



Joerg Burbach

Das ultimative Buch über Point & Click-Adventures

 Springer Vieweg

Das ultimative Buch über Point & Click-Adventures

Joerg Burbach

Das ultimative Buch über Point & Click-Adventures

 Springer Viewweg

Joerg Burbach 
Game Design
IU Hochschule · Fernstudium
Köln, Nordrhein-Westfalen, Deutschland

ISBN 978-3-658-48727-0 ISBN 978-3-658-48728-7 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-48728-7>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2025

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jede Person benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des/der jeweiligen Zeicheneinhaber*in sind zu beachten.

Der Verlag, die Autor*innen und die Herausgeber*innen gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autor*innen oder die Herausgeber*innen übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer Vieweg ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Wenn Sie dieses Produkt entsorgen, geben Sie das Papier bitte zum Recycling.

Interessenkonflikt Der/die Autor*in hat keine für den Inhalt dieses Manuskripts relevanten Interessenkonflikte.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Warum Point & Click-Adventures?	2
1.1.1	Medienkonvergenz und flexible narrative Strukturen	3
1.1.2	Soziale Immersion und Kooperation	3
1.1.3	Flow-Theorie: Das optimale Spielerlebnis	3
1.1.4	Suchen, Finden und Sammeln	4
1.2	Persönliche Anekdoten & Bedeutung des Genres	4
1.3	Was sind Point & Click-Adventures? Eine Taxonomie	6
1.3.1	Taxonomie von PCAs	6
1.4	Kapitelübersicht	8
	Literatur	9
2	Designprinzipien – Wie Point & Click-Adventures funktionieren	11
2.1	Zwischen Innovation und Nostalgie – Steuerungsexperimente im Wandel des Genres	12
2.1.1	Monkey Island 2 – Ein Paradebeispiel für „Mondlogik“	14
2.1.2	Gabriel Knight 2 – Der Ernst des Erzählens	15
2.1.3	Beneath a Steel Sky – Dystopie im Pixelkleid	16
2.1.4	Loom – Der musikalische Sonderweg	16
2.2	Das Design von Point & Click-Adventures	18
2.2.1	Text-Interface: Mystery House	18
2.2.2	Grafik, Verben und Text-Inventar: Maniac Mansion	18
2.2.3	Grafik und Text-Eingabe: Space Quest	19
2.2.4	Grafik, Verben und Icon-Inventar: Monkey Island	21
2.2.5	Vollbild mit Icons: The Dig	22
2.2.6	Vollbild mit intelligentem Mauszeiger: Broken Sword	22
2.2.7	Direkte Steuerung & cineastisches Interface: Grim Fandango	23

2.3	Dialoge und Narration	24
2.3.1	Parser-basierte Eingaben: King's Quest	24
2.3.2	Dialog-Bäume und Multiple-Choice mit Einfluss: Monkey Island	27
2.3.3	Erzählgetriebene Dialoge mit Konsequenzen: Gabriel Knight	27
2.3.4	Kontext-abhängige Konversation & Stimmungssysteme: The Longest Journey	28
2.3.5	Wortlose und symbolische Kommunikation: Fire / Machinarium	28
2.3.6	Nicht-lineare Gespräche, Lügen & Manipulation als Spielmechanik	29
2.4	Narration & Rätseldesign in Point & Click-Adventures	30
2.4.1	Lineare, verzweigte und modulare Erzählstrukturen	31
2.4.2	Umwelt als Erzähler: Environmental Storytelling	31
2.4.3	Rückblenden, Tagebücher und Perspektivwechsel	31
2.4.4	Rätseltypen: Von Logik bis Mondlogik	32
2.4.5	Integrierte Rätsel vs. „Rätselinseln“	32
2.4.6	Belohnungsmechaniken: Warum wir knobeln	32
2.4.7	Rhythmus und Taktung von Rätseln	33
2.5	Komfortfunktionen & Zugänglichkeit	33
2.6	Die Meta-Ebene: Selbstreflexivität im Genre	33
2.7	Lerneffekte und Best Practices für ein modernes Point & Click-Adventure	34
	Literatur	34
3	Eine kurze Geschichte der Point & Click-Adventures	37
3.1	1978–1982: Der Ursprung – Text als Abenteuer	39
3.2	1983–1987: Erste grafische Abenteuer & Hollywood entdeckt Spiele	41
3.3	1988–1992: Der goldene Aufstieg von LucasArts & Sierra	42
3.4	1993–1997: Jetzt neu, die CD-ROM	43
3.5	1998–2002: Das Genre stirbt... und überlebt dank Deutschland	44
3.6	2003–2007: Telltale Games und der Beginn der Indie-Renaissance	46
3.7	2008–2012: Kickstarter und das große Revival des Adventure-Genres	47
3.8	2013–2017: Experimente und das endgültige Ende von LucasArts	48

3.9	seit 2018: Nostalgie trifft Moderneseit 2018: Nostalgie trifft Moderne	49
3.9.1	Retro-Remakes und die Renaissance alter Klassiker	50
3.10	Warum Pixel-Art-Adventures heute noch beliebt sind	51
3.11	Zitate	51
	Literatur	52
4	LucasArts vs. Sierra On-Line	55
4.1	Sierra erfindet das Adventure-Genre, Lucasfilm Games revolutioniert es	56
4.1.1	King's Quest – Das erste Grafik-Adventure	56
4.2	Von Labyrinth zu Maniac Mansion – Der Weg zum PCA	57
4.2.1	Sierra vs. Lucasfilm Games: Zwei Philosophien prallen aufeinander	58
4.3	Der Konkurrenzkampf – 1989 bis 1992	58
4.3.1	1991–1992: Der Wettbewerb spitzt sich zu	60
4.3.2	Der Höhepunkt der Rivalität	60
4.4	Das goldene Zeitalter (1993–1997)	61
4.4.1	1993– Der Beginn des CD-ROM-Zeitalters	61
4.4.2	1994–1995: Die größten Meisterwerke beider Studios	62
4.4.3	1996–1997: Die letzten großen Sierra-LucasArts-Duelle	63
4.4.4	LucasArts liefert das letzte große klassische Adventure ab	63
4.5	Die goldene Ära neigt sich dem Ende zu	63
4.5.1	Das Erbe von LucasArts und Sierra	64
4.5.2	Das bleibende Vermächtnis	64
4.5.3	Ein Ende – oder ein Neubeginn?	65
	Literatur	65
5	Die Underdogs	69
5.1	Revolution Software: britischer Pionier des Genres	70
5.1.1	Historischer Kontext und die Anfänge	71
5.1.2	Narrative Prinzipien: interaktives Geschichtenerzählen	71
5.1.3	Rätseldesign und Spielerführung	72
5.1.4	Fazit: Das Erbe von Revolution Software	72
5.2	Daedalic Entertainment: Die deutsche Renaissance	72
5.2.1	Gründung und Aufstieg: Wie Daedalic die Adventure-Szene prägte	73
5.2.2	Narrative Konzepte: Zwischen Melancholie und Komik	73
5.2.3	Wirtschaftliche Entwicklung: Übernahmen, Krisen und Neuorientungen	74
5.2.4	Fazit: Das Erbe von Daedalic Entertainment	75

5.3	Wadjet Eye Games: Die Renaissance des Indie-Adventures	75
5.3.1	Historische Entwicklung: Die Gründung und frühe Projekte	75
5.3.2	Narrative Besonderheiten: Zwischen Noir, Urban Fantasy und Charakterfokus	76
5.3.3	Technische und spielmechanische Innovationen	76
5.3.4	Einfluss auf die Indie-Szene	77
5.3.5	Fazit: Das Erbe von Wadjet Eye Games	77
5.4	Bedeutende Spiele der Underdogs	77
5.4.1	Broken Sword: The Shadow of the Templars	77
5.4.2	Deponia: Anarchisches Chaos voller Humor und Gesellschaftskritik	79
5.4.3	Primordia: Cyberpunk, Sci-Fi und Narration	80
5.4.4	Die Blackwell-Serie – Geisterhaft	81
	Literatur	82
6	2D oder 3D – Warum das Genre (fast) starb	83
6.1	Ästhetik und Atmosphäre: Verlust handgezeichneter Magie	84
6.2	Spielmechanische Veränderungen: Steuerung und Interaktionsdesign	85
6.3	Technische Herausforderungen: Unreife 3D-Technologie	86
6.4	Wirtschaftliche Faktoren: Marktveränderungen und der Niedergang des Genres	87
6.5	Spieler- und Kritikerreaktionen: Der Bruch mit den Fans	87
6.6	Zwischenfazit: Hätte 3D das Genre fast zerstört?	88
6.7	Die Rückkehr: Ästhetik, Bedienung und Nostalgie von 2D	89
6.8	Wir trotz der narrativen Konkurrenz	89
6.9	Fazit: Wiederbelebung durch Rückbesinnung	90
	Literatur	91
7	Escape Room vs. PCAs	93
7.1	Was sind Escape Rooms und wie unterscheiden sie sich von PCAs?	94
7.2	Games Studies und wissenschaftlicher Hintergrund	95
7.3	Psychologie von Escape Rooms und Kooperation	96
7.4	Ensemble-Dynamik: PCAs mit mehreren Charakteren vs. Escape Rooms	98
7.5	Sind PCAs mit mehreren Charakteren automatisch ein Escape Room?	100
	Literatur	101

8	Weibliche Protagonisten in Point & Click Adventures	103
8.1	Narrative Besonderheiten und Design	104
8.2	Einfluss der Autorenschaft	105
8.3	Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Hauptfiguren	107
8.4	Simon the Sorcerer und The Legend of Kyrandia 2	109
8.5	Broken Sword und Syberia	111
8.6	Fazit: Gibt es umfangreiche Unterschiede?	114
8.7	Übersicht: Spiele mit weiblichen Hauptfiguren	114
	Literatur	117
9	Vorher / Nachher – Remakes von Point & Click-Adventures	119
9.1	Remakes von PCAs: Bereicherung oder Schaden?	120
9.2	Potenzielle negative Auswirkungen von Remakes	121
9.3	Alternativen zu Remakes: Emulation und Fan-Projekte	121
9.4	Fallstudien zu Remakes im Detail	122
9.4.1	Day of the Tentacle Remastered	122
9.4.2	The Secret of Monkey Island I & II: Special Edition	124
9.4.3	Space Quest I VGA Remake	125
9.4.4	Broken Sword: Director's Cut & Broken Sword Reforged	127
9.5	Erkenntnisse aus den Fallstudien	129
9.5.1	Bewährte Konzepte und gelungene Modernisierungen	129
	Literatur	130
10	Kurioses und Skurriles	133
10.1	Kurioses aus Spielen	134
10.1.1	Das Gummihuhn mit Flaschenzug – Ein Running-Gag für die Ewigkeit	134
10.1.2	Die Tentakel-Überraschung in Day of the Tentacle	134
10.1.3	Gabriel Knight und die nicht ganz so gefährliche Schlange	135
10.2	Anekdoten aus der Entwicklung	135
10.2.1	Der Sierra-vs.-LucasArts-Kampf – Das Ende der unfairen Tode	135
10.2.2	Larry Laffer war ein Platzhalter – und wurde zur Kultfigur	136
10.2.3	Grim Fandango und das Problem mit der Festplatte	136
10.3	Feelies & Sammlerausgaben – Abenteuer zum Anfassen	136
10.4	Warum Adventures in manchen Ländern erfolgreicher sind	137
10.4.1	Deutschland: Die Hochburg der Adventures	138
10.4.2	Japan: Visual Novels statt klassischer Adventures	138

10.4.3	Russland & Osteuropa: Die Quest-Tradition	138
10.4.4	Spanien & Pendulo Studios – Eine unterschätzte Adventure-Nation	139
10.5	Easter Eggs & versteckte Insider-Witze	139
10.5.1	LucasArts‘ Liebe zu versteckten Anspielungen	140
10.5.2	Monkey Island 2: Das absurde Ende und der LucasFilm-Gag	140
10.5.3	Entwickler verstecken sich selbst in Spielen	140
10.5.4	Verrückte Rätsel	141
10.5.5	Mondlogik: Der wahre Tod der PCAs?	142
	Literatur	142
11	Die wichtigsten Point & Click-Adventures	145
11.1	LucasArts	146
11.2	Sierra On-Line	147
11.3	Revolution Software	154
11.4	Daedalic Entertainment	157
11.5	Wadjet Eye Games	159
11.6	Ausgewählte weitere Studios	162
11.7	Spiele, die zwischen 2020 und 2025 erschienen sind	168
11.8	Spiele, die kaum jemand kennt...?	169
11.9	Das Erbe von LucasArts und Sierra On-Line	171
11.10	Spiele mit weiblicher Hauptrolle	174
11.11	Weitere nennenswerte PCAs	177
11.12	Remakes von PCAs	179
11.13	Text-Adventures von Infocom	180
12	Zwischen Retro und Renaissance	183
	Anhang A Glossar – Begriffe rund um Point & Click-Adventures	185



Inhaltsverzeichnis

1.1	Warum Point & Click-Adventures?	2
1.1.1	Medienkonvergenz und flexible narrative Strukturen	3
1.1.2	Soziale Immersion und Kooperation	3
1.1.3	Flow-Theorie: Das optimale Spielerlebnis	3
1.1.4	Suchen, Finden und Sammeln	4
1.2	Persönliche Anekdoten & Bedeutung des Genres	4
1.3	Was sind Point & Click-Adventures? Eine Taxonomie	6
1.3.1	Taxonomie von PCAs	6
1.4	Kapitelübersicht	8
	Literatur	9

Mit Point & Click-Adventures verbinde ich zahllose Stunden des Rätsels und der Unterhaltung und immer wieder Kopfzerbrechen. Von der einfachen Grafik in *Maniac Mansion* über die erste Sprachausgabe in *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* hin zu einem digitalisierten Christopher Lloyd in *Toonstruck*. Für mich als gerade frischer Teenie war das alles eigentlich eher ein Film.

Das vorliegende Buch speist sich aus mehreren unterschiedlichen Quellen. Zunächst sind da die Erinnerungen des Autors zu nennen – die können sicherlich aus Gründen der Nostalgie und Verklärung getrübt sein. Daher sind die wichtigsten Quellen, die im Verlaufe des Buchs nicht noch mehrfach genannt werden:

- Burbach, J.** (2016). *Masterarbeit „The Future Perspectives of Point & Click-Adventures“*, TH-Köln, Cologne Game Lab. Autor des vorliegenden Buchs.
- Carton, C.** (2022). *The history of the adventure video game*. Pen & Sword Books
- Deneschau, N.** (2024). *The mysteries of Monkey Island: All aboard to take on the pirates!*. Third Editions.
- Dyer, S.** (2019). *The art of point & click adventures*. Bitmap Books
- Kalata, K.** (2011). *Hardcoregaming101.net presents: The guide to classic graphic adventures*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Mills, S.** (2020). *The Sierra adventure: The story of Sierra On-Line*. Lulu.com
- Reed, A. A.** (2023). *50 years of text games: From Oregon Trail to AI Dungeon*. Self-published.
- Smith, R.** (2008). *Rogue leaders: The story of LucasArts*. Chronicle Books
- Warriner, T.** (2023). *Revolution: The quest for game development greatness*. Fusion Retro Books.
- Williams, K.** (2022). *Not all fairy tales have happy endings: The rise and fall of Sierra On-Line*. Sierra On-Line.

Die Lektüre dieser Bücher sei allen Lesern ans Herz gelegt. Sie ergänzt dieses Buch um weitere Details und Informationen sowie weitere Anekdoten. Und umgekehrt. Außerdem gibt es auf YouTube einige Dokumentationen über das Thema.

1.1 Warum Point & Click-Adventures?

Point & Click-Adventures (PCAs) begeistern durch ihr Zusammenspiel aus interaktivem Rätseldesign, Erzählkunst und intensiven Spielerlebnissen. Das Genre wirkt weit über den reinen Spielspaß hinaus, weil es narrative Elemente, visuelle Ästhetik und psychologische Faktoren verbindet, die den Spieler involvieren. PCAs und deren Vorläufer haben eine lange Entwicklung hinter sich – von den ersten textbasierten Abenteuern wie *Colossal Cave Adventure* (1976) bis hin zu modernen Indie-Renaissance-Spielen wie *Thimbleweed Park*. Diese Geschichte wird in Kap. 3 ausführlich behandelt.

Während PCAs für viele reine Unterhaltung sind, gibt es auch fundierte wissenschaftliche Ansätze, die ihre Faszination erklären. Diese werden im Folgenden kurz umrissen, um eine Basis zu legen. Weiterführende wissenschaftlichen Grundlagen hat der Autor z.B. in seinem Buch „Das Kreative Volumen“ gelegt, weswegen sie hier nicht ausführlich beschrieben werden. Es gibt jedoch einige zentrale Konzepte, die maßgeblich zum Reiz der PCAs beitragen. Medienkonvergenz, soziale Immersion und Flow sowie die Begriffe Suchen, Finden und Sammeln werden im Folgenden kurz angerissen.

1.1.1 Medienkonvergenz und flexible narrative Strukturen

Medienkonvergenz beschreibt nach Jenkins die Vereinigung verschiedener Medienformate (Jenkins, 2006, S. 2–3). PCAs verbinden Elemente aus Film, Literatur und anderen interaktiven Formaten zu einem ganzheitlichen Erzählkonzept (Murray, 1997, S. 68–70). Die visuell gestalteten Welten, dynamischen Dialoge und sorgfältig konzipierten Rätsel schaffen ein vielschichtiges narratives Geflecht, das den Spieler auf unterschiedlichen Ebenen anspricht (Ryan, 2001, S. 103–107). Durch diese Mischung entsteht ein flexibles Storytelling, das sowohl vertraute als auch überraschende Wendungen bietet. So wird das Genre zu einer Art interdisziplinärem Kunstwerk, das den Zuschauer auf eine emotionale und intellektuelle Reise mitnimmt

1.1.2 Soziale Immersion und Kooperation

Ein weiterer wesentlicher Aspekt der Faszination von PCAs liegt in der Schaffung von Immersion und Involviertheit – dem vollständigen Eintauchen in eine alternative, glaubwürdige Welt (Thon, 2007, S. 22–25). Nach Thon spielt dabei die Gestaltung der Charaktere und Umgebungen eine wichtige Rolle: Liebevoll gezeichnete Figuren und detailreiche Hintergründe ermöglichen es dem Spieler, sich emotional mit der Geschichte zu identifizieren (Thon, 2007, S. 41–45). Auch wenn PCAs traditionell als Einzelspieler-Erlebnisse konzipiert sind, vermitteln sie häufig ein Gefühl der Gemeinschaft und Nähe (Murray, 1997, S. 149–153). Durch Interaktionen mit Charakteren und die Möglichkeit, sie direkt zu steuern, übernehmen Spieler die Kontrolle. Und durch die Art und Weise, wie Rätsel in die Erzählstruktur eingebettet sind, können sie den Eindruck erwecken, als ob man Teil einer lebendigen, atmenden Welt ist. Bestandteil vieler Spiele ist daher auch die Kooperation mehrerer Charaktere, wie etwa in *Maniac Mansion*, in dem Spieler drei Protagonisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten steuern.

1.1.3 Flow-Theorie: Das optimale Spielerlebnis

Das Konzept des Flow beschreibt einen Zustand tiefster Konzentration und völliger Versunkenheit in einer Tätigkeit – einen Zustand, in dem der Spieler das Gefühl hat, vollständig in der Spielwelt aufzugehen (Csikszentmihalyi, 1990, S. 53–57). Csikszentmihalyi bezieht diese nicht direkt auf PCAs, aber sie erreichen diesen Flow, indem sie Rätsel und narrative Herausforderungen so gestalten, dass sie genau das richtige Maß an Schwierigkeit und Belohnung bieten. Der Spieler wird kontinuierlich gefordert, ohne überfordert zu sein, und erlebt dadurch ein ständiges Gefühl des Fortschritts und der persönlichen Weiterentwicklung (Juul, 2005, S. 72–75). Dieses Gleichgewicht zwischen Herausforderung und Erfolgserlebnis sorgt dafür, dass PCAs nicht nur unterhalten, sondern auch eine nachhaltige emotionale Bindung erzeugen.

1.1.4 Suchen, Finden und Sammeln

In seinen Werken „Suchen und Finden“ sowie „Sammeln“ beschreibt Manfred Sommer die psychologischen und kognitiven Prozesse hinter der menschlichen Neigung, Gegenstände systematisch zu erfassen und verborgene Dinge aufzuspüren (Sommer, 2004, S. 9–12; Sommer, 2002, S. 15–18). Diese Mechanismen sind auch für das Design von PCAs von wichtiger Bedeutung, da das Erkunden und Finden von Objekten eine fundamentale Spielmechanik darstellt.

Das Konzept des Suchens als spielerisches Grundelement spiegelt sich insbesondere in der Interaktion mit der Umgebung wider: Spieler müssen akribisch Bildschirme nach „Hotspots“ absuchen – Punkte mit Interaktionen –, Gegenstände entdecken und kombinieren. Diese Interaktionen erzeugen nicht nur ein Gefühl der Kontrolle über die Spielwelt, sondern verstärken auch das Belohnungssystem, da jeder gefundene Gegenstand als Fortschritt wahrgenommen wird (Sommer, 2004, S. 45–48, Adams, 2014, S. 201–204). Sommers Erkenntnisse über die psychologische Befriedigung durch Sammelprozesse lassen sich ebenso auf das Inventarmanagement in Adventures übertragen: Das Horten von Items und deren gezielte Nutzung in Rätseln fördern das Bedürfnis nach Ordnung und Vervollständigung, das viele Spieler antreibt (Sommer, 2002, 2004).

Wie genau sich diese Prinzipien im Game-Design von PCAs manifestieren, wird in Kap. 2 detailliert betrachtet. Dort wird auch untersucht, wie diese Mechaniken im Rätseldesign und der Spielerführung eine Rolle spielen.

Zusammenfassung

Die Faszination von PCAs liegt also in ihrer Fähigkeit, komplexe Erzählungen, interaktive Herausforderungen und intensive emotionale Erlebnisse in einem relativ kompakten Format zu vereinen – ein Erlebnis, das weit über nostalgische Erinnerungen hinausreicht und auch moderne Spielkonzepte nachhaltig inspiriert.

1.2 Persönliche Anekdoten & Bedeutung des Genres

Ich erinnere mich noch lebhaft an meine allererste Begegnung mit einem Point & Click-Adventure – es war *Maniac Mansion* auf dem C64. Damals, gerade einmal 11 Jahre alt, öffnete sich mir eine völlig andere, neue Welt, in der ich nicht nur ein passiver Beobachter, sondern der aktive Regisseur einer interaktiven Geschichte wurde. Obwohl die Steuerung per Joystick zunächst mühsam war und das Spielgeschehen verlangsamte, machte dieser Lernprozess Sinn: Das Langsame als Spielprinzip. Ich spürte schon früh, dass hier etwas Außergewöhnliches stattfand, denn ich war in der Lage, die Figuren direkt zu steuern und bekam das Gefühl, eine Verantwortung zu tragen – als ob ich selbst die Geschichte schrieb, während sie sich vor meinen Augen entfaltete. Ich nahm die soziale Immersion

wahr und sah die Beziehungen zwischen den drei Protagonisten, die ich durch das Haus schickte. Nun, mit 30 Jahren Abstand.

Das Intro von *Maniac Mansion* war wie ein kleiner Film, der mich in seinen Bann zog. Trotz der technischen Einschränkungen des C64 – 16 Farben, minimale Auflösung und nur wenige Animationen – wirkte alles überaus cineastisch. Der charakteristische Sägezahn-sound des C64-SIDs, das Grillenzirpen im Hintergrund, das ich gerade auch wieder im inneren Ohr höre, erzeugte eine Atmosphäre, die fast magisch war. Diese akustische Untermalung, die Grafik, die Geschichte machten für mich den Moment zur Offenbarung. Denkwürdig bleibt mir auch das erste Rätsel: Der Schlüssel zum Haus, der unter der Fußmatte versteckt war. In meiner kindlichen Vorstellung schien es fast selbstverständlich, dass solch eine Idee in einem amerikanischen Vorort funktionierte – macht dort bestimmt jeder. Dieses Rätsel war für mich im wahrsten Sinne ein Türöffner in spielbare Geschichten.

Mit der Zeit, und vor allem beim Übergang zu meinem zweiten Abenteuer, *Zak MacRacken*, wurde mir bewusst, dass auch in diesen scheinbar offenen Welten bestimmte Grenzen existieren. Es gab Momente, in denen ich realisierte, dass ich eigentlich einer vorgefertigten, geskripteten Geschichte folgte. Doch genau diese Erkenntnis verstärkte paradoxerweise den Reiz – denn sie zeigte mir, wie clever und durchdacht die Erzählstrukturen hinter diesen Spielen waren. Obwohl sie nicht so offen waren wie heutige Open-World-Spiele, lag in der scheinbaren Unbegrenztheit gerade ein besonderes Potenzial: Die Geschichten wirkten so intensiv und fesselnd, dass jede gelöste Herausforderung das Gefühl vermittelte, etwas erreicht zu haben.

Betritt man das Haus und geht durch die erste Tür in die Küche, steht dort die Dame des Hauses, Edna, am Kühlschrank. Wagte man sich zu nah an sie heran, verfolgte sie meine Spielfigur, Dave. Wurde man geschnappt, ging es in den Kerker. Flugs zu einer der anderen beiden Figuren gewechselt, ins Haus und den geheimnisvollen Gargoyle auf dem Treppengeländer bewegen – schon konnte man den Kerker wieder verlassen. Eigentlich brauchte ich einige Zeit, um die Geheimtür zu öffnen... Aber die Erfahrung mit dem Gargoyle lehrte mich, ab sofort beim Betreten einer neuen Szene den Bildschirm akribisch nach Hotspots abzusuchen. Ein Verhalten, das ich später unter dem Namen „Pixel-Hunting“ wiederfand. Und bei drohender Gefahr schnellstmöglich zu verschwinden.

Diese intensive Suche nach kleinen, versteckten Details verlieh dem Spiel eine zusätzliche Dimension und machte jede noch so unscheinbare Szene zu einem Teil des großen Abenteuers. Ich erinnere mich noch, wie ich, frustriert und gleichzeitig fasziniert, die Hinweise in der Umgebung zusammensetzte. So ließ ich mich schließlich durch Hilfestellungen in der „Power Play“ (Power Play, n. d.) oder der „ASM – Aktueller Softwaremarkt“ (Aktueller Software Markt, n. d.) durch diese scheinbar unlösbare Situation leiten.

Heute blicke ich mit großer Faszination und Dankbarkeit auf jene ersten Abenteuer zurück, die den Grundstein für meine Leidenschaft für interaktive Geschichten legten.

Sie sind nicht nur nostalgische Erinnerungen an eine frühe Ära der Computerspiele, sondern auch inspirierende Beispiele dafür, wie technische Grenzen überwunden und durch kreative Erzählkunst zeitlose Erlebnisse geschaffen werden können. Diese Mischung aus Abenteuer, Herausforderung und emotionaler Tiefe ist es, was PCAs für mich – und für viele andere Fans – zu einem unvergleichlichen Genre macht.

1.3 Was sind Point & Click-Adventures? Eine Taxonomie

PCAs sind eine Untergruppe der Adventure-Spiele, die narrative Erzählung mit interaktiven Rätselmechaniken verbinden. Im Gameplay erlebt der Spieler eine vorstrukturierte, aber individuell beeinflussbare Geschichte – gesteuert über einfache Zeigegeräte wie Maus, Touchscreen oder Gamepad. Das Genre ermöglicht es, sich in eine interaktive Welt zu vertiefen, in der Erkundung, Dialoge und das Lösen von Rätseln den narrativen Fortschritt bestimmen.

1.3.1 Taxonomie von PCAs

Die hier dargestellte Taxonomie bildet die theoretische Grundlage zur systematischen Erfassung der Kernmechaniken. Diese Definition ist nicht nur Basis für die weitere Analyse in Kap. 2 (Designprinzipien), sondern hilft auch, PCAs von verwandten Genres abzugrenzen.

Definition und Kernmechaniken

Ein Point & Click-Adventure (PCA) ist ein Videospiel, bei dem Spieler durch Zeigen und Anklicken von Objekten, Charakteren und Umgebungen Aktionen auslösen – beispielsweise Gegenstände aufnehmen, sprechen oder kombinieren. Die ursprüngliche Definition laut Burbach:

“A Point & Click Adventure (PCA) is a video game, in which players use pointing devices to click items, objects, and characters to trigger actions like taking, talking, or using. On touch devices, the genre could be called Point & Tap Adventure (PTA).” (Burbach, 2016)

Diese Definition muss hier um das Element „narrativ“ erweitert werden, um den besonderen Fokus auf die erzählerische Gestaltung hervorzuheben. In der Erweiterung der Steuerung sollten PCAs für Touchgeräte zudem als Point & Touch-Adventures bezeichnet werden. Spiele mit Tastatur- oder Gamepad-Steuerung fungieren entsprechend als Point & Select-Adventures. Im Rahmen des Buchs wird jedoch trotzdem immer von PCAs geschrieben.

Typische Mechaniken in PCAs

PCAs basieren auf einem Zusammenspiel mehrerer interaktiver Systeme, die ein immersives Spielerlebnis erzeugen:

Bewegungs- und Navigationsmechaniken: Spieler bewegen ihre Spielfigur durch Klicken auf „Hotspots“ oder grafisch markierte Bereiche. Diese Mechanik – von einfachen Richtungsangaben in frühen Titeln (z. B. *Maniac Mansion*, *The Secret of Monkey Island*) bis zu komplexeren, ikonbasierten Systemen – fördert das selbstständige Erkunden und Durchsuchen der Spielwelt.

Inventarsysteme und Interaktionen: Während klassische Adventures Inventare als Textlisten darstellten, nutzen moderne Vollbild-PCAs symbolbasierte Pop-over-Menüs. Gegenstände werden als Icons angezeigt und können per Drag & Drop kombiniert werden, um Rätsel zu lösen und die narrative Welt zu beeinflussen.

Rätseltypen und deren Gestaltung: Rätsel bilden das Herzstück des Genres. Sie reichen von streng logischen Aufgaben bis zu bewusst „mondlogischen“ Herausforderungen, die Querdenken erfordern. Häufig werden Hinweise subtil in der Umgebung platziert, Das „Pixel-Hunting“ wurde bereits erwähnt.

Dialogsysteme und Gesprächsmechaniken: Dialoge dienen nicht nur der Informationsvermittlung, sondern steuern auch den narrativen Fortschritt. Von textbasierten Parsern in frühen Spielen bis zu modernen Multiple-Choice-Dialogen tragen diese Systeme wesentlich zur Immersion bei.

Vergleich mit anderen Adventure-Genres

Die folgenden Vergleiche grenzen PCAs noch stärker von verwandten Genres ab und schließen damit die Taxonomie. Die folgende Auflistung ist alphabetisch sortiert.

Action-Adventures: Während Spiele wie *The Legend of Zelda* Echtzeit-Action mit Rätseln kombinieren, bevorzugen PCAs oft entschleunigte oder nicht-dynamische Interaktionen.

Escape Rooms: Beide Formate setzen auf Rätsellösen, unterscheiden sich jedoch darin, dass Escape Rooms auf Teamarbeit und Echtzeit-Interaktion bauen, während PCAs ein strukturiertes Einzelspieler-Erlebnis bieten. Ein Vergleich von Escape Rooms und PCAs führt Kap. 7 durch.

Graphic Adventures: Die ersten Teile der *King's Quest* und der *Space Quest*-Reihen setzten auf Tastatureingaben und komplexe Textbefehle ähnlich der Interactive Fiction, während PCAs durch einfache Maussteuerung und reduzierte Aktionslisten überzeugen. Charaktere wurde direkt durch Joystick oder die Cursortasten bewegt.

Interactive Fiction (Textadventures, kurz IF): Spiele wie *Zork* basieren auf reiner Texteingabe und bieten einen großen Interpretationsspielraum, während PCAs visuelle Umgebungen und direkte Interaktion bereitstellen.

Visual Novels: Diese legen den Fokus auf narrative Entscheidungsfreiheit, verzichten jedoch häufig auf die interaktive Rätselkomponente, die in PCAs zentral ist.

Walking Simulatoren: Spiele wie *Firewatch* fokussieren sich auf Erkundung und Storytelling, verzichten aber oft auf klassische Rätselmechaniken. Sie bedienen sich zudem meist einer anderen visuellen Darstellung.

Zusammenfassung und Ausblick

Die vorliegende Taxonomie zeigt, dass PCAs ihre Einzigartigkeit aus der Kombination von visueller Interaktivität und narrativer Gestaltung ziehen. Die klare Trennung von PCAs zu verwandten Genres – etwa Action-Adventures, Escape Rooms oder IF – macht deutlich, dass PCAs ein strukturiertes, aber zugleich immersives Einzelspieler-Erlebnis bieten.

1.4 Kapitelübersicht

Das Buch gliedert sich in eine Reihe von sorgfältig strukturierten Kapiteln, die den Leser systematisch in PCAs einführen und gleichzeitig einen umfassenden historischen, gestalterischen und kulturellen Überblick bieten. Im Folgenden wird der inhaltliche Aufbau daher kurz vorgestellt:

1. **Kap. 2: Designprinzipien – Wie Point & Click-Adventures funktionieren**

Dieses Kapitel erklärt die Grundprinzipien gelungener PCAs und erläutert Aspekte wie Rätseldesign, Storytelling und Komfortmechaniken wie intelligente Mauszeiger anhand ausgewählter Spiele. Den Abschluss des Kapitels bildete eine Zusammenfassung der Best Practices für ein modernes PCA.

Dieses Kapitel basiert auf der Masterarbeit des Autors und den in der Einführung genannten Büchern.

2. **Kap. 3: Eine kurze Geschichte der Point & Click-Adventure**

Dieses Kapitel verfolgt die Geschichte des Genres von dessen Vorläufern, wie dem Text-Adventure *Zork* zu aktuelleren Spielen wie *Thimbleweed Park*.

3. **Kap. 4: LucasArts vs. Sierra On-Line**

Dieses Kapitel stellt die humorvolle, narrativ fokussierte Philosophie von LucasArts den trial-and-error-orientierten, oft herausfordernden Konzepten von Sierra gegenüber. Ein Vergleich mit historischen Kontext, um den großen Einfluss der beiden Studios auf das Genre zu verdeutlichen.

4. **Kap. 5: Die Underdogs**

Dieses Kapitel zeigt die vielleicht weniger bekannten, aber innovativen Entwickler wie Revolution Software (*Broken Sword*), Wadjet Eye (*Blackwell-Serie*) oder Daedalic (*Deponia-Serie*) in den Fokus. Es zeigt, wie frische Ideen und moderne Ansätze das Genre beeinflusst haben.

5. **Kap. 6: 2D oder 3D – Warum das Genre (fast) starb**

Dieses Kapitel fokussiert auf den Übergang zu 3D und zeigt auf, warum der nicht funktioniert hat. Und es beschreibt, wie Finanzierungsmodelle wie Kickstarter und Vertriebsmöglichkeiten wie Streaming und Let's Plays den Fortbestand und die Erneuerung des Genres unterstützen.

6. **Kap. 7: Escape Room vs. PCAs**

Dieses Kapitel beschreibt Escape Rooms und untersucht die These, dass sie eigentlich eine physische Version der PCAs sind.