungen auch auf aktuelle Titel.

Tatsächlich entspricht das weitverbreitete Klischee der „Männer-Domäne“ Computer-

⁷²Mark Crowe und Scott Murphy. *Space Quest I. The Sarien Encounter*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1986.

⁷³Jess Morrisette. *Virtual Broomcloset: Catching Up with Scott Murphy*. 29. Nov. 2000.

Arbeitsplatz zahlenmäßig oft der Wahrheit: Bis zum Ende des 20. Jahrhunderts gilt eine in der Computerindustrie beschäftigte Frau noch als Besonderheit, aber auch heute noch sind Frauen als Spiele-Designerinnen in der Branche stark unterrepräsentiert, wie aktuelle Umfragen belegen.⁷⁴ Als Anzeichen dafür, dass die Industrie lange Zeit ausschließlich von Männern für Männer produziert hat, sei die Bandbreite der hier vorgestellten Protagonisten erwähnt: Von Dave aus *Maniac Mansion*, der seine Freundin retten muss⁷⁵ bis hin zu Sir Graham aus *King's Quest* – einer der Charaktere aus Roberta Williams Feder. Erst mit dem vierten Teil der *King's Quest*-Reihe bekommt ein kommerziell erfolgreiches Adventurespiel erstmals eine weibliche Protagonistin in Form von Prinzessin Rosella, eine Entscheidung, die Williams rückblickend als äußerst wichtig bezeichnet:

„To me, it seemed a natural, and, in fact, King's Quest IV was a much bigger hit than I, II, or III. I do feel that King's Quest IV was a pivotal game in bringing in more female players. However, in no way did King's Quest IV turn off male players. Not at all.“⁷⁶

Williams ist damit nicht nur für die Entstehung des grafischen Adventures an sich verantwortlich, sondern gleichzeitig auch eine der ersten Designerinnen, die eine Protagonistin in das Adventure-Genre einführt und damit der männlichen Vorherrschaft sowohl in der Industrie, auf dem Bildschirm und nicht zuletzt auch vor dem Bildschirm aktiv entgegenwirkt.

Am sechsten Teil der *King's Quest* Serie arbeitet sie in einem Team mit Jane Jensen zusammen, die davor bereits an der *Police Quest*-Reihe mitwirkt. Jensen studiert Informatik und gerät im Rahmen ihres Studiums – wie so viele andere DesignerInnen dieser Zeit – mit Crowthers *Colossal Cave* in Kontakt und entschließt sich Ende der 1980er, ihren Job bei Hewlett Packard für eine Karriere bei Sierra aufzugeben⁷⁷. In ihrer Zeit bei dem kalifornischen Studio entwickelt sie nicht nur gemeinsam mit Williams an *King's Quest*, sondern veröffentlicht ihre eigene Reihe: *Gabriel Knight*. Protagonist ist wiederum ein Mann, der aber anders porträtiert wird als andere Charaktere dieser Zeit: Gabriel Knight ist Horror-Schriftsteller und entdeckt bei der Recherche

⁷⁴Vgl. Patrick Miller. „Gender Gap and the Game Developer Salary Survey“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (4. Apr. 2013). Hrsg. von Kris Graft.

⁷⁵Für eine ausführliche Zusammenfassung des Themas *Damsel in Distress* in Videospielen siehe: Anita Sarkeesian. *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*. YouTube-Video.

⁷⁶Philip Jong. „Roberta Williams“. In: *Adventure Classic Gaming* (16. Juli 2006). Hrsg. von Philip Jong.

⁷⁷Vgl. Alistair Wallis. „Playing Catch Up: Gabriel Knight's Jane Jensen“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (17. Mai 2007). Hrsg. von Kris Graft.

für sein aktuelles Werk einen geheimnisvollen Zusammenhang zwischen einer Mordserie und einem wiederkehrenden Albtraum von ihm. Sein Weg führt ihn von New Orleans nach Bayern, wo ihm die Aufgabe des sogenannten *Schattenjägers* von seinem Großonkel übertragen wird. Mit dieser Story weicht Jensen von vielen anderen Adventures dieser Zeit ab, da sie zeitlich in der Gegenwart und thematisch zwischen Horror und Krimi angesiedelt ist.

Neben ihrem starken Fokus auf die Story, für deren Recherche sie mehrere Monate aufwendet⁷⁸, setzt sie im zweiten Teil der Reihe auch auf eine neue Technik, die erneut mit dem technischen Fortschritt zusammenhängt: *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* verwendet *Full Motion Videos*. Statt der bis dahin gezeichneten Charaktere werden reale SchauspielerInnen gefilmt und mittels Digitalisierung zu Figuren im Spiel verwandelt. Trotz oft vernichtendem Medienecho für andere Spiele dieser Art war Jensen zuversichtlich:

„I was very excited about doing FMV and it was great to see live actors, sets, etc. do my material. I knew a lot of FMV games sucked, but I was confident that GK wouldn't. Most FMV games had been done by non-gamers. As for whether or not people would buy it – I thought they would when they saw how great it looked.“⁷⁹

Während Roberta Williams maßgeblich an der Entstehung des Adventures beteiligt gewesen ist, ist Jensen fester Bestandteil des unmittelbar bevorstehenden Ausklangs der Point & Click-Ära, nicht zuletzt wird der dritte Teil der *Gabriel Knight*-Serie mitverantwortlich für den „Tod“ des Genres gemacht.⁸⁰ Bis dahin ist es aber ein gänzlich anderer Titel, der das Zeitalter des modernen Adventures vorankündigt.

4.3 Myst als Vorbote eines neuen Zeitalters

Obwohl sich fast alle erfolgreichen Adventures der frühen 1990er einem der beiden großen Studios zurechnen lassen – selbst wenn sie von anderen Teams stammen –, ist es ausgerechnet ein komplett anderer und vor allem von den zwei großen Studios unabhängiger Titel, der bis 2001 als das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten gilt⁸¹:

⁷⁸Vgl. Alan Chan. *Jane Jensen*. Hrsg. von Philip Jong. 1. Nov. 1999.

⁷⁹Ebd.

⁸⁰Vgl. Erik Wolpaw. *Old Man Murray: Death of Adventure Games*. 11. Sep. 2000.

⁸¹Vgl. Robyn Miller. „Classic Game Postmortem – Myst“. In: *GDC Vault* (2013).

das 1993 erstmals veröffentlichte *Myst*.

Auch *Myst* setzt auf Point & Click als grundlegendes Konzept, allerdings bleibt es hier bei einer streng wörtlichen Auslegung des Begriffs, der damit nicht mehr viel mit den Spielen von LucasArts und Sierra gemein hat. Die Maus als Eingabegerät wird hier nur noch zum tatsächlichen Zeigen und Klicken verwendet, es gibt keine Verben mehr und auch der typisch gewordene Interface-Bereich des Bildschirms entfällt zur Gänze. Auch perspektivisch geht *Myst* einen gänzlich anderen Weg, der einmal mehr in der Geschichte der Computerspiele auf eine technische Neuerung zurückgeführt werden kann.

Verantwortlich für diesen Wandel ist die damals rasant steigende Verbreitung von sogenannten CD-ROM-Laufwerken: Die Kapazität einer Diskette mit 1.44MB⁸² ist mittlerweile nicht mehr ausreichend, um die immer umfangreicher werdenden Spiele auszuliefern. Adventures wie *Monkey Island 2* werden auf fünf und oft auch mehr Disketten ausgeliefert, die entweder während des Spiels gewechselt oder auf einer Festplatte installiert werden müssen. Die *Compact Disc*, die zu diesem Zeitpunkt bereits als Tonträger etabliert ist, soll mit ihrem Fassungsvermögen Abhilfe schaffen: Mit 650MB bietet sie eine um ein Vielfaches höhere Kapazität, die auch die zu dieser Zeit üblichen Festplattengröße noch bei Weitem übertrifft.⁸³

Durch die rasant gestiegene Speicherkapazität können die EntwicklerInnen auf andere Methoden des Designs zurückgreifen: Muss bis dahin jeder Pixel sinnbildlich *zweimal umgedreht* werden, kann man ab jetzt nicht nur Grafiken in höherer Auflösung ohne jegliche Bedenken einbauen, sondern auch Videos in die Produktion miteinbeziehen. So setzt Jane Jensen diese Technik für Sierra in ihren *Gabriel Knight*-Spielen ein⁸⁴ und auch in anderen Spielen finden plötzlich reale SchauspielerInnen Platz - mit durchwachsener Erfolgsquote, da die Qualität dieser Zusammenkunft der verschiedenen Medien vor allem rückblickend oft kritisiert wird.⁸⁵

Myst verzichtet auf echte SchauspielerInnen, setzt aber trotzdem auf die größere Speicherkapazität in Form von dreidimensionalen Landschaften, die nicht in Echt-

⁸²Und damit in etwa zwischen einem Tausendstel und einem Zehntausendstel eines heute handelsüblichen USB-Stick

⁸³Einem durchschnittlich ausgestatteten PC von damals sind üblicherweise nicht mehr als 200MB Festplattenspeicher zur Verfügung gestanden

⁸⁴Siehe Kapitel 4.2.3

⁸⁵Eine Internet-Suche nach dem passenden Begriff „FMV Games“ liefert sofort mehrere Listen mit besonders berühmten Spielen dieser Zeit, die allesamt an einer mangelhaften Umsetzung leiden.



Abb. 4.9: Vorberechnete dreidimensionale Raumdarstellung
Robyn Miller und Rand Miller. *Myst*. [IBM PC], Cyan Worlds. 1993 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

zeit auf den Computern der SpielerInnen berechnet werden - wie das im *First-Person-Shooter* üblich ist -, sondern auf anderen Rechnern vorgerendert - das heißt: bereits fertig berechnet - werden. Das ermöglicht eine für diese Zeit bemerkenswerte optische Aufbereitung, die in einem in Echtzeit berechneten Spiel nicht möglich gewesen ist. Das bedeutet andererseits aber auch, dass die Perspektive der SpielerInnen bereits fix vorgegeben ist und auch nicht geändert werden kann. Die Sichtweise der SpielerInnen ist im Gegensatz zu allen anderen Adventures dieser Zeit mit der *First-Person*-Perspektive festgelegt, einerseits vergleichbar mit den entsprechend benannten Shootern, andererseits ist auch eine Ähnlichkeit zur Zeit der Text-Adventures zu bemerken, wenn man die textuelle Beschreibung mit entsprechenden Bildern ersetzt⁸⁶.

Auch räumlich macht *Myst* damit einen Schritt zurück in Richtung der Spiele im Stil von *Colossal Cave Adventure*: Durch die fest vorgegebene Positionierung der SpielerInnen ist die Beweglichkeit im jeweiligen *Room* nicht mehr gegeben, stattdessen ist erneut die Navigation von Punkt zu Punkt das tatsächliche Ziel des Spiels. Die Erkundung des Raums findet zwar nicht mehr durch Erfragen der einzelnen Objekte mittels Textparser statt, sondern die vorgerenderte Umgebung verwandelt sich in ein Rundum-Suchbild, das zwar Räumlichkeit vermitteln soll, aber nicht viel mehr ist als ein Dia-Vortrag mit animierten Übergängen.

⁸⁶Vgl. Vara, *The Tribulations of Adventure Games*, S. 207.

5 In den späten 90ern geht eine Ära zu Ende...

Bereits Mitte der 1990er ist ein starker Rückgang des Point & Click-Genres im Stil der Sierra- und LucasArts-Adventures zu bemerken, rechtzeitig zu Beginn des neuen Jahrtausends wird das gesamte Genre gar für tot erklärt: „Alas, adventure, we hardly knew ye.“¹ *Myst* wird oft als Auslöser des Niedergangs betitelt, doch es wäre falsch, die Schuldtragenden nur innerhalb des Genres zu suchen - viele Faktoren tragen zum Ende dieser Ära bei.² Einmal mehr steht dabei aber die Rolle des Raums im Mittelpunkt.

5.1 Dreidimensionale Raumdarstellung als Ende der Point & Click-Ära

Von den ersten Point & Click-Adventures bis in die Mitte der 1990er bleibt der technologische Fortschritt im Gegensatz zu anderen Perioden überschaubar. Zwar stehen viele verschiedene Plattformen zur Verfügung, die sich aber in ihrer Ausstattung größtenteils ähneln und auch der Unterschied in der Rechenleistung ist vergleichsweise gering: Diese steigt zwar über die Jahre stetig, ist aber für Adventurespiele oft nicht so ausschlaggebend wie ein anderes Kriterium: die Speicherkapazität. Doch die Einführung und rasante Verbreitung der CD-ROM setzt dem bis dahin weitverbreiteten Platzmangel ein Ende und legt den Grundstein für eine neue Generation von Spielen, die sich damit über die Begrenzungen ihrer Vorgänger hinwegsetzen können. Das zeigt sich nicht nur in *Myst* und *Gabriel Knight*, auch abseits des Adventure-Genres

¹Cliff Hicks. *Gamecenter.com: Dead and Buried: Five Vanishing Genres*. 16. Aug. 2000.

²Vgl. Wolpaw, *Old Man Murray: Death of Adventure Games*.

sorgen technisch bedingte Innovationen für eine Flut an neuen erfolgreichen Spielen.

Vor allem der *First-Person-Shooter* - auch unter der Bezeichnung *Ego-Shooter* bekannt -, popularisiert durch Titel wie *Wolfenstein 3D* und *Doom*, setzt dabei neue Maßstäbe für das bisher von *Super Mario* und ähnlichen Spielen dominierte Action-Genre³. Zentrales Merkmal ist die schon der Bezeichnung zu entnehmende Perspektive, bei der die SpielerInnen aus der Sicht der Protagonistin oder des Protagonisten diverse Gegner abschießen müssen, die Darstellung der Umgebung erzeugt dabei die Illusion von Dreidimensionalität (der Bildschirm bleibt eine Fläche).

5.2 ... doch das Erbe bleibt erhalten. Einfluss „klassischer“

Adventures auf heutige Titel

Obwohl das Point & Click-Adventure schon zu Beginn des 21. Jahrhunderts in seiner ursprünglichen Form nicht mehr auf den Bildschirmen der SpielerInnen präsent ist, werden Text-Adventures zu diesem Zeitpunkt bereits knapp zwei Jahrzehnte nur noch von einigen wenigen Fans gespielt. Der Einfluss dieser Zeitspanne, die sich von 1977 bis zur Mitte der 1990er erstreckt, auf heutige Titel ist deutlich zu merken. Mit dem immer intensiver geführten Diskurs, den die Disziplinen der *Game Studies* heute führen, aber auch die verstärkte Präsenz von Computerspielen in den *Mainstream-Medien* - vom Fernsehen bis zur Tageszeitung - ist es von Vorteil, sich der Wurzeln dieser modernen Spiel-Formen bewusst zu werden.

Adventure - das Abenteuer - ist essentieller Bestandteil des Großteils der Spiele, die über die vergangenen Jahre diskutiert werden und deren Überlegungen dazu über eine einfache Rezension - die oft aus einer arbiträren Punkteskala und dem noch willkürlicheren Umgang damit besteht⁴ - hinausgehen. Titel wie *Grand Theft Auto* („GTA“), *Heavy Rain*, *Tomb Raider* oder *The Last of Us* greifen dabei nicht nur auf

³Für eine ausführliche Behandlung von Ego-Shootern siehe: Günzel, *Egoshoooter*

⁴In Fachzeitschriften und Online-Portalen hat sich ein Wertungssystem etabliert, das oft zwischen 0 und 100, beziehungsweise 0 und 10 Punkten vergibt. Meta-Plattformen, die aus diesen Punktezahlen einen Durchschnitt berechnen, wie zum Beispiel *MetaCritic*, gelten heute als entscheidender Faktor, der zwischen Erfolg und Pleite entscheidet. Siehe dazu z.B. Nick Wingfield. „High Scores Matter To Game Makers, Too“. In: *The Wall Street Journal* (20. Sep. 2007). Hrsg. von Gerard Baker.

die Thematik des Abenteuers zurück, sondern auch auf etablierte Komponenten des Spiele-Genres.

5.3 Telltale Games: Adventure-Revival seit 2004

Über 10 Jahre nach Veröffentlichung der letzten großen Point & Click-Adventures gründen im Jahr 2004 einige ehemalige LucasArts-Mitarbeiter *Telltale Games* und sorgen damit für ein Revival des „klassischen“ Adventures, inklusive einiger neuer Ideen. Neben der Fortsetzung von zwei ehemaligen LucasArts-Reihen - *Sam & Max* sowie *Monkey Island* - werden auch komplett neue Stoffe bearbeitet, darunter das von der Fachpresse hochgelobte⁵ *The Walking Dead*, basierend auf den gleichnamigen Comics von Robert Kirkman.

Die Spiele erinnern dabei stark an spätere LucasArts-Adventures: Auf eine Zweiteilung des Interfaces wird verzichtet, die ursprüngliche Perspektive wird aber beibehalten. Allerdings wird jetzt auf ein dreidimensionales Raumbild gesetzt, statt der früher zum Einsatz gekommenen zweidimensionalen Darstellung, die zwar einen Blick auf den jeweiligen *Room* und die Figuren ermöglicht, räumliche Eindrücke aber praktisch nur mittels zwei Ebenen erzeugt werden: Einerseits gibt es den Vordergrund, in dem sich die Figuren bewegen, andererseits gibt es den Hintergrund, der ähnlich wie ein Bühnenbild zwar Tiefe vermittelt, praktisch aber nur aus einer unbegehbaren Fläche besteht. Nun ist die Bewegung in alle Richtungen möglich (sofern keine Hindernisse im Weg stehen) und es gibt keine scharfe Abgrenzung mehr zwischen Vorder- und Hintergrund.

Die Steuerung der ProtagonistInnen durch die SpielerInnen erfolgt noch immer mit der Maus, wobei auf die lange Zeit zum Einsatz gekommenen Verben gänzlich verzichtet wird, stattdessen entscheidet jetzt der Kontext über die Funktion eines Klicks: Befindet sich der Zeiger über einem aufhebbaren Objekt, wird dieses mitgenommen, kann man es benutzen, wird es benutzt. Auch mitgeführte Gegenstände, die zum Einsatz kommen, verändern sogleich das jeweils verwendete Verb: Hält man zum Beispiel eine Waffe in der Hand, so schießt man. Die Navigation durch die einzelnen Räume wurde im Laufe der verschiedenen Telltale-Veröffentlichungen geändert: Muss man

⁵Vgl. O.N. *MetaCritic: The Walking Dead: A Telltale Games Series*. 2013.



Abb. 5.1: Dreidimensionale Raumdarstellung in den Spielen von Telltale Games.

Chuck Jordan. *Sam & Max: The Devil's Playhouse. Episode 1: The Penal Zone.* [IBM PC], Telltale Games. 2010 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

im früher erschienenen *Sam and Max Save the World* noch auf das gewünschte Ziel klicken, ist es ab *Tales of Monkey Island* üblich, die Charaktere direkt mittels Tastatur oder Maus zu steuern - vergleichbar mit der Art der Steuerung wie sie in Sierra Adventures seit *King's Quest* zum Einsatz kommt.

Durch den steigenden Umsatz mittels Online-Distribution ist auch die ursprüngliche Auslieferungsform ein wesentliches Merkmal der Adventures aus dem Hause Telltale. Statt ein einzelnes Spiel mit einem fixen Umfang zu veröffentlichen, wird ein Titel in mehrere *Episoden* unterteilt, die zusammen eine *Season* ergeben - wie es auch bei Fernsehserien üblich ist:

„A lot of the best storytelling going on in the past 10 years or so has been episodic storytelling, from *The Sopranos* to *Game of Thrones*. We saw the strength in that model as the way to tell a story“⁶.

Die einzelnen Folgen werden dabei in - für Computerspiele - relativ kurzen Abständen, normalerweise zwischen ein und zwei Monaten⁷, über eine digitale Auslieferungsplattform verteilt und erreichen die SpielerInnen sofort mittels direktem Download.

Eine einzelne Episode stellt dabei normalerweise einen in sich geschlossenen Hand-

⁶Matt Helgeson. „The Masters Of Episodic Gaming Speak“. In: *GameInformer* (1. Okt. 2012). Hrsg. von Andy McNamara.

⁷Vgl. Phil Elliott. „Telling Tales“. In: *GamesIndustry International* (16. März 2009). Hrsg. von Matt Martin und James Brightman.

lungsstrang dar, der gleichzeitig Abschnitt einer übergeordneten Gesamthandlung ist⁸. Für die SpielerInnen ist ein solcher Teil in wenigen Stunden zu bewältigen, mit insgesamt rund fünf Episoden pro Staffel ist der Gesamtumfang mit aktuellen „vollwertigen“ Spielen vergleichbar. Das Format hat Erfolg und führt zu einigen Fortsetzungen: Neben zwei weiteren, bereits veröffentlichten Staffeln der *Sam and Max*-Reihe wird 2013 auch eine zweite Staffel *The Walking Dead* produziert.

5.3.1 The Walking Dead: Point & Click-Adventure im 21. Jahrhundert

Eine der wesentlichen Neuerungen gegenüber klassischen Adventures findet sich allerdings nicht in den LucasArts-Fortsetzungen, sondern erst in der 2012 von Sean Vanaman und Jake Rodkin entwickelten *The Walking Dead*-Reihe. Basierend auf dem gleichnamigen Comic ist das Spiel kein klassisches *Tie-in*-Produkt, da auf bewusste Berührungspunkte, auch zur populären Fernseh-Adaption, größtenteils verzichtet wird. Protagonist ist einmal mehr ein Mann: Lee Everett, ehemaliger Universitäts-Professor, der wegen Mordes verurteilt worden ist, gelangt auf der Fahrt ins Gefängnis durch die herannahende „Zombie-Apokalypse“ plötzlich in Freiheit und trifft auf Clementine, ein junges Mädchen, das auf der Suche nach ihren Eltern ist. Gemeinsam geraten sie an eine Gruppe anderer Überlebender und suchen nach einem Fluchtweg vom Zombie-überlaufenen Kontinent.

Die doch relativ einfach gehaltene Story unterscheidet sich jedoch in einem wesentlichen Punkt von anderen Adventures: Sie ist von SpielerIn zu SpielerIn jeweils verschieden. *The Walking Dead* erweitert dabei das Dialogsystem, das seit *The Secret of Monkey Island* bekannt ist: Im Gespräch mit einer anderen Figur hat man jetzt nur noch eine vordefinierte Zeitspanne, um zu antworten⁹ - aus der einfachen Antwort wird eine tragende Entscheidung, die auch Konsequenzen mit sich bringt. Meist spielt auch eine moralische Komponente mit, so zum Beispiel, wenn man vor die Wahl gestellt wird, ob man zuerst einem Kind oder einem Erwachsenen zu Hilfe eilt. Andere Mitglieder der Gruppe „merken“ sich die Antworten auch über die Grenzen einer einzelnen Episode hinweg und konfrontieren den Protagonisten - und damit indirekt die SpielerInnen - später mit den getroffenen Entscheidungen.

⁸Vgl. Elliott, „Telling Tales“.

⁹Damit enthält das Spiel eine zeitnahe Komponente, die die Reaktion der SpielerInnen erfordert und damit eine Abweichung von der bisher verwendeten Definition von *Adventure* darstellt

Letztlich ist die moralische Komponente dieser Entscheidungen viel größer als ihre Einfluss auf die rezipierte Story: Obwohl man sich mehrmals für ein Gruppenmitglied entscheiden muss und damit die Verwandlung zum Zombie für die nicht-gewählte Figur in Kauf nimmt, ist das Ende der Gesamtstory konstant, die gewählten Antworten haben nur eine recht beschränkte Auswirkung auf den Spielverlauf und die zu lösenden Rätsel. Für die SpielerInnen entsteht trotz allem das Gefühl, dass es sich um „ihre“ Geschichte handelt, verstärkt wird dieses dadurch, dass am Ende jeder Episode die eigenen Entscheidungen mit denen der anderen SpielerInnen weltweit in Form eines Balkendiagramms verglichen werden. Diese Möglichkeit, die Story direkt zu beeinflussen, selbst wenn der Effekt letztendlich nur eine gelungene Illusion ist, ist für den Erfolg und die vielfachen Auszeichnungen für *The Walking Dead* verantwortlich. Die Story wird nicht länger als Verknüpfung einzelner Orte, die man erreichen muss, rezipiert, sondern als Konsequenz von Entscheidungen, die die SpielerInnen getroffen, und nicht die DesignerInnen vorentschieden haben.

5.4 Grand Theft Auto, Minecraft und Heavy Rain: von „Open World“ bis zum interaktiven Film - moderne Adventures

Neben dem Comeback in Form eines stark weiterentwickelten Point & Click-Adventures, das sich sehr stark am ursprünglichen Konzept orientiert, haben sich auch gänzlich neue Genres entwickelt, die wiederum unterschiedlich ausgeprägte Anleihen bei klassischen Adventures nehmen, genauso aber von anderen Genres inspiriert sind. Hauptmerkmale sind dabei fast immer der Fokus auf narrative Elemente und ein immer häufigerer Einsatz von Techniken aus dem Film.¹⁰ Durch die weiterhin steigende Leistungsfähigkeit von Computern ergeben sich auch neue räumliche Möglichkeiten, die die Spiele unterschiedlich zu gebrauchen wissen. Eines dieser neuen Raumkonzepte wird häufig unter dem Begriff *Open World* zusammengefasst, ein Begriff, der oft mit der Genre-Bezeichnung gleichgesetzt wird¹¹. Tatsächlich können *Open World*-Spiele ihren Ursprung in verschiedenen Genres haben, wie sich bereits an zwei exemplarisch gewählten Beispielen zeigt, die beide zu großen kommerziellen Erfolgen ge-

¹⁰Vgl. Seda, *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 242 ff.

¹¹Vgl. z.B. O.N. *Giant Bomb: Open World Games*. 2013.

worden sind: *Grand Theft Auto* vom britischen Studio Rockstar North sowie *Minecraft* von Mojang aus Schweden.

5.4.1 Grand Theft Auto: Virtuelle Stadt, virtuelle Kriminalität

Während die ersten beiden Teile der *Grand Theft Auto*-Reihe noch aus der Vogelperspektive gespielt werden, wagt *GTA III* den Schritt in die dritte Dimension und hat damit durchschlagenden Erfolg: Bis heute werden über 14 Millionen Exemplare verkauft, die durchschnittliche Bewertung der Presse liegt bei 97 Prozent¹² und zählt damit zweifellos zu den wichtigsten Spielen dieser Hardware-Generation.

Es fällt schwer, die gesamte *Grand Theft Auto*-Reihe einzuordnen, da sie viele Genres in sich vereint. In der Fachpresse wird häufig von einem *Open World Action-Adventure* gesprochen¹³, eine Bezeichnung, die bereits zwei Genres und eine weitere Klassifikation beinhaltet. Doch diese Bestimmung ist nicht ausreichend: So besteht zum Beispiel ein nicht unwesentlicher Teil des Spiels daraus, dass man Fahrzeuge steuert - als Rennspiel wird *GTA* aber nie bezeichnet. Die genaue Einordnung in bestehende Taxonomien fällt schwer und bleibt letztendlich vermutlich ungenau, da das Spiel viele Freiheiten in seinem Regelsystem lässt. Dieses Regelsystem wird durch die Story, die *GTA* wie auch schon frühere, klassische Adventures, vermittelt: „It [Storytelling, Anm.] ‚grounds‘ the setting mainly by bringing a set of rules and values into the game.“¹⁴

Im Fall von *GTA III* ist das Setting nicht zuletzt auch durch räumliche Gegebenheiten definiert: Schauplatz ist *Liberty City*, eine Stadt die eine unverkennbare Ähnlichkeit zu New York aufweist - und unter denselben Problemen leidet, die bereits aus Film und Fernsehen bekannt sind. Gangs, Gewalt, Drogen, Prostitution, alles stark überzeichnet, kurzum: *Liberty City* ist eine Stadt voll Kriminalität und der namenlose¹⁵ und stille Protagonist ist Teil dieses Systems. Dadurch ergeben sich Spielregeln, die zwar nicht niedergeschrieben sind, aber aus dem Setting implizit hervorgehen:

¹²Laut metacritic.com - über die Bedeutung dieser Zahl lässt sich wie bereits angemerkt streiten, bei derart hohen Werten lässt sich zumindest eine allgemeine Begeisterung in der Fachpresse feststellen

¹³Vgl. z.B. O.N. *Gamespot: Grand Theft Auto V*. 2013.

¹⁴Gonzalo Frasca. „Sim Sin City. Some thoughts about Grand Theft Auto 3“. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 3 (2 2003). Hrsg. von Espen Aarseth.

¹⁵Dass er Claude heißt, wird offiziell erst in der Fortsetzung verraten, tatsächlich lässt sich der Name aber bereits versteckt in den Spiel-Dateien ausfindig machen.

„The criminal underworld narrative setting provides a huge amount of ‚common-sense‘ genre data that would be impossible to describe in an instruction booklet. For example, such data may be the fact that ‚people listening to operas are probably Mafia guys‘; ‚Cops will chase you after you commit a crime‘ and ‚Bullets hurt.‘“¹⁶

Innerhalb dieses Regelsystems und Liberty City als Ort des Geschehens können die SpielerInnen frei entscheiden, was sie tun. Einerseits wird ein Missions-System zur Verfügung gestellt, dass die Haupthandlung vorantreibt: SpielerInnen, die sich nur daran orientieren, haben dabei ein Erlebnis, das noch am Ehesten an klassische Adventures erinnert, inklusive eines typischen Endes, auf das hingearbeitet wird. Die von Ron Gilbert in *Maniac Mansion* erstmals verwendeten *Cutscenes* übernehmen dabei die narrative Funktion: In kurzen Zwischensequenzen wird gezeigt, was zu tun ist und nach Beenden einer Mission welche Konsequenzen daraus resultieren. Diese *Cutscenes* unterbrechen auch in *GTA* das Spiel und entziehen den SpielerInnen kurzzeitig die Kontrolle.

Andererseits spielt der bisher undefiniert gebliebene *Open World*-Aspekt eine wesentliche Rolle: Obwohl es ein vordefiniertes Ziel gibt, steht es den SpielerInnen frei, die zentrale Handlung (vorerst) zu ignorieren und stattdessen den Protagonisten großteils ungehindert durch die virtuelle Stadt zu navigieren. Gonzalo Frasca bezeichnet das als „Freiheit“: „It was freedom to explore but also freedom to experiment.“¹⁷ *Open World* bezeichnet folglich die Möglichkeit, einen Raum selbst zu erkunden, ohne dauernd an dessen Grenzen zu stoßen: Ist das Text-Adventure eine Verbindung von Punkten, das grafische Adventure eine Aneinanderreihung von Räumen, so verbirgt sich hinter dem Begriff *Open World* ein großer, zusammenhängender Raum, den es zu erkunden gilt, der Schauplatz der Summe aller Handlungen ist.

GTA stellt dabei die Bewegung durch diesen Raum in den Vordergrund - im Gegensatz zu Adventures wird bei *GTA* aber auf eine spielerische Komponente zur Navigation zurückgegriffen, die den oft nervenaufreibenden Prozess des Hin- und Herlaufens, um zum Beispiel einen Gegenstand zu holen, den man vergessen hat, verkürzt und zu einem „Spiel im Spiel“ verwandelt, das über den Umfang der schon vorgestellten *Mini-Games* hinausgeht:

„When you need to go to the other side of Liberty City, you do not waste

¹⁶Frasca, „Sim Sin City“.

¹⁷Ebd.

your time: you actually enjoy it. The means of transportation is fun: you carjack a nice car and then drive it according to your mood – either smashing other cars, using the wrong lane or being chased by cops. Driving in *GTA3* is a game in itself. [...] [O]ne of *GTA3*'s particular design characteristics is that it succeeds at transforming a traditionally boring activity (moving through space) into an enjoyable game (car simulation).“¹⁸

Ein weiteres Merkmal kann man ebenfalls dem Setting zuschreiben: *GTA* kommt, mit Ausnahme der Cutscenes, gänzlich ohne Kommunikation aus. Andere Leute auf der Straße, denen der Protagonist begegnet, können nicht angesprochen werden, ihre einzige Reaktion besteht darin, zurückzuschlagen, wenn man sie zu oft anrempelt. Man kann es als überzeichnetes Porträt des Straßenlebens in New York interpretieren oder aber als geschickte Methode, um einem Designproblem vieler Adventures zu entgehen: Wiederholung.¹⁹ Spricht man mit anderen Figuren in *Monkey Island*, so ist früher oder später nur noch eine Dialogoption verfügbar, die sich von da an ständig wiederholt. Spätestens dann wird den SpielerInnen der Programmcode hinter den Figuren bewusst, der nur zur Aufgabe hat, die wesentlichen Informationen weiterzugeben, und von da an „dumm“ agiert. *GTA III* umgeht dieses Problem, indem durch das Setting automatisch Eigenschaften mit den Leuten auf der Straße verbunden werden, jegliche Kommunikation daher schon im Voraus durch die Story verhindert wird.

Neben diesen Elementen, die direkt auf das Adventure-Genre Bezug nehmen, entspricht das Konzept des Spiels auch anderen Genres. Wie bereits erwähnt ist ein grundlegendes Element von Adventures, dass die Entscheidung Vorrang vor der Reaktion hat²⁰. *GTA* weicht nicht nur beim Autofahren davon ab, sondern setzt allgemein auf Bestandteile aus dem Action-Spiel und dem Shooter: Die Steuerung des Protagonisten erfolgt direkt, mit Waffen kann selbst gezielt und geschossen werden - vom Point & Click-Paradigma bleibt damit nichts mehr übrig. Auch die Perspektive entspricht der eines Action-Spiels: Die SpielerInnen sehen den Protagonisten stets aus einer Position hinter und über diesem, wie das für sogenannte *Third-Person-Shooter* üblich ist²¹. Lediglich während Cutscenes wird der Bildausschnitt und die Position der Kamera verändert, die sich einmal mehr ein Beispiel am Film nehmen:

¹⁸Frasca, „Sim Sin City“.

¹⁹Vgl. ebd.

²⁰Vgl. S. 21

²¹Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 135 ff.

„Das Wechselspiel zwischen schnellen, kontraststarken Schnitt-Rhythmen (z.B. Flash-Cuts) und weicheren Übergängen (z.B. Blenden) orientiert sich dabei nachhaltig an bereits im Film erprobten, wahrnehmungspsychologisch motivierten Erzählstrategien und steht völlig im Dienste einer Dramatisierung raum-zeitlicher Sinnzusammenhänge.“²²

Obwohl *GTA* damit größtenteils dem Bedienkonzept eines Action-Spiels entspricht und nur noch auf einzelne Elemente des Adventures zurückgreift und diese in einem komplexen Gefüge mehrerer Genre-Eigenheiten vermennt, kann die *Grand Theft Auto*-Serie durchaus als moderne Variante des Adventurespiels gesehen werden. Dabei bleibt der explorative Charakter in der *Open World* genauso erhalten wie die Narrativität - auch wenn diese nicht stets im Vordergrund steht. Eine gänzlich andere Interpretation des *Open World*-Begriffs, der einen Ausblick auf die Zukunft der Räumlichkeit, aber auch der Narrativität in Computerspielen erlaubt, setzt hingegen das schwedische Studio Mojang mit *Minecraft* ein.

5.4.2 Minecraft und die Unendlichkeit: Ein Ausblick

Auf den ersten Blick erinnert *Minecraft*, das 2011 offiziell veröffentlicht wird²³, stark an die ersten *Ego-Shooter*: *First-Person*-Perspektive, dreidimensionale Raumdarstellung mit extrem einfach gehaltenen Texturen und eine Präsentation, die nichts mit cineastisch angehauchten Titeln wie *GTA* zu tun hat. Doch ausgerechnet dieser unscheinbar wirkende Titel setzt auf Konzepte, die einen Ausblick geben, welche Möglichkeiten sich in den Adventure-Nachfolgern verbergen.

Sobald die SpielerInnen das Spiel starten und sich für den *Survival*-Modus entscheiden haben²⁴, findet man sich plötzlich an einem Strand wieder. Aus der ersten Person gesehen schlüpft man in die Rolle von Steve (dessen Aussehen und Name aber angepasst werden kann, Steve ist lediglich die Vorgabe), ohne Anleitung, was als nächstes zu tun ist - wie schon in Text-Adventures, beginnend bei *Colossal Cave*, fällt die anfängliche Beschreibung damit spärlich aus. Das vorläufige Ziel wird einerseits durch die Bezeichnung des Spielmodus (*Survival*), andererseits spätestens nach rund zehn

²²Seda, *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 269.

²³Aber bereits ab 2009 für SpielerInnen in Form eines Beta-Tests zugänglich ist

²⁴*Minecraft* bietet auch noch andere Modi, auf die in dieser Arbeit jedoch nicht näher eingegangen werden soll

Minuten vergangener Zeit recht offensichtlich: Es muss ein Nachtlager her, denn in der Ferne lassen sich bereits gefährlich anmutende Geräusche hören²⁵.

Dabei kann eine herangezogene Lösung aus dem Internet - wie man sie von Adventurespielen kennt, die den zu gehenden Weg vorwegnimmt - nur oberflächlich helfen: Die Umgebung in *Minecraft* ist prozedural generiert, das heißt: bei jedem Spielstart unterschiedlich.²⁶ Der Spiel-Raum wird nicht mehr durch die DesignerInnen vordefiniert, stattdessen berechnet der Computer eine plausible Landschaft, in der sich die SpielerInnen frei bewegen können. Frei heißt im Fall von *Minecraft*, dass es in der horizontalen Ausweitung des Raums keine²⁷ Grenzen gibt - lediglich oben und unten ist ein Limit vorgegeben. Im Gegensatz zu Spielen wie *GTA* kann man in *Minecraft* praktisch nie an eine unsichtbare Grenze (auch oft als *Invisible Wall* bezeichnet) geraten.



Abb. 5.2: Prozedural von *Minecraft* generierte Landschaft im Überblick Markus Persson. *Minecraft*. [IBM PC], Mojang. 2011 (Screenshot angefertigt durch den Autor)

Die berechnete Welt besteht dabei aus einzelnen, kleinen Blöcken - einem LEGO-Baukasten nicht ganz unähnlich²⁸ -, welche die SpielerInnen für unterschiedliche Zwecke sammeln können. Aus Holz können ein Arbeitstisch und Werkzeuge gebastelt werden, die wiederum zum Abbau von Steinblöcken genützt werden können, aus

²⁵Vgl. Margaret Robertson. „Five Minutes Of... Minecraft“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (21. Okt. 2010). Hrsg. von Kris Graft.

²⁶Vgl. Sean C. Duncan. „Minecraft, beyond construction and survival“. In: *Well Played. A Journal on Video Games, Value and Meaning* 1.1 (Jän. 2011), S. 1–22, S. 3.

²⁷theoretische Beschränkungen existieren nur durch die Speicherkapazität des Computers der SpielerInnen

²⁸Vgl. ebd., S. 4.

denen man schlussendlich zum Beispiel ein Haus bauen kann. Den SpielerInnen wird aber nichts vorgeschrieben: *Minecraft* hat kein vorgegebenes Ziel, keine Story, die es aufzudecken gilt. Stattdessen wird den SpielerInnen ein Raum gegeben, den man entdecken kann - damit wird einmal mehr der für Adventures typische, explorative Charakter betont - und Werkzeuge, um diesen beliebig zu verändern.

Das Spiel wird damit von zwei eigenständigen Komponenten bestimmt, die gleichzeitig die einzigen Vorgaben sind, die *Minecraft* macht: Konstruktion und *Survival*, wobei die SpielerInnen entscheiden können, ob sie sich auf den *Survival*-Aspekt überhaupt einlassen wollen, da alle Gegner per Knopfdruck leicht deaktiviert werden können. Narrativität entsteht daher - wie auch schon der Raum - nicht mehr durch die DesignerInnen, sondern durch die SpielerInnen - sogenanntes *Emergent Gameplay*²⁹, das eine von vielen Möglichkeiten in der Zukunft der Nachfolger des Adventure-Genres darstellt.

5.4.3 Heavy Rain: Interaktiver Film als Rückschritt(?)

Einen anderen Spezialfall stellen die Spiele aus der Feder des französischen Spieledesigners David Cage dar: Bereits mit dem 2005 erschienenen Titel *Fahrenheit* (auch unter dem Titel *Indigo Prophecy* bekannt) kann Cages Studio, *Quantic Dream*, für Aufsehen sorgen. Von einigen Fachzeitschriften gar zum Adventure des Jahres 2005³⁰ gewählt, stellt *Fahrenheit* den Beginn eines neuen Sub-Genres dar, das als *Interactive Film*³¹ bezeichnet wird und mit dem 2010 erschienenen *Heavy Rain* seinen vorläufigen Höhepunkt findet.

Merkmal von *Heavy Rain* - wie auch schon bei *Fahrenheit* - ist eine stärkere Orientierung am Film als an bisher üblichen Computerspiel-Formen sowohl was die narrative als auch die räumliche Struktur anbelangt. In erster Linie liegt in den Spielen von Cage das Hauptaugenmerk auf der Story, die sich in ihrer Gliederung an Konventionen aus dem Film anlehnt: „Resembling films, the game/story of *Heavy Rain* is presented in a series of scenes, or game chapters“³², gleichzeitig aber auch entsprechend visuell

²⁹Vgl. Duncan, „Minecraft, beyond construction and survival“, S. 13.

³⁰Vgl. z.B. O.N. „GameSpy's Game of the Year 2005“. In: *GameSpy.com* (2005). Hrsg. von Dan Stapleton. O.N. *MobyGames: Indigo Prophecy*. 2013.

³¹Vgl. Brandon Sheffield. „Heavy Dreams: Pushing Interactive Narrative“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (30. Nov. 2009). Hrsg. von Kris Graft.

³²Huaxin Wei. „Structuring Narrative Interaction. What We Can Learn from *Heavy Rain*“. In: *Interactive*

aufbereitet wird: „In addition, the game is also visually presented in a highly stylized, cinematic way, bearing a dark tone and evoking the moods of film noir.“³³

Im Gegensatz zum sonst üblichen Format, das einen einzigen Hauptcharakter vorsieht, teilt sich die Story in *Heavy Rain* auf vier Figuren auf, die die SpielerInnen jeweils hintereinander (nicht wie in *Maniac Mansion* gleichzeitig) für einen Abschnitt der Story steuern können. Aufgabe der SpielerInnen ist es, den sogenannten *Origami Killer* zu finden, der bereits mehrere Jungen umgebracht hat.³⁴ Auf der Website von Sony wird angepriesen, dass die Entscheidungen der SpielerInnen entscheidenden Einfluss auf den Ausgang der Story haben: „Your every decision can have significant and unforeseen consequences – making the gameplay experience uniquely dramatic and engrossing.“³⁵

Doch das auf den ersten Blick herausragende Merkmal des sich an die Entscheidungen der SpielerInnen anpassenden Plots basiert dabei auf einem nicht sofort offensichtlichen Kniff: Nur sehr wenige Ereignisse in den einzelnen Kapiteln haben tatsächlichen Einfluss auf den Haupthandlungsstrang und bewirken eine Veränderung nur innerhalb eines Kapitels. So kann es zum Beispiel fünf mögliche Enden für einen der kleinen Abschnitte geben, die auf die Gesamthandlung aber vereinfacht ausgedrückt nur zwei mögliche Auswirkungen hat: Stirbt der gerade gesteuerte Charakter, werden die restlichen Kapitel für ihn übersprungen, überlebt er, kann in der vom Spiel vorgegebenen Reihenfolge fortgesetzt werden.³⁶ Dadurch wird die auf den ersten Blick komplexe Aufgabe für die Spiele-DesignerInnen stark vereinfacht.

Ein weiteres Kernelement der Spiele von David Cage sind die sogenannten *Quick Time Events*, die allerdings schon in früheren Spielen³⁷ eingesetzt werden. Diese sind von der Reaktionsfähigkeit der SpielerInnen abhängig und besitzen somit eine zeitkritische Komponente, wie sie in Action-Spielen üblich ist. Ziel ist es, durch rechtzeitiges Drücken auf dem Bildschirm angezeigter Knöpfe angemessen auf ein Ereignis zu reagieren, wobei sich die Schwierigkeit an der Herausforderung der simulierten

Storytelling. Hrsg. von Mei Si et al. Bd. 7069. Lecture Notes in Computer Science. Berlin: Springer, 2011, S. 338–341.

³³Huaxin Wei und Tom Calvert. „Conventions and Innovations. Narrative Structure and Technique in *Heavy Rain*“. In: *The Journal of the International Digital Media and Arts Association* 8.2 (2011), S. 59–68.

³⁴Vgl. O.N. *Heavy Rain - Plot*. 2010.

³⁵O.N. *Heavy Rain - Gameplay*. 2010.

³⁶Vgl. Wei und Calvert, „Conventions and Innovations“, S. 62 f.

³⁷z.B. Yū Suzuki. *Shenmue*. [Sega Dreamcast], Sega. 1999.

Aufgabe orientiert – einfache Aktionen erfordern daher weniger Aufmerksamkeit als komplizierte Vorgänge.³⁸

Im Gegensatz zu *Minecraft* und Spielen wie *GTA* entwickelt *Heavy Rain* den Raum nicht maßgeblich weiter. Bewegung findet an vorgegebenen Orten statt, auf künstlich begrenzten Pfaden, die keine freie Bewegung der Figuren ermöglichen. Die für das Adventure wesentliche Grundkategorie des Entdeckens wird dadurch maßgeblich eingeschränkt und lässt das Sub-Genre der *Interactive Movies* folglich auch nicht so fortschrittlich wie die anderen vorgestellten Interpretationen des Adventure-Genres wirken.

5.5 The Cave: Rückkehr in die Höhle

Ausgerechnet Ron Gilbert, der wesentlich zum Erfolg des Adventure-Genres in den 1990ern beigetragen hat, spannt mit seinem Anfang 2013 erschienenen Spiel *The Cave* den Bogen bis zu den Anfängen des Genres. Die Idee dafür geht sogar seinem ersten eigenen Titel, *Maniac Mansion*, voraus und ist daher auch nicht zufällig in einer Höhle angesiedelt:

„This is an idea I’ve had for 25 years, it really pre-dates *Maniac Mansion* in a lot of ways [...] It goes back to when I first started playing adventure games; I loved the original *Adventure* and *Colossal Cave*, which I played on a college mainframe computer.“³⁹

Protagonist von *The Cave* sind weniger die Charaktere, die von den SpielerInnen gesteuert werden können, sondern zweifellos die anthropomorphe Höhle, die über Jahrtausende hinweg Zeuge der mysteriösen Geschehnisse in ihren Räumen geworden ist. Wie schon in *Maniac Mansion* stehen den SpielerInnen sieben verschiedene Charaktere zur Auswahl – darunter eine Wissenschaftlerin, Zwillings-Waisen und ein *Hillbilly* – mit denen man die allwissende Höhle erkunden kann. Gesteuert werden diese nicht mehr mittels Point & Click, sondern direkt via Tastatur oder Gamepad, um laut Gilbert ein Manko des ursprünglichen Genres zu beheben, ähnlich wie das bereits in *GTA* geschehen ist – indem der Weg zu einem Bestandteil des Spiels wird:

³⁸Vgl. Vara, *The Tribulations of Adventure Games*, S. 209.

³⁹Keith Stuart. „Ron Gilbert on *The Cave* and how to make adventure games“. In: *The Guardian* (27. Juni 2012). Hrsg. von Alan Rusbridger.

„[...] I think that kind of world traversal is something that’s always been a little bit boring in adventure games. Having the Cave be something that you’re running around and you’re jumping, you’re climbing up things, wasn’t really a way to add this whole other level of gameplay. It was just about making traversal fun and interesting and something you enjoy doing.“⁴⁰

The Cave ermöglicht die gleichzeitige Zusammenarbeit mehrerer SpielerInnen an einem einzelnen Bildschirm, um die verschiedenen Rätsel zu lösen – eine weitere Referenz auf das Text-Adventure, das Gilbert als Beschäftigung für eine ganze Gruppe an Leuten in Erinnerung hat, wobei die Schnittstelle zum Computer immer nur eine einzelne Spielerin oder ein Spieler gewesen ist⁴¹. Damit verschiebt sich der Prozess des Rätsels vom Echtraum in den virtuellen Raum: Die Lösungen für die Aufgaben, die das Spiel stellt, können direkt im Spiel gefunden und ausprobiert werden und sind kein separater Prozess mehr.



Abb. 5.3: Mehrere gleichzeitig steuerbare Charaktere auf einem Bildschirm.

Ron Gilbert. *The Cave*. [IBM PC], Double Fine. 2013 (Screenshot, <http://www.press-play.at/2013/01/22/the-cave/>)

Obwohl die Struktur einer echten Höhle dem seit *Colossal Cave* zum Standard gewordenen Konzept von miteinander verbundenen aber stets eigenständigen Räumen entgegenkommt, wendet sich Gilberts *Cave* von diesem ab: Seine Höhle ist, nicht zuletzt aufgrund des technischen Fortschritts seit den 1990ern, ein einzelner, erkundbarer, großer Raum, der wiederum viele kleinere Einheiten umfasst. Statt starrer Grenzen

⁴⁰Nathan Grayson. „Ron Gilbert Interview, Pt 1. All Things Cave-Related“. In: *Rock, Paper, Shotgun* (1. Juni 2012). Hrsg. von Jim Rossignol.

⁴¹Vgl. Jeffrey Matulef. „The Cave Preview. Double Fine’s New Game for Sega“. In: *Eurogamer* (24. Mai 2012). Hrsg. von Tom Bramwell.

und Ausgänge am Bildschirmrand ist jetzt sofort ersichtlich, wo der Weg hinführt. Dabei wird den SpielerInnen ständig die Größe der Höhle bewusst gemacht, andererseits wird dadurch aber auch die Wegfindung stark vereinfacht, da nicht länger gerätselt werden muss, wohin der nächste Ausgang führt.

Ron Gilbert greift viele weitere Elemente des Point & Click-Genres und seiner Vorgänger auf und versucht deren Mängel, derer man sich im von EntwicklerInnen und *Game Studies*-ForscherInnen entstandenen Diskurs bewusst geworden ist, zu beheben. Neben den bereits angesprochenen Punkten verzichtet *The Cave* zum Beispiel auf das genre-typische Inventar, das normalerweise für schier unendlich viele Objekte Platz bietet, und erlaubt nur noch, einen einzigen Gegenstand in der Hand zu tragen. Damit gehören die teils abstrusen Kombinationen, die von den SpielerInnen im *Trial & Error*-Verfahren entstanden sind, zur Vergangenheit, die Gilbert selbst als lächerlich bezeichnet:

„I do think we need to shift away from the completely obscure, just ridiculous puzzles [...] With *The Cave* one of the things I really tried to do was just sort of make things really logical.“⁴²

Trotz eines Abstands von über 35 Jahren zwischen Will Crowthers *Colossal Cave Adventure* und Ron Gilberts *The Cave* ist nicht nur das Setting gleich geblieben, sondern es lassen sich noch immer Elemente des Ur-Adventures ausmachen. Der explorative Charakter - oder anders formuliert: die Entdeckung von Räumen - existiert noch genauso wie die zahlreichen Rätsel, die den Weg als Herausforderung gestalten und - nicht zuletzt - die Vermittlung einer Story. An der Geschichte des Adventure-Genres lassen sich seit den 1970ern die Spannungsfelder der Game Studies erkennen, die letztlich die Verortung von Spielen in der Wissenschaft so kompliziert gestalten.

⁴²Matulef, „The Cave Preview“.

6 Schlusswort

Die erstmals Ende der 1990er und seither jährlich wiederholte Prophezeiung des unmittelbar bevorstehenden Todes des Adventurespiels scheint auch im Jahr 2013 nicht an Substanz zu gewinnen: mit Telltale Games *The Walking Dead* zählt ein Adventure im engeren Sinn zu den erfolgreichsten Spielen des Vorjahres, während *The Cave* aus dem Hause Double Fine eine Hommage an die vergangenen Generationen präsentiert, die die knapp vierzigjährige Geschichte des Genres gekonnt referenziert.

Obwohl mit LucasArts im April diesen Jahres auch das letzte große - für Adventures bekannte - EntwicklerInnen-Studio aufgekauft und zugesperrt wird - Sierra wird 2008 als Markenname aufgelassen und zuvor bereits von Activision erworben¹, die wiederum Infocom schon Ende der 1980er schließen und das Label kurze Zeit später einstellen² - sind viele DesignerInnen dieser Zeit noch immer aktiv: Neben den bereits erwähnten Ron Gilbert und Tim Schafer von LucasArts, arbeiten Al Lowe und die *Two Guys from Andromeda* an neuen Titeln der von ihnen ins Leben gerufenen Serien (wenn auch unter anderem Namen, da die Rechte dafür bei den neuen Eigentümern der ehemaligen Studios liegen) und auch Jane Jensen ist in ihrem selbst-gegründeten Studio dabei, ein neues Adventurespiel zu veröffentlichen. Dies wird vor allem durch neue Finanzierungs- und Distributionsmethoden ermöglicht.

Auf der einen Seite helfen Plattformen wie *Steam*, den Aufwand der Distribution zu minimieren, indem Spiele nur noch digital verteilt werden - damit fällt die risikobehaftete Produktion von einer vorher festgelegten Stückzahl weg, die zum Beispiel in den 1980ern für den finanziellen Niedergang einiger großer amerikanischer VerlegerInnen mitverantwortlich ist³. Andererseits helfen Projekte wie *Kickstarter*, nicht

¹Vgl. Kevin Schut. „Sierra Entertainment“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012, S. 574.

²Vgl. Michael Thomasson. „Infocom“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012, S. 321.

³Vgl. Gish, „Atari“, S. 47.

mehr an einen solchen Verlag gebunden zu sein, sondern potentiellen KäuferInnen die Möglichkeit zu geben, gleichzeitig als InvestorInnen aufzutreten. Die Folge sind mehr künstlerische Freiheit bei der Gestaltung von Spielen, da sich EntwicklerInnen nicht mehr an vorgegebene Quoten halten müssen, und eine Verminderung des Risikos des Studios, die für eben solche Projekte mit ihrem eigenen Kapital Garantien abgeben müssten, was die Entwicklung klassischer Adventures lange Zeit effektiv verhinderte.

Doch abgesehen von der Weiterentwicklung des grafischen Adventures, wie es sich Anfang der 1990er großer Beliebtheit erfreut und dessen Revival vielleicht nicht zuletzt aufgrund der endgültig erwachsen gewordenen früheren Zielgruppe jetzt finanziell so ertragreich ist, ist das Vermächtnis des Adventure-Genres letztendlich in so gut wie jedem aktuellen Titel, genre-unabhängig, zu finden. Der mit *Colossal Cave* erstmals erfolgte Versuch, eine Story als Computerspiel zu vermitteln, hat die Grundlage für die darauffolgenden vierzig Jahre, und aller Voraussicht nach auch weit darüber hinaus, geschaffen. Narrativität findet sich nicht mehr nur in Adventures, Komponenten des Erzählens sind heute Bestandteil praktisch aller Genres: Vom *First-Person-Shooter*, der alljährlich den Kalten Krieg aufleben lässt, bis hin zum Fußballspiel, das das Erleben einer ganzen Karriere verspricht. Auch, wenn VertreterInnen der Ludologie darauf hinweisen, dass man Computerspiele nicht nur bezüglich ihrer erzählerischen Qualitäten analysieren soll, spielt Narrativität heute eine nicht zu ignorierende Rolle - Spiele scheinen letztlich doch in der Lage zu sein, Geschichten zu erzählen.

Abseits dieses Spannungsfeldes aus Ludologie und Narratologie - aus Spiel und aus Erzählung - kann der Raum rückblickend als eine der entscheidenden Komponenten des Adventurespiels gesehen werden, der auch eine sichtbare Entwicklung durchgemacht hat. Während Rätsel und Story sich knapp 40 Jahre später noch immer oft an ähnlichen Motiven bedienen, hat der Raum - in all seinen verschiedenen Bedeutungen - eine konstante Entwicklung weg vom Ursprung des Genres gemacht. Angefangen beim Übergang (im Echtraum) des Computers vom universitären Umfeld in so gut wie jedes Zuhause, über den Wechsel in der Abbildung von (virtuellen) Räumen, vom Text zur zweidimensionalen und schließlich zur dreidimensionalen Raumabbildung, bis hin zum diegetischen (narrativen) Raum, der in den 1970ern auf die Beschreibung einer engen Höhle in *Colossal Cave Adventure* oder *Zork* beschränkt war und sich 2011

in *Minecraft* bis in die theoretische Unendlichkeit erstreckt. Dass der Raum eine entscheidende Rolle im Adventure spielt, ist nicht nur am explorativen Charakter abzulesen, der allen Titeln gemein ist, sondern auch an einer grundlegenden Aufgabe, die es schon in *Colossal Cave* gegeben hat: Navigation. Das Zurücklegen von Wegen ist neben dem spielerischen Fokus auf Rätsel und der narratologischen Ebene in Form der Story eine der Grundkomponenten, ohne die das Adventurespiel nicht vorstellbar wäre.

Im endlich zunehmend geführten Diskurs rund um Spiele wie *Heavy Rain* oder *Grand Theft Auto*, die als Mischformen einzelne Bestandteile des Adventurespiels aufgreifen, werden all diese Komponenten - einzeln und im Gesamtgefüge - ausführlich verhandelt, nur sehr selten erfolgt dabei aber ein Rückgriff auf die Geschichte des Computerspiels - in Form von früheren Titeln und Genres. Oft wird diese lediglich als eine Geschichte der Hardware - also aus rein technischer Perspektive - rezipiert, wissenschaftliche Werke (im Gegensatz zu journalistischen Beiträgen, von denen es mittlerweile einige gibt) zur Entstehung einzelner Genres oder ein Überblick über einzelne Zeitspannen sind, sofern sie überhaupt existieren, sehr selten. Im Gegensatz zum Theater, aber auch zum deutlich jüngeren Film, stellen Computerspiele eine Kunstform dar, die erst ein knappes halbes Jahrhundert existiert - dank Netzwerken wie dem Internet und seinen Vorläufern ist Information praktisch nicht mehr (wie zum Beispiel durch einen Brand in einer Bibliothek) zu vernichten, Zugriff auf die Ursprünge nicht nur des Adventurespiels, sondern *aller* Computerspiele, sind daher binnen Sekunden für alle Interessierten möglich.

Durch diese ständige Zugänglichkeit von Medien aller Art, sehen die Verlage offensichtlich ihre letztendlich finanziellen Interessen bedroht, die Angst vor „Raubkopien“ steigt konstant, was sich in zunehmend strikter werdenden Kopierschutzmaßnahmen manifestiert. Bei aktuellen Titeln im Jahr 2013 bestehen diese Maßnahmen nicht mehr nur auf dem erworbenen Medium, was meist deutlich später mit zunehmendem technologischen Fortschritt umgangen werden kann, sondern liegen in der Hand (und auf den Servern) dieser Verlage, die damit auch bestimmen können, ab wann ein Spiel, das die SpielerInnen erworben haben, einfach nicht mehr gespielt werden kann - und damit auch ein dauerhaftes Archivieren verhindert wird. Computerspiele haben die vielleicht einmalige Möglichkeit, nahezu vollständig dokumentiert und archiviert zu werden - im Hinblick auf den bisher größtenteils ausgebliebenen Diskurs zur Geschich-

te dieses Mediums soll sichergestellt werden, dass diese Möglichkeit auch genutzt werden kann und nicht von einer Industrie, die mittlerweile mehr Umsatz als ganz Hollywood macht, willkürlich verhindert wird.

Abbildungsverzeichnis

3.1	Text und Grafik auf dem von da an horizontal geteilten Bildschirm . .	38
4.1	Auswählbare Verben statt des bisher üblichen Textparsers	45
4.2	Betreten des Hauses in <i>Mystery House</i> – Schwierigkeit durch den Parser	47
4.3	Betreten des Hauses in <i>Maniac Mansion</i> – Schwierigkeit durch Rätsel .	47
4.4	Handgezeichnete Karte von <i>Colossal Cave</i>	52
4.5	Übersichtskarte von <i>Mêlée Island</i>	54
4.6	<i>Loom</i> ohne klassisches <i>SCUMM</i> -Interface	59
4.7	Beibehaltung des Textparsers bei den grafischen Adventures von Sierra	61
4.8	Anspielung auf das mögliche <i>Game Over</i> in Sierras Adventures	63
4.9	Vorberechnete dreidimensionale Raumdarstellung	70
5.1	Dreidimensionale Raumdarstellung in den Spielen von Telltale Games	74
5.2	Prozedural von <i>Minecraft</i> generierte Landschaft im Überblick	81
5.3	Mehrere gleichzeitig steuerbare Charaktere auf einem Bildschirm . .	85

Quellenverzeichnis

Literatur

Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 1997.

– „Genre Trouble“. In: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Hrsg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004, S. 45–55.

Anderson, Tim. „The History of Zork. First in a Series“. In: *The New Zork Times* 4.1 (Winter 1985).

URL: <http://infodoc.plover.net/nzt/NZT4.1.pdf> (besucht am 20. 06. 2013).

– „The History of Zork. Second in a Series“. In: *The New Zork Times* 4.2 (Spring 1985).

URL: <http://infodoc.plover.net/nzt/NZT4.2.pdf> (besucht am 20. 06. 2013).

Ardai, Charles. „Travels with Indy. Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure“. In: *Computer Gaming World* 65 (Nov. 1989). Hrsg. von Russell Sipe.

Blank, Marc und Stu Galley. „How to Fit a Large Program into a Small Machine. Or: How to fit the Great Underground Empire on your desk-top“. In: *Creative Computing* (Juli 1980). Hrsg. von David H. Ahl, S. 80–87.

URL: <http://www.mud.co.uk/richard/htflpism.htm> (besucht am 20. 06. 2013).

Cailliois, Roger. *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt: Ullstein, 1982.

Chan, Alan. *Jane Jensen*. Hrsg. von Philip Jong. 1. Nov. 1999.

URL: <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/128/> (besucht am 20. 06. 2013).

Chaplin, Heather. „Is That Just Some Game? No, It’s a Cultural Artifact“. In: *New York Times* (12. März 2007). Hrsg. von Jill Abramson.

URL: <http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html> (besucht am 20. 06. 2013).

Cobbett, Richard. „Saturday Crapshoot: Maniac Mansion (TV)“. In: *PC Gamer* (23. Juli 2011). Hrsg. von Graham Smith.

URL: <http://www.pcgamer.com/2011/07/23/saturday-crapshoot-maniac-mansion-tv/> (besucht am 20. 06. 2013).

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill, 1984.

URL: <http://web.archive.org/web/20050826042457/http://www.mindsim.com/MindSim/Corporate/artCGD.pdf> (besucht am 01. 03. 2013).

- Dalenberg, Russel. *Versions and Ports of Adventure known to exist*. 2006.
URL: <http://www.prismnet.com/~ged/www/advelist.html> (besucht am 20. 06. 2013).
- DeMaria, Rusel und Johnny L. Wilson. *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. 2. Aufl. Emeryville, C.A.: McGraw-Hill/Osborne, 2004.
- Duncan, Sean C. „Minecraft, beyond construction and survival“. In: *Well Played. A Journal on Video Games, Value and Meaning* 1.1 (Jän. 2011), S. 1–22.
- Elliott, Phil. „Telling Tales“. In: *GamesIndustry International* (16. März 2009). Hrsg. von Matt Martin und James Brightman.
URL: http://jobs.gamesindustry.biz/articles/telling-tales_2 (besucht am 20. 06. 2013).
- Ellrich, Lutz. „Die Realität virtueller Räume. Soziologische Überlegungen zur ‘Verortung’ des Cyberspace“. In: *Raum – Wissen – Macht*. Hrsg. von Rudolf Maresch und Niels Werber. Frankfurt: Suhrkamp, 2002, S. 92–113.
- Eskelinen, Markku. „The Gaming Situation“. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1 (1 2001). Hrsg. von Espen Aarseth.
URL: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (besucht am 02. 01. 2013).
- Esposito, Elena. „Virtualisierung und Divination. Formen der Räumlichkeit der Kommunikation“. In: *Raum – Wissen – Macht*. Hrsg. von Rudolf Maresch und Niels Werber. Frankfurt: Suhrkamp, 2002, S. 33–48.
- Frasca, Gonzalo. *Ludologists Love Stories, Too. Notes from a Debate that never took place*. 2003.
URL: http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUp2003.pdf (besucht am 20. 06. 2013).
- *Ludology Meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999.
URL: <http://web.archive.org/web/20010308205119/http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm> (besucht am 01. 03. 2013).
- „Sim Sin City. Some thoughts about Grand Theft Auto 3“. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 3 (2 2003). Hrsg. von Espen Aarseth.
URL: <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> (besucht am 20. 06. 2013).
- „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“. In: *The Video Game Theory Reader. New Media as Story, Performance, and Game*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf und Bernard Perron. New York, N.Y.: Routledge, 2003, S. 221–237.
- Funken, Christiane und Martina Löw. „Ego-Shooters Container. Raumkonstruktionen im elektronischen Netz“. In: *Raum – Wissen – Macht*. Hrsg. von Rudolf Maresch und Niels Werber. Frankfurt: Suhrkamp, 2002, S. 69–91.
- Galley, Stu. „The History of Zork. The Final(?) Chapter: MIT, MDL, ZIL, ZIP“. In: *The New Zork Times* 4.3 (Summer 1985).
URL: <http://infodoc.plover.net/nzt/NZT4.3.pdf> (besucht am 20. 06. 2013).
- Gilbert, Ron. „Classic Game Postmortem - MANIAC MANSION“. In: *GDC Vault* (2011).
URL: <http://www.gdcvault.com/play/1014732/Classic-Game-Postmortem-MANIAC> (besucht am 20. 06. 2013).

- Gilbert, Ron. „Cut-scenes: the cancer of the industry“. In: *Grumpy Gamer* (29. Jän. 2005). URL: <http://grumpygamer.com/4263789> (besucht am 20.06.2013).
- „Maniac Mansion in 9“. In: *Grumpy Gamer* (12. Apr. 2007). URL: <http://grumpygamer.com/8139425> (besucht am 20.06.2013).
- Gish, Harrison. „Atari“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012.
- Grayson, Nathan. „Ron Gilbert Interview, Pt 1. All Things Cave-Related“. In: *Rock, Paper, Shotgun* (1. Juni 2012). Hrsg. von Jim Rossignol. URL: <http://www.rockpapershotgun.com/2012/06/01/ron-gilbert-interview-pt-1-all-things-cave-related/> (besucht am 20.06.2013).
- Günzel, Stephan. *Egosooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt: Campus, 2012.
- „Raum – Topographie – Topologie“. In: *Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*. Hrsg. von Stephan Günzel. Bielefeld: Transcript, 2007, S. 13–32.
- „Raum(bild)handlung im Computerspiel“. In: *Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften*. Hrsg. von Alexandra Strohmaier. Bielefeld: Transcript, 2013, S. 489–509.
- Helgeson, Matt. „The Masters Of Episodic Gaming Speak“. In: *GameInformer* (1. Okt. 2012). Hrsg. von Andy McNamara. URL: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/10/01/interview-kevin-bruner-and-dan-connors-of-telltale-games.aspx> (besucht am 20.06.2013).
- Hicks, Cliff. *Gamecenter.com: Dead and Buried: Five Vanishing Genres*. 16. Aug. 2000. URL: <http://web.archive.org/web/20001018035827/http://gamecenter.com/Features/Exclusives/Deadburied/ss01.html> (besucht am 20.06.2013).
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2011.
- Indiana Jones and the Last Crusade*. USA, 1989.
- Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. 2002. URL: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (besucht am 02.01.2013).
- Jerz, Dennis G. „Somewhere Nearby is Colossal Cave. Examining Will Crowther’s Original ‘Adventure’ in Code and in Kentucky“. In: *Digital Humanities Quarterly* 1.2 (2007). Hrsg. von Julia Flanders.
- Jong, Philip. „Roberta Williams“. In: *Adventure Classic Gaming* (16. Juli 2006). Hrsg. von Philip Jong. URL: <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/198/> (besucht am 20.06.2013).
- Juul, Jesper. *A Clash between Game and Narrative*. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference in Bergen, Norway. 1998. URL: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (besucht am 02.01.2013).

- Kleinhenz, Marc. „The Generational Shift in Interactive Storytelling“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (12. März 2012). Hrsg. von Kris Graft.
URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/164425/the_generational_shift_in_.php (besucht am 20.06.2013).
- Krämer, Sybille. „Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu computererzeugten Räumen“. In: *Raum – Wissen – Macht*. Hrsg. von Rudolf Maresch und Niels Werber. Frankfurt: Suhrkamp, 2002, S. 49–68.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Reading, M.A.: Addison-Wesley, 1991.
- Lebling, David, Marc Blank und Tim Anderson. „Zork. A Computerized Fantasy Simulation Game“. In: *IEEE Computer* 12.4 (Apr. 1979), S. 51–59.
URL: http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs_all.jsp?arnumber=1658697 (besucht am 20.06.2013).
- Lessard, Jonathan. „Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods’s Seminal Program“. In: *Games and Culture* (2013). Hrsg. von Douglas Thomas.
URL: <http://gac.sagepub.com/content/early/2013/01/15/1555412012473364.abstract> (besucht am 20.06.2013).
- Mackey, Bob. „How Maniac Mansion Made Adventure Games Playable“. In: *1UP.com* (9. Feb. 2012). Hrsg. von Jeremy Parish.
URL: <http://www.1up.com/features/maniac-mansion-retrospective> (besucht am 20.06.2013).
- Mallory, Jordan. „Inside the mind of Ron Gilbert“. In: *Joystiq* (18. Juni 2012). Hrsg. von Ludwig Kietzmann.
URL: <http://www.joystiq.com/2012/06/18/inside-the-mind-of-ron-gilbert/> (besucht am 20.06.2013).
- Matulef, Jeffrey. „The Cave Preview. Double Fine’s New Game for Sega“. In: *Eurogamer* (24. Mai 2012). Hrsg. von Tom Bramwell.
URL: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-05-24-the-cave-preview-double-fines-new-game-for-sega> (besucht am 20.06.2013).
- Mennie, Don. „Consumer electronics: Everybody’s doing it (‘computing’ at home)“. In: *IEEE Spectrum* 14.5 (Mai 1977), S. 29–34.
URL: http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs_all.jsp?arnumber=6367602 (besucht am 20.06.2013).
- Mertens, Mathias. „Das Ich ist nicht Herr im eigenen Haus, das Ich ist sein eigenes Haus. Persönlichkeitsarchitekturen in Computerspielen und anderem Medienalltag“. In: *Szenische Orte - Mediale Räume*. Hrsg. von David Roesner, Geesche Wartemann und Volker Wortmann. Hildesheim: Georg Olms, 2005, S. 205–217.
- Michaelis, Mari. *Bild: Colossal Cave Adventure (Map) – 350 PT Version*. 2009.
URL: <http://www.spitenet.com/cave> (besucht am 20.06.2013).
- Miller, Patrick. „Gender Gap and the Game Developer Salary Survey“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (4. Apr. 2013). Hrsg. von Kris Graft.
URL: http://www.gamasutra.com/blogs/PatrickMiller/20130404/189895/Gender_Gap_and_the_Game_Developer_Salary_Survey.php (besucht am 20.06.2013).

- Miller, Robyn. „Classic Game Postmortem - Myst“. In: *GDC Vault* (2013).
URL: <http://www.gdcvault.com/play/1018048/Classic-Game-Postmortem> (besucht am 20.06.2013).
- Morrisette, Jess. *Virtual Broomcloset: Catching Up with Scott Murphy*. 29. Nov. 2000.
URL: <http://wiw.org/~jess/scott112900.html> (besucht am 20.06.2013).
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.
- Nelson, Graham. *The Z-Machine Standards Document*. 1997.
URL: <https://zvm.googlecode.com/hg/docs/specs/z-spec10.pdf> (besucht am 20.06.2013).
- Nutt, Christian. „GDC 2011: Ron Gilbert’s ‘Odd Collection’ Of Maniac Mansion Memories“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (4. März 2011). Hrsg. von Kris Graft.
URL: http://www.gamasutra.com/view/news/33372/gdc_2011_ron_gilberts_odd_.php (besucht am 20.06.2013).
- O.N. *Gamespot: Grand Theft Auto V*. 2013.
URL: <http://www.gamespot.com/grand-theft-auto-v/> (besucht am 20.06.2013).
- „GameSpy’s Game of the Year 2005“. In: *GameSpy.com* (2005). Hrsg. von Dan Stapleton.
URL: <http://goty.gamespy.com/2005/pc/index17.html> (besucht am 20.06.2013).
 - *General AGI overview*.
URL: <http://wiki.scummvm.org/index.php/AGI/Specifications/Overview> (besucht am 20.06.2013).
 - *Giant Bomb: Open World Games*. 2013.
URL: <http://www.giantbomb.com/open-world/3015-207/games/> (besucht am 20.06.2013).
 - *Heavy Rain - Gameplay*. 2010.
URL: http://www.heavyrainps3.com/#/en_GB/gameplay (besucht am 20.06.2013).
 - *Heavy Rain - Plot*. 2010.
URL: http://www.heavyrainps3.com/#/en_GB/plot (besucht am 20.06.2013).
 - *Infocom Sales Figures. 1981-1986*. 16. Apr. 2008.
URL: <https://secure.flickr.com/photos/textfiles/2419969220/in/set-72157604579363487> (besucht am 20.06.2013).
 - „Interview with Roberta Williams“. In: *Computer Gaming World* 54 (Dez. 1988). Hrsg. von Russell Sipe.
 - *King’s Quest III - To Heir is Human (Manual)*. Coarsegold, C.A., 1986.
 - „Maniac Mansion + Day of the Tentacle. Behind The Scenes“. In: *Retro. Micro Games Action* 3 (2010). Hrsg. von Aaron Asadi, S. 22–27.
 - *MetaCritic: The Walking Dead: A Telltale Games Series*. 2013.
URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/the-walking-dead-a-telltale-games-series> (besucht am 20.06.2013).

- O.N. *MobyGames: Indigo Prophecy*. 2013.
URL: <http://www.mobygames.com/game/indigo-prophecy> (besucht am 20. 06. 2013).
- *SCUMM/V5 opcodes*.
URL: http://wiki.scummvm.org/index.php/SCUMM/V5_opcodes (besucht am 20. 06. 2013).
 - *SCUMM/Versions*.
URL: <http://wiki.scummvm.org/index.php/SCUMM/Versions> (besucht am 20. 06. 2013).
 - „That was then, this is now... Fantasy Adventures“. In: *InterAction* (Fall 1994). Hrsg. von Ken Williams.
 - „The Making Of: Maniac Mansion“. In: *Edge* (6. Aug. 2010). Hrsg. von Tony Mott.
URL: <http://www.edge-online.com/features/making-maniac-mansion/> (besucht am 20. 06. 2013).
- O'Neill, Judy. *An Interview with William Crowther*. 1990.
URL: <http://www.cbi.umn.edu/oh/pdf/oh184wc.pdf> (besucht am 20. 06. 2013).
- Pias, Claus. *Computer Spiel Welten*. Diss. Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien, 2000.
URL: <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/files/35/Pias.pdf> (besucht am 01. 03. 2013).
- Raymond, Eric Steven. *A Brief History of Hackerdom*. 2000.
URL: <http://www.catb.org/esr/writings/homesteading/hacker-history/> (besucht am 20. 06. 2013).
- Reimer, Jeremy. „Total share: 30 years of personal computer market share figures“. In: *Ars Technica* (15. Dez. 2005). Hrsg. von Ken Fisher.
URL: <http://arstechnica.com/features/2005/12/total-share/3/> (besucht am 20. 06. 2013).
- Robertson, Margaret. „Five Minutes Of... Minecraft“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (21. Okt. 2010). Hrsg. von Kris Graft.
URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/134550/five_minutes_of_minecraft.php (besucht am 20. 06. 2013).
- Ryan, Marie-Laure. „Beyond Myth and Metaphor“. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1 (1 2001). Hrsg. von Espen Aarseth.
URL: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (besucht am 02. 01. 2013).
- Sarkeesian, Anita. *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*. YouTube-Video.
URL: http://youtu.be/X6p5AZp7r_Q (besucht am 20. 06. 2013).
- Schuh, Neil. *WilcoBurger: My Interview with Scott Murphy*. 1997.
URL: <http://web.archive.org/web/20010514203324/http://wilcoburger.hypermart.net/scottint.html> (besucht am 20. 06. 2013).
- Schut, Kevin. „Sierra Entertainment“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012.
- Schwarz, Eric. „Mini-Games and the Compartmentalizing of Design“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (28. März 2012). Hrsg. von Kris Graft.
URL: http://www.gamasutra.com/blogs/EricSchwarz/20120328/167397/MiniGames_and_the_Compartmentalizing_of_Design.php (besucht am 20. 06. 2013).

- Schwingeler, Stephan. *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2008.
- Scott, Jason. *Get Lamp. The Text-Adventure Documentary*. 2010.
URL: <http://www.getlamp.com/> (besucht am 20.06.2013).
- Seda, Roman. *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2008.
- Sheff, David. *Game Over. How Nintendo Conquered the World*. Wilton, C.T.: CyberActive, 1999.
- Sheffield, Brandon. „Heavy Dreams: Pushing Interactive Narrative“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (30. Nov. 2009). Hrsg. von Kris Graft.
URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/4203/heavy_dreams_pushing_interactive_.php (besucht am 20.06.2013).
- Star Trek - The Next Generation: Elementary, Dear Data*. USA, 1988.
- Steinmueller, William Edward. *The US Software Industry. An Analysis and Interpretive History*. Maastricht: MERIT, 1995.
- Stockburger, Axel. *The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games*. Diss. University of the Arts, London, 2006.
- Stuart, Keith. „Ron Gilbert on The Cave and how to make adventure games“. In: *The Guardian* (27. Juni 2012). Hrsg. von Alan Rusbridger.
URL: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/jun/27/ron-gilbert-the-cave-interview> (besucht am 20.06.2013).
- Thomasson, Michael. „Infocom“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012.
- Thompson, Clive. „Oughtta Stay Out of Pictures. Why video games shouldn't be like the movies.“ In: *Slate Magazine* (27. Jan. 2005). Hrsg. von David Plotz.
URL: http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2005/01/oughtta_stay_out_of_pictures.html (besucht am 20.06.2013).
- Vara, Clara Fernández. *The Tribulations of Adventure Games. Integrating Story into Simulation through Performance*. Diss. Georgia Institute of Technology, 2009.
- Wallis, Alistair. „Playing Catch Up: Gabriel Knight's Jane Jensen“. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (17. Mai 2007). Hrsg. von Kris Graft.
URL: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=13978 (besucht am 20.06.2013).
- Wei, Huaxin. „Structuring Narrative Interaction. What We Can Learn from Heavy Rain“. In: *Interactive Storytelling*. Hrsg. von Mei Si et al. Bd. 7069. Lecture Notes in Computer Science. Berlin: Springer, 2011, S. 338–341.
- Wei, Huaxin und Tom Calvert. „Conventions and Innovations. Narrative Structure and Technique in Heavy Rain“. In: *The Journal of the International Digital Media and Arts Association* 8.2 (2011), S. 59–68.

- Wertheim, Margaret. *Die Himmelstür zum Cyberspace. Eine Geschichte des Raumes von Dante zum Internet*. Zürich: Ammann, 2000.
- Wingfield, Nick. „High Scores Matter To Game Makers, Too“. In: *The Wall Street Journal* (20. Sep. 2007). Hrsg. von Gerard Baker.
URL: <http://on.wsj.com/nPbT4v> (besucht am 20.06.2013).
- Wolf, Mark J.P. „Adventure Games“. In: *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming*. Hrsg. von Mark J.P. Wolf. Bd. 1. Santa Barbara, C.A.: Greenwood, 2012.
- Wolpaw, Erik. *Old Man Murray: Death of Adventure Games*. 11. Sep. 2000.
URL: <http://www.oldmanmurray.com/features/77.html> (besucht am 20.06.2013).
- Wortmann, Volker. „Bild und Raum. Versuch einer epistemologischen Begründung medialer Raumkonstruktionen“. In: *Szenische Orte - Mediale Räume*. Hrsg. von David Roesner, Gesche Wartemann und Volker Wortmann. Hildesheim: Georg Olms, 2005, S. 167–183.
- Wozniak, Stephen. „Homebrew and How the Apple Came to be“. In: *Digital Deli* (1984). Hrsg. von Steve Ditlea.
URL: http://www.atariarchives.org/deli/homebrew_and_how_the_apple.php (besucht am 20.06.2013).

Spiele

- Alcorn, Allan. *PONG*. [Arcade], Atari. Diskrete Schaltkreise ohne Software. 1972.
- Anderson, Tim, Dave Lebling et al. *Zork I. The Great Underground Empire*. [TRS-80], Infocom. 1979.
- Cage, David. *Fahrenheit*. [IBM PC], Quantic Dream. 2005.
- *Heavy Rain*. [Sony PlayStation 3], Quantic Dream. 2010.
- Crowe, Mark und Scott Murphy. *Space Quest I. The Sarien Encounter*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1986.
- *Space Quest IV. Roger Wilco and The Time Rippers*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1991.
- Crowther, William. *Colossal Cave Adventure*. [FORTRAN PDP-10]. circa 1976.
URL: <http://jerz.setonhill.edu/if/crowther/> (besucht am 01.03.2013).
- Fox, David, Noah Falstein, Douglas Adams et al. *Labyrinth. The Computer Game*. [IBM PC], Lucasfilm Games. 1986.
- Gilbert, Ron. *The Cave*. [IBM PC], Double Fine. 2013.
- *The Secret of Monkey Island*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1990.
- Gilbert, Ron, David Fox und Noah Falstein. *Indiana Jones and the Last Crusade. The Graphic Adventure*. [IBM PC], Lucasfilm Games. 1989.

- Gilbert, Ron, Tim Schafer und Dave Grossmann. *Monkey Island 2. LeChuck's Revenge*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1990.
- Gilbert, Ron und Gary Winnick. *Maniac Mansion*. [Commodore 64], LucasFilm Games. 1987.
- Houser, Dan et al. *Grand Theft Auto III*. [Sony PlayStation 2], Rockstar North. 2001.
- Iwatani, Tōru. *Pac-Man*. [Arcade], Namco Midway. 1980.
- Jensen, Jane. *Gabriel Knight. Sins of the Fathers*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1993.
- *The Beast Within. A Gabriel Knight Mystery*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1995.
- Jordan, Chuck. *Sam & Max: The Devil's Playhouse. Episode 1: The Penal Zone*. [IBM PC], Telltale Games. 2010.
- Letwin, Gordon. *Microsoft Adventure*. [IBM PC], IBM. 1981.
- Lowe, Al. *Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1988.
- Lowe, Al und Mark Crowe. *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1987.
- Miller, Robyn und Rand Miller. *Myst*. [IBM PC], Cyan Worlds. 1993.
- Miyamoto, Shigeru und Takashi Tezuka. *Super Mario Bros*. [Nintendo Entertainment System], Nintendo. 1985.
- Moriarty, Brian. *Loom*. [FM TOWNS], LucasFilm Games. 1990.
- Moriarty, Brian, Orson Scott Card und Steven Spielberg. *The Dig*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1995.
- O.N. *Déjà Vu*. [Apple Macintosh], ICOM Simulations. 1985.
- Paschitnow, Alexei. *Tetris*. [Elektronika 60]. 1984.
- Persson, Markus. *Minecraft*. [IBM PC], Mojang. 2011.
- Purcell, Steve, Sean Clark und Michael Stemmle. *Sam & Max Hit the Road*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1993.
- Purcell, Steve, Dave Grossman und Brendan Q. Ferguson. *Sam & Max Save the World*. [IBM PC], Telltale Games. 2006.
- Schafer, Tim und Dave Grossmann. *Full Throttle*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1995.
- Schafer, Tim, Dave Grossmann et al. *Day of the Tentacle*. [IBM PC], LucasFilm Games. 1993.
- Suzuki, Yū. *Shenmue*. [Sega Dreamcast], Sega. 1999.
- Vanaman, Sean und Jake Rodkin. *The Walking Dead*. [IBM PC], Telltale Games. 2012.

Warshaw, Howard Scott. *E.T. the Extra-Terrestrial*. [Atari 2600], Atari. 1982.

Williams, Roberta. *King's Quest. Quest for the Crown*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1984.

– *King's Quest II. Romancing the Throne*. [IBM PC], Sierra On-Line. 1985.

– *King's Quest V. Absence Makes the Heart Go Yonder!* [IBM PC], Sierra On-Line. 1990.

Williams, Roberta und Ken Williams. *Mystery House. Hi-Res Adventure #1*. [Apple II], On-Line Systems. 1980.

Abstract (deutsch)

Die Frage, ob Computerspiele Geschichten erzählen, nimmt eine große Rolle im Diskurs um einen der jüngsten Forschungsgegenstände in der Wissenschaft ein. Der anhaltende Verortungsprozess zwischen den verschiedenen Disziplinen manifestiert sich in schwer vereinbaren Positionen der VertreterInnen jener zwei Richtungen, die maßgeblich an der Konstituierung eigenständiger „Game Studies“ beteiligt sind: Ludologie und Narratologie. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Adventure-Genre, eines Typs von Spiel, der sich inmitten dieses Spannungsfeld befindet. Neben einer Einführung in die grundlegenden Herangehensweisen von Ludologie und Narratologie wird der Begriff des Raums eingeführt, welcher versucht, zwischen deren Standpunkten zu vermitteln. Ausgehend von den vorgestellten Positionen wird das Adventure definiert und anschließend in chronologischer Reihenfolge präsentiert. Anhand der vorgestellten Spiele wird die Entwicklung des Raums im Adventure-Genre in der Zeit von 1977 bis 2013 veranschaulicht. Im Mittelpunkt stehen dabei Fragen nach der Perspektive, der Navigation und der Abbildung von Raum. Angefangen bei Text-Adventures wie Crowthers *Colossal Cave Adventure* wird der Zeitraum bis zur Einführung des grafischen Point & Click-Adventures abgedeckt, auf denen der Fokus dieser Arbeit liegt. Titel wie Gilberts *Maniac Mansion* oder Roberta Williams *King's Quest* werden hinsichtlich ihres Umgangs mit Raum analysiert, aber auch auf ihre narrativen und spielerischen Komponente untersucht und in einen zeitlichen Kontext gestellt. Abschließend wird ein Ausblick auf die aus dem Genre resultierenden modernen Mischformen gegeben.

Abstract (englisch)

While still a fairly recent subject matter, computer games are part of a lively discourse between representatives of the two major parties involved in the constitution of independent *Game studies*: ludology and narratology. This thesis discusses the genre of the adventure game, a type of game that is at the heart of this ongoing debate due to its strong focus on narrative elements, yet usually encompassing several ludic elements. To resolve the incompatible positions of these disciplines, *space* as a term is established. Considering all three approaches, a definition of the adventure genre is formed. Multiple games from each of the three major eras throughout the period between 1977 and 2013 are analysed in regard to their spatial, narrative and ludic components, dealing with questions of perspective, navigation and the depiction of spatiality. Beginning with the era of text adventures like Crowther's *Colossal Cave Adventure*, the development up until the first graphic point & click adventure game is highlighted. The main focus of this thesis lies on this popular genre of the late 1980s and early 1990s, with games such as Gilbert's *Maniac Mansion* and Roberta Williams' *King's Quest* setting standards for years to come. Those concepts will be revisited when discussing contemporary games building on the principles set by former adventure games, concluding with a quick look at the future of these modern games drawing from multiple genres.

Florian Bock

Lebenslauf

Staats- Österreich
bürgerschaft

Wohnort Wien

■ Schulbildung

1995–2003 **AHS-Matura**, BG18 Klostergasse, Wien.

■ Studium

2003–2005 **Software & Information Engineering**, *Technische Universität Wien*.

seit 2005 **Theater-, Film- und Medienwissenschaft**, *Universität Wien*.

■ Fachspezifische Berufserfahrung

seit 2011 **Redakteur (Bereich Games)**, *pressplay Magazin*, Wien.

■ Sprachen

Deutsch

Englisch

Französisch