

Hartmut Warkus / Thomas Jacob: Rätselhafte Geschichten

Beitrag aus Heft »2004/01: Lernräume der Zukunft?«

Die deutsche Übersetzung von Adventure lautet „Abenteuer“. Und Abenteuer müssen die Protagonisten in diesem Spielegenre auch regelmäßig bestehen. Allerdings nicht durch Geschicklichkeit und Feuerkraft wie in Actionspielen, sondern durch logisches Kombinieren und das Lösen von Rätseln. Im Mittelpunkt stehen Gespräche mit anderen Spielfiguren und das Verbinden und richtige Einsetzen von gefundenen Gegenständen. Adventures sind mehr oder weniger eine Abfolge von Rätseln, die in eine Geschichte verpackt sind. Die Darstellung dieser Geschichten aber hat sich seit den Anfängen vor über zwanzig Jahren stark verändert. Die Entwicklung des Genres spiegelt auch die Evolution von Computerspielen im Allgemeinen wider. Spielspaß ohne Grafik Die ersten Abenteuerspiele, gleichzeitig auch einige der ersten Computerspiele überhaupt, waren Textadventures, auch als „Interactive Fiction“ bezeichnet. Eine äußerst treffende Bezeichnung, denn die Spiele gleichen Büchern, in denen der Leser den Fortgang der Handlung selbst bestimmt. Und zwar Bücher ohne Bilder, denn Textadventures kommen völlig ohne jede Grafik aus. Die Spielwelt wird mittels Text beschrieben, und der Spieler gibt seine Aktionen als Textbefehle ein. Mittels mehrerer einfacher Befehle untersucht der Spieler hier das Fenster, öffnet es, steigt hinein, nimmt eine Flasche Wasser und versucht, daraus zu trinken, worauf ihn das Programm darauf hinweist, die Flasche doch erst zu öffnen. Die Szene stammt aus dem Spiel „Zork“, das 1980 von der Firma Infocom veröffentlicht wurde. „Zork“ und seine beiden Nachfolger hatten noch keine nennenswerte Handlung, der Spieler durchstreifte ein riesiges Höhlenlabyrinth auf der Suche nach Schätzen.

Schon bald veröffentlichte Infocom aber auch Spiele mit ausgefeilten Storys aus verschiedensten Genres: unter anderem Detektivgeschichten sowie Science- Fiction- und Fantasyabenteuer. Im heutigen Zeitalter von fotorealistischen Grafiken muten Textadventures wie Relikte aus der Computersteinzeit an. Und doch sind sie zeitloser als alle anderen Computerspiele, denn jede noch so gute Grafik gilt schnell als veraltet; Interactive Fiction dagegen lässt die Bilder in der Fantasie des Spielers entstehen. Was die Infocom-Spiele von anderen Textadventures abhob und zu Verkaufsschlagern machte, war die literarische Qualität der Prosa sowie die Flexibilität des so genannten „Parsers“. Der Parser ist der Teil des Programms, der die Eingaben des Spielers interpretiert und umsetzt. Während die meisten anderen Textadventures lediglich Zwei-Wort-Befehle verstanden („open door“), kamen Infocom-Spiele auch mit komplexen Eingaben wie „take the green bottle from the table, then open it and drink water“ zurecht. Technische Weiterentwicklung Der Stern von Textadventures begann Mitte der 1980er Jahre rapide zu sinken. Die Leistungsfähigkeit von Heimcomputern erlaubte es mittlerweile, auch bunte und bewegte Grafiken in Adventures einzubauen. Die Spieler waren fasziniert von den neuen Möglichkeiten, reine Textadventures waren plötzlich kaum noch gefragt. Am erfolgreichsten waren die Spiele der Firma „Sierra“.

Spiele wie „King's Quest“, „Space Quest“ und „Larry“ und ihre vielen Nachfolger verkauften sich millionenfach. Trotz der neuen, bunten Abenteuerwelten mussten Befehle aber weiterhin, wie in reinen Textadventures, mit Hilfe der Tastatur eingegeben werden. Das änderte sich erst mit den Adventures der Firma „LucasArts“, wie zum Beispiel „Maniac Mansion“ oder der „Monkey Island“-Serie, die auf eine komfortable Maussteuerung ausgelegt waren. Auch die Grafiken und Sounds wurden stetig verbessert, durchgehende Sprachausgabe wurde zum Standard, mehr und mehr konnte man von interaktiven Cartoons statt Büchern sprechen. Mitte der 1990er Jahre erschienen dann auch Spiele mit echten Schauspielern und Filmsequenzen. Das große Manko dieser Spiele war die stark eingeschränkte

Interaktivität: Man hängelte sich mit einigen Puzzles von einem Filmchen zum nächsten, die mit meist schlechten Schauspielern und billigen Kulissen nervten. Das merkten recht schnell auch die Spieler, und die so genannten „Interactive Movies“ verschwanden nach kurzer Blütezeit wieder vom Markt. Rückzug ins Nischendasein. Doch auch die „klassischen“ Adventures haben es seit einigen Jahren äußerst schwer.

Mit dem Siegeszug der 3D-Shooter schwand das Interesse der Käufer an den eher gemütlichen Denkspielen. Jahrelang erfolgreiche Reihen verkauften sich nicht mehr und wurden eingestellt. Heute kommen nur noch sehr wenige „klassische“ Adventures heraus, meist von kleinen Entwicklerstudios. Äußerst erfolgreich sind dagegen Spiele, die Adventureelemente mit Actionspielen vermischen. Bekanntestes und erfolgreichstes Beispiel ist die „Tomb Raider“-Serie. Lara Croft, die Heldin des Spiels, muss nicht nur rennen, springen und schießen, sondern zwischendurch auch kleine Knobeleyen lösen und die richtigen Schalter betätigen. So komplex wie in klassischen Adventures sind die Rätsel aber nie.