



Die Geschichte der Adventure Teil 4 – Fotorealistisch?

Description

Anfang der 1990er Jahre begannen Adventure sich optisch stark zu wandeln. Waren Grafikadventure bis dahin ausschließlich Pixelwerke, entwickelten sich nun drei Grafikstile. Comic, Rendergrafik und Foto/Film.

Höhere Auflösungen, mehr Farben

Gepixelte Sprites haben den Vorteil, dass sie auch auf niedrigen Auflösungen und bei reduzierten Farben gut funktionieren. [Maniac Mansion](#) erschien 1987 zunächst auf dem C64, der bekanntlich nur 320×200 Bildpunkte mit 16 Farben unterstützte. 1981 führte IBM die CGA Grafik ein, die ebenfalls extrem limitiert war. Standard-Modus waren bei einer Auflösung von 320×200 nur vier Farben möglich, unter 640×480 lediglich zwei.



Maniac Mansion sah auch mit wenigen Farben recht gut aus

1984 wurde CGA durch EGA ersetzt und der neue Standard *glänzte* durch 16 Farben (4 Bit) bei den selben Auflösungen wie CGA, die erweiterte EGA-Palette ließ sogar 64 Farben (6 Bit) zu. Die EGA-Grafik, ebenso die des C64 mit seinem VIC II Grafikchip, ist das, was man sich heute gerne unter Retro vorstellt, obwohl sich kaum ein Indie-Spiel an die reduzierte Farbpalette hält.

EGA-Farbenpracht

Image not found or type unknown

Die 16 Farben im EGA-Modus

1987 kam mit VGA endlich ein etwas größerer Sprung. Der Standard war noch kompatibel zu CGA und EGA, unterstützte bei einer Auflösung von 320×200 Bildpunkten sagenhafte 256 Farben. Unter

640×480 waren bis dahin leider nur 16 Farben möglich, aber die meisten Spiele unterstützten ohnehin nur die üblichen 320×200 und mit 256 Farben ließ sich einiges anstellen.

Der Sprung bei IBM-Computern war auch dringend nötig. Bereits 1985 veröffentlichte [Commodore](#) den Amiga 1000 der aus einer Farbpalette von 4096 Farben schöpfte. Verglichen damit wirkte der ein Jahr zuvor eingeführte EGA-Standard steinzeitlich.

Wirklich interessant wurde es für Spieler, als Anfang der 1990er auch höhere Auflösungen mit mindestens 256 Farben (8 Bit) flüssig darstellbar waren. SVGA war der Sammelbegriff für Auflösungen jenseits von 640×480, wobei auch 640×480 mit 256 Farben gemeint sein kann. Vor allem ab Windows 95 waren Auflösungen von 800×600 und später 1024×768 der Standard.

Höhere Auflösungen und eine bessere Farbtiefe machen Fotos und Videos auf dem Bildschirm wesentlich angenehmer, aber es gab noch ein weiteres technisches Problem.

Speichermedien

5-25-Diskette

Image not found or type unknown

5,25? – Disketten hielten gefühlt von 12
bis Mittag

1976 erblickte die 5,25-Zoll Diskette das Licht der digitalen Welt. Auf dem C64 (1982 veröffentlicht) konnten zunächst nur 110 Kilobyte darauf gespeichert werden. Durch Weiterentwicklung der Technik waren später sogar 1200 Kilobyte möglich. 1983 wurden die Benutzer von Computern mit 3,5-Zoll Disketten beglückt, die zunächst 360 und ab 1987 bis zu 1440 Kilobyte Daten speichern konnten. Für die meisten alten Spiele reichte das völlig aus, hatten sie doch weniger als ein Megabyte. Doch je günstiger Disketten wurden umso mehr Speicherplatz belegten auch die Spiele, zumal auch immer mehr Festplatten in den Computern Einzug erhielten.

Zudem kam, dass sich auch Konsolen weiterentwickelten. 1988 veröffentlichte Sega seinen Mega Drive der bereits mit 512 Farben arbeiten konnte. 1990 kam der Super Nintendo auf den Markt und beherrschte mit seinem Grafikchip eine Farbtiefe von 15 Bit (32768 Farben). Da die Hersteller ihre

eigenen Modulformate hatten, konnten sie Abseits vom Markt ihre eigenen Standards definieren und somit relativ flexibel das Maximum der Speicherkapazität festlegen. Mehrere Megabyte waren auf einem Modul nicht unüblich, was gegenüber den Heimcomputern den Vorteil hatte, dass man nicht ständig das Speichermedium wechseln musste.

Disketten waren im Gegensatz zu Modulen nicht gerade das stabilste Medium. Einmal den Rucksack mit Disketten darin in die Ecke gepfeffert und schon konnte es sein, dass man anschließend ein Datengrab vorfand. So kam es, dass endlich die CD den Weg in die Heimcomputer fand.

CD-ROM Ära

1989 war es dann möglich CDs nicht nur als Audio- sondern als allgemeinen Datenträger zu benutzen. Der Sprung war gewaltig. Zuvor *eierte* man mit 1,44 MB Disketten herum, nun hatte man mindestens 650 Megabyte auf einer kleinen Scheibe. Spieleentwickler konnten nun mehr als 450mal so viele Daten speichern. Das ist ein bisschen so, als hätte man erst nur einen kleinen Kleiderschrank und auf einmal die Möglichkeit die ganze Wohnung als solchen zu nutzen. Man weiß zunächst überhaupt nicht, was man damit anfangen soll.

[Star-Wars-Rebel-Assault](#)

Image not found or type unknown

Star Wars Rebel Assault ebnete CD
ROMs den Weg

Die schlechte Nachricht war, dass die ersten CD-ROM Laufwerke kaum erschwinglich waren. Es dauerte bis 1993, da erschien mit **Star Wars – Rebel Assault** das erste Spiel ausschließlich auf CD-ROM. LucasArts zeigte der Welt damit auch, wie man den Speicherplatz mehr oder weniger sinnvoll nutzen konnte. Der interaktive Film zeigte eine alternative Version der vierten Star Wars Episode. Die Flugbahnen waren vorgegeben und der Spieler musste, vereinfacht gesagt, nur zur richtigen Zeit die richtigen Knöpfe drücken. Dennoch begeisterte das VGA-Vergnügen Fachpresse und Spieler gleichermaßen. Bereits auf einem 486er mit 33 MHz konnte man den Weltraum-Spaß flüssig spielen, sofern man ein entsprechendes Laufwerk sein Eigen nannte. Zahlreiche Spieler sahen dies als Anlass ihren PC endlich aufzurüsten, womit **Rebel Assault** den Weg für Spiele auf CD ebnete.

Der Sprung auf die Scheibe

Kings-Quest-V

Image not found or type unknown

Kings Quest V zeichnete sich durch eine schlechte Sprachausgabe aus

Spiele auf CDs wurden nun zum Standard. LucasArts selbst brachte in den folgenden Jahren Neuauflagen der eigenen Spiele, teils mit höherer Auflösung, vorwiegend aber mit Sprachausgabe. Endlich konnten Spiele durchgängig und professionell vertont werden. Man muss dabei darauf hinweisen, dass der damalige Profi-Standard heute eher so klingt wie wenn man in eine Gießkanne spricht und am anderen Ende das Mikrofon hält. Das entscheidende Problem war die Datenkompression. Auf eine nackte CD passte ungefähr eine Stunde Ton in Spitzenqualität. Für die meisten Audio-Künstler reichte das völlig aus, aber Dialoge in Spielen können durchaus mehrere Stunden gehen. Der fehlende Part war das MP3-Format, welches erst 1995 final definiert und ab dann Verbreitung fand.

Spieleentwickler hielt das nicht davon ab, zumal die Kunden ohnehin keine gehobenen Ansprüche an Sprachqualität hatten. Damit das so blieb, veröffentlichte Sierra **King's Quest V** (1990) später komplett vertont auf CD-ROM. Damit ging es zwar als das erste Adventure auf CD in die Geschichte ein, aber auch als eines der Spiele mit der miesesten Sprachqualität, was nicht nur am Ton sondern auch an den Sprechern selbst lag.

Eine Stilfrage

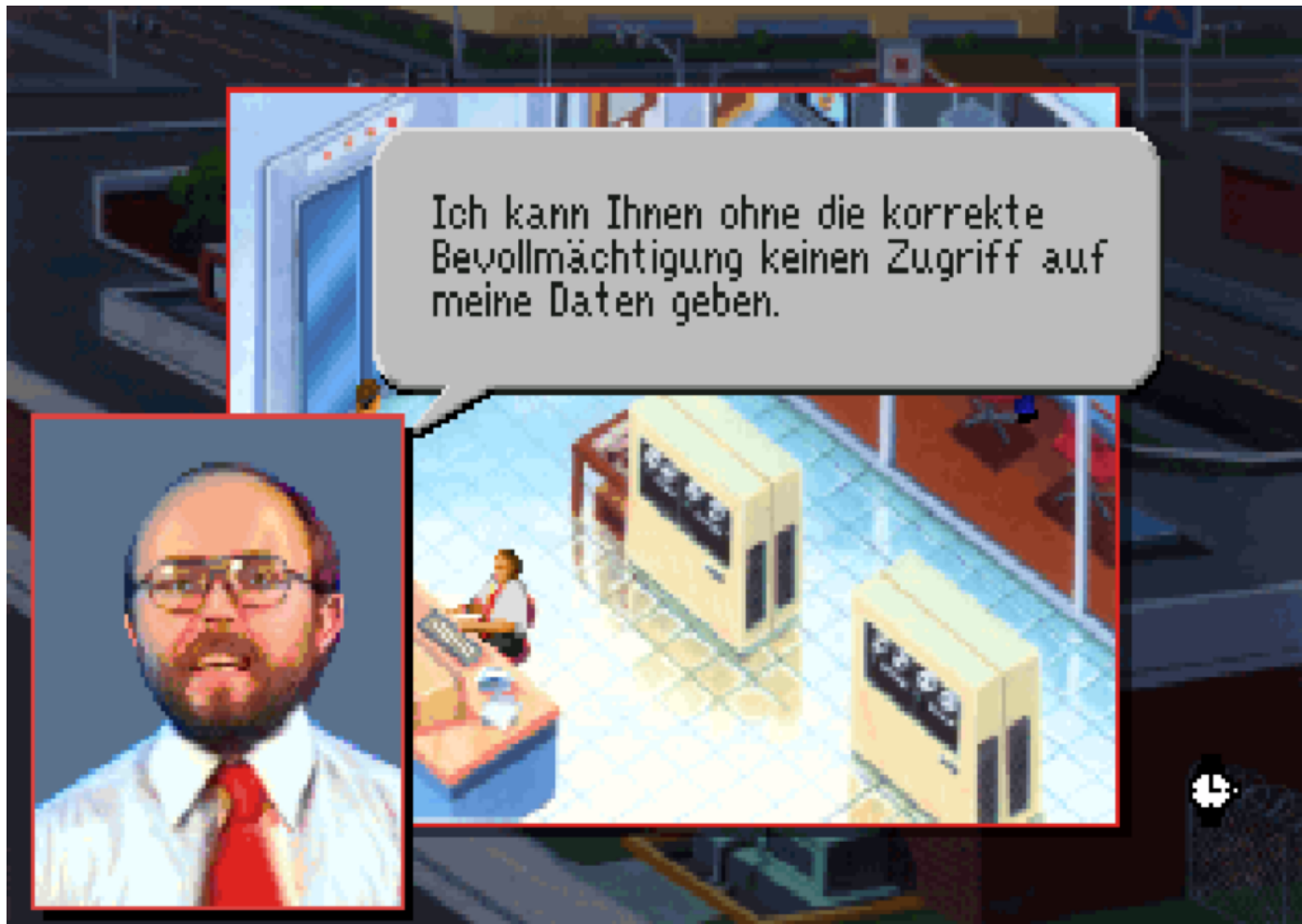
Sam-and-Max

Image not found or type unknown

Sam und Max hatten in jeglicher Hinsicht Stil

LucasArts leitete zwar den Trend der interaktiven Filme oder generell Filmelemente in Spielen ein (genau genommen gab es das vorher in abgespeckter Version auch) wandte dies aber nicht bei

Abenteuern an. Der große Speicherplatz wurde in Tonqualität, höher aufgelöste Grafiken und in Zwischensequenzen investiert. Der generelle Look ging von der Pixelgrafik in Comicgrafik über. [Sam & Max](#) und [Day of the Tentacle](#) (beide 1993) wiesen den Weg, der durch Spiele wie **Full Throttle** und **The Dig** aus eigenem Hause konsequent weiter gegangen wurde.



Mit PQ 3 setzte Sierra immer mehr auf Realismus

Sierra war nicht ganz so konsequent und entschied von Spiel zu Spiel, welcher Stil am ehesten passen würde. In **Police Quest 3** (1991) kamen fotografierte Schauspieler und Umgebungen zum Einsatz. **The Adventures of Willy Beamish** (1991) zeichnete sich durch seine Comicgrafik aus. Die [King's Quest](#)-Serie musste hingegen so ziemlich alles über sich ergehen lassen. Wunderschöne Pixelgrafik, Comicstil, hässliches 3D, erneut Comicstil. Die älteste Grafikadventure-Serie hatte auch den fürchterlichsten grafischen Wandel in der Spielegeschichte hinter sich. Dies lag u. a. daran, dass das Sierra-Zugpferd auch gerne für technische *Innovationen* missbraucht wurde.

Day-of-the-Tentacle

Image not found or type unknown

Auch in Day of the Tentacle setzte Lucas
Arts auf einen eigenen Comic-Pixel Stil

Andere Entwickler setzten neben der klassischen Pixelgrafik verstärkt auf Renderoptik oder auf Film, Foto und Schauspieler. Der Trend, für Spiele alles abzufotografieren was nicht rechtzeitig in der Finsternis verschwand verleitete Mitte der 1990er zahlreiche Experten zu der Aussage, dass fotorealistische Spiele bald Wirklichkeit werden würden. Dabei fußten solche Aussagen auf mehrere Logikfehler. Die meisten dieser Spiele waren nicht völlig frei in der Interaktion, was den weitläufigen Begriff „Spiel“ bereits stark einschränkte. Dazu kam, dass aufgrund niedriger Auflösung, Bildraten und Begrenzung der Farbtiefe nie ein wirklich *realistischer* Eindruck entstand. Selbst heute, 2019, sind die besten 3D-Engines noch ein Stück von komplett realistischen Welten entfernt. Da die Marketingabteilungen der Spielefirmen nur selten an Superlativen sparten, schien dies aber niemanden zu stören.



Der Comicstil von Willy Beamish (Dynamix) passte perfekt zu einem Spiel für Kinder und Jugendliche

Zudem musste auch die Frage gestellt werden, ob die Spieler überhaupt Fotorealismus wollen. Pixelgrafik hat ihren eigenen Charme, ihren eigenen Charakter. In den 1990ern versuchten viele Entwickler davon los zu kommen. Heute, 2019, macht man es wieder pixeliger und nennt es Indie und Retro.

Renderadventures

Myst-Masterpiece-Edition

Image not found or type unknown

Kaum vorstellbar, aber Myst (hier in der Masterpiece Edition) begeisterte damals auch durch die Optik

Die neuen Möglichkeiten schufen auch neue Unter-Genres, zu denen auch das Renderadventure gehörte. Hierbei handelte es sich um Spiele, die sich vor allem durch ihre Optik, nämlich Rendergrafiken, auszeichnete. Dies sind Grafiken, die als 3D Modelle am Computer erstellt und anschließend als Bild oder Video berechnet wurden. Diese Technik benutzten viele Spiele für animierte Zwischensequenzen, wie etwa die [Command & Conquer](#) Serie 1995. Ein Paradebeispiel dafür war das Spiel **Myst** von 1993.

Das Spiel führte aufgrund seines Grafikstils gleich mehrere Neuerungen in das Genre ein. Der Spieler bediente nicht mehr eine externe Figur sondern wurde selbst zum Bestandteil des Spiels (First Person). Da die Spielwelt aus statischen Grafiken bestand, fühlte sie sich wie ein Klicken durch ein Fotoalbum an, wobei der Spieler in einer Box gefangen war, in der er höchstens die vier Richtungen vorne, hinten, links und rechts erreichen konnte, um in die nächste Box zu gelangen.



Myst 1 vermischte Rendergrafik mit Videos

Für die damalige Zeit sah **Myst** hervorragend aus und entwickelte seine Atmosphäre vor allem durch die Klangkulisse. Da es kaum Animationen gab, war dies auch dringend nötig. Bewegte Abwechslung gab es fast nur in Zwischensequenzen. Das Abenteuerspiel minimierte die Interaktion mit der Umgebung auf das Wesentlichste und fühlte sich an wie eine Reise durch eine tote Welt in der zur Lösung der Rätsel nicht einmal ein Inventar nötig war. Natürlich konnte man auch nicht sterben und es war kein Neustart erforderlich (Stichwort Sackgassen). Wie der Entwickler Cyan Worlds selbst auf der Webseite schreibt:

„Bei Myst ging es darum, sich in einer Welt zu verlieren und einfach zu erforschen, zu verstehen und Teil der Geschichte zu werden [...]“

Der fehlende Anspruch ärgerte zum Teil auch die Fachpresse. PC Games gab 75, die PC Player 73 Punkte. Das Fazit der PC Player lautete:

„Wenn Sie unter einem guten Adventure einen Eintopf mit möglichst vielen Schauplätzen, Menüpunkten und Dialogpuzzles verstehen, vergessen Sie's lieber gleich. Das spartanische Myst lebt an der Freude am Ausprobieren und Herumforschen. Grübelnd notiert man Zahlencodes und Hinweise aus Tagebüchern; umso größer ist die Befriedigung, wenn man auf eine fremdartige Maschine trifft, die sich durch Umsetzung des erworbenen Wissens aktivieren lässt. Über die spielerische Komplexität kann man natürlich streiten, aber die Faszination von Myst ist nicht ohne. Wer ein ungewöhnliches Adventure sucht und Spaß an schönen Rummel-Expeditionen hat, wird dieses „echte“ CD-Programm

schätzen.“

Die Pointe ist, das **Myst** mit 6 Millionen verkauften Exemplaren zum erfolgreichsten Spiel seiner Zeit wurde. Mit seinen Nachfolgern wurden sogar insgesamt 12 Millionen Spiele verkauft. Das Spiel konnte zwar Veteranen des Genres kaum begeistern, dafür aber eine große, *anspruchslose* Masse die sich von den Grafiken, dem Sound und der Hintergrundgeschichte einfangen ließen. Immer wieder liest man Expertenmeinungen, welche die Schuld am Niedergang des Genres diesem Spiel zuschreiben. Die zahlreichen Gründe für diese Entwicklung schrieb ich bereits [im letzten Teil](#) nieder.

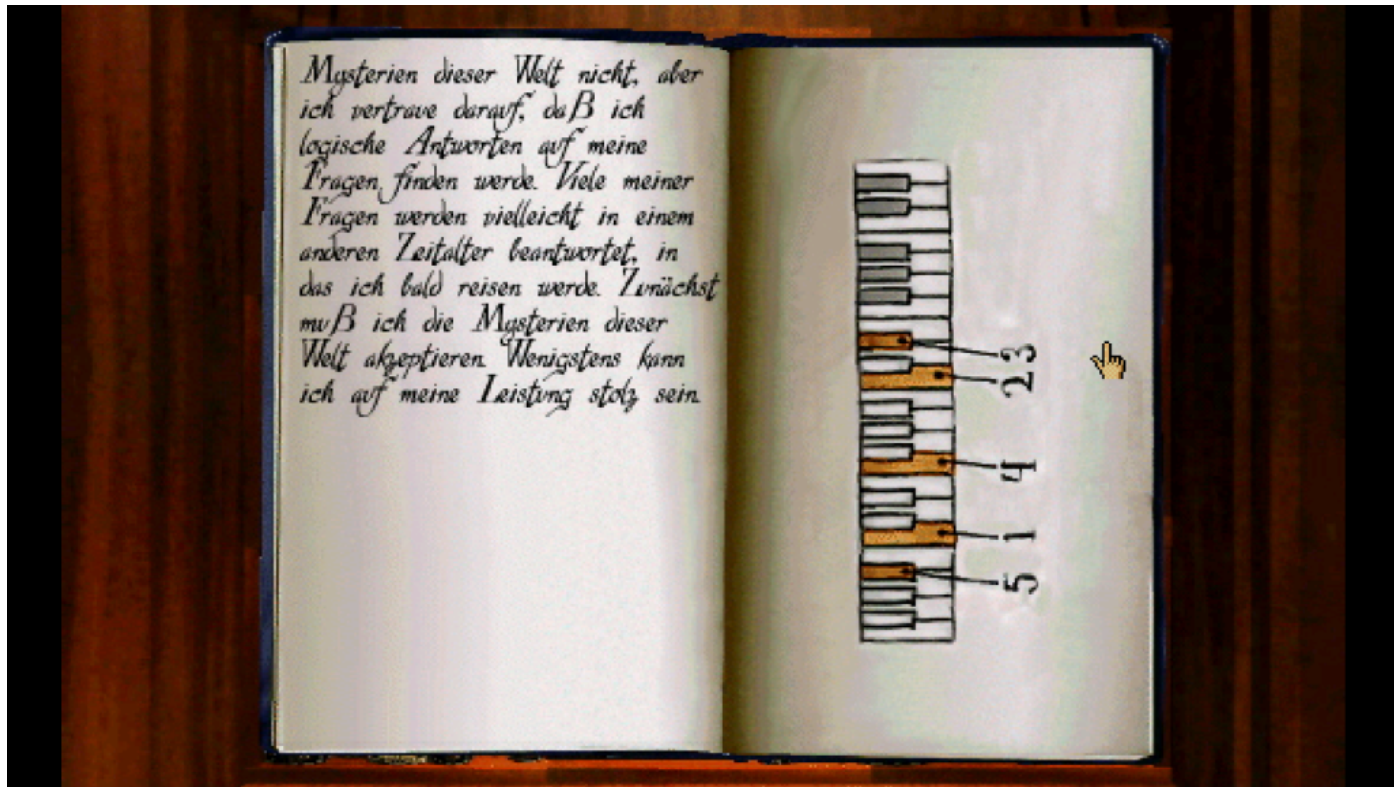
Mysts Erbe

[realMyst](#)

Image not found or type unknown

realMyst mit einer richtigen 3D Engine

Es ist immer das Gleiche. Wenn sich etwas verkauft, kommt ein Ableger nach dem anderen. Alleine die Myst-Serie brachte sieben Teile hervor, die auf zahlreiche Plattformen portiert und immer wieder neu aufgelegt wurden. Wer den ersten Teil spielen möchte, kann dies auf Mac OS, Windows, Amiga, Playstation, PlayStation 3, PlayStation Portable, Sega Saturn, 3DO, Atari Jaguar, CD-i, Nintendo DS, Nintendo 3DS, iOS, Windows Mobile und Android tun. Zudem gab es mit **realMyst** und **realMyst Masterpiece Edition** Versionen des Spiels in einer 3D-Engine. Hier kann der Spieler durch eine richtige 3D Welt laufen und erfährt durch dynamische Animationen wie Wolken, Wellen im Meer, Wind etc. eine lebendigere Spielwelt.



Viele Informationen erhielt man nicht nur aus den Zwischensequenzen, sondern aus Büchern

Viele Nachahmer gab es nicht. Zum einen war eine solche Fülle von Rendergrafiken und Animationen ein kostspieliger Aufwand. Firmen wie Westwood beispielsweise unterhielten für ihre Zwischensequenzen ganze Renderfarmen, also dutzende im Netzwerk verbundene PCs die den ganzen Tag nichts anderes taten als Animationen zu rendern. Für kleinere Studios war dies kaum zu realisieren. Außerdem war die Gefahr als Myst-Abklatsch enttarnt zu werden sehr groß, da der Grafikstil ein Alleinstellungsmerkmal der Spieleserie darstellte. Wer die nötigen Finanzen hatte ging somit lieber in Richtung Film, da sich mit dieser Technik mehr Individualität realisieren ließ. LucasArts und ein paar andere Entwickler blieben hingegen beim Comic.



Eine Übersicht der Insel von Myst 1

Nachdem 1996 id-Software mit **Quake** und die gleichnamige Engine die erste 3D-Spiel-Engine veröffentlichte, wurden Rendergrafiken als Spielmittel weiter uninteressanter. Warum sollte man noch eine statische, gerenderte Welt erschaffen, wenn man dynamische 3D-Welten erschaffen konnte?

Foto und Film

[Police-Quest-4-Open-Season](#)

Image not found or type unknown

PQ 4 setzte auf echte Schauplätze und
Schauspieler

Sierra hielt es für eine tolle Idee bei **Police Quest 4: Open Season** 1993 komplett auf Schauspieler zu setzen. Die leicht bewegten Animationen wurden in statische Fotokulissen gesetzt und 1996 in einer komplett vertonten CD-Version neu aufgelegt. Das grafische Experiment konnte wohlwollend als „interessant“ bezeichnet werden, spielerisch war es aber eine mittlere Katastrophe, die von der PC Player mit 48 Punkten abgestraft wurde. Da das Spiel mehr eine Polizeisimulation als ein richtiges Spiel darstellte, war die Entscheidung für grafischen Realismus zumindest stimmig.

[The-Beast-Within-A-Gabriel-Knight-Mystery](#)

Image not found or type unknown

The Beast Within: A Gabriel Knight
Mystery hat höchstens den Charme eines
C-Movies

In **The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery** setzte Sierra 1995 wieder auf Film, Foto und Schauspieler. Obwohl es Spielerisch ganz nett war, zeigten sich hier zahlreiche Probleme der Zeit und besonders die Probleme von Sierra. Schlechte Schauspieler machen ein *fotorealistisches* Spiel total unglaublich, eine miese Synchronisation, bei der Deutsche Figuren im Spiel einen amerikanischen Akzent haben, ruinieren es völlig. Als Sierra-Fan hatte man den Eindruck, dass die Spieleschmiede die Auffassung vertrat: *Wenn wir vorne genug Geld rein schieben, kommt hinten ein gutes Produkt heraus.* Der Entwicklungszyklus glich aber meistens dem Verdauungstrakt mit selbigem Ergebnis.

Trilobyte zeigte bereits 1993 mit **The 7th Guest** wie man es besser machte. Während man in **Myst** noch von Bild zu Bild sprang, sprang man hier von Video zu Video, was zumindest das Gefühl einer Bewegung vermittelte. Eine Bewegung, die nicht in Renderbildern sondern hochaufgelösten SVGA Videos stattfand. Das von Virgin Games vertriebene Spiel war für 180-200 DM zu haben und zeigte, was auf damaligen Computern mit CD-ROM möglich war. Trotz des hohen Preises verkaufte sich das Spiel bis zu 2 Millionen mal und war damit neben **Myst** und **Rebel Assault** eines der drei wegweisenden Spiele in die CD-ROM Ära.

Spielerisch blieb der Grafikblender dennoch blass. Die Gesamtqualität in Bild und Ton stellte zwar die Sierra-Titel in den Schatten, die Rätsel blieben aber seicht und die Interaktion mit der Umgebung war mangelhaft. Erschwerend kamen die hohen Hardwareanforderungen für den PC hinzu. Neben dem CD-Laufwerk benötigte man auch eine 16 Bit SVGA Grafikkarte mit VESA-Treiber und zusätzlich 10MB freien Platz auf der Festplatte. Boris Schneider, damals Redakteur der PC Player und Adventure-Experte, ließ sich sogar zu der Aussage hinreißen, das Spiel sei „Scharlatanerie“, da es „700 MByte für 22 Denksportaufgaben“ brauchen würde. Sein Fazit:

„Je mehr Megabyte ein Abenteuerspiel hat, desto weniger Puzzles sind anscheinend drin.“

[Simon the Sorcerer](#)

Image not found or type unknown

Pixelgrafik wie in Simon the Sorcerer
wurde immer mehr die Ausnahme

Doch der Erfolg des Spiels bot kaum Gegenargumente. Adventure verkamen immer mehr zu seichten Klickerlebnissen, die zwischendurch von unfairen Rätseln unterbrochen wurden. Die meisten Rätsel von **The 7th Guest** lassen sich im Halbschlaf lösen, ein paar davon sind aber derart schwer, dass man heulend nach einer Lösung schreit, selbst wenn man der englischen Sprache mächtig ist. Das zeigte eindrucksvoll, wie sehr zu dieser Zeit in vielen Firmen auf Spielmechanik, Spieldesign und Rätsel – gelinde gesagt – geschissen wurde. Abgesehen von ein paar Lichtblicke aus dem Hause Lucas, den ersten beiden **Simon the Sorcerer** Spielen (1993 und 1995) gab es kaum noch klassische, anspruchsvolle und liebenswerte Adventure.

Die 3D-Zeit

[Quake 1](#)

Image not found or type unknown

Ein öder Raum in Quake. Der
Unterschied zu Adventures: hier ist der
Spieler in 3 Sekunden durch. In einem
Adventure rätselt er eine halbe Stunde

[Quake](#) (1996), **Unreal** (1998), **Half-Life** (1998) und andere Spiele leiteten, auch dank 3D-Beschleunigung, das Zeitalter der echten 3D Spiele ein. Das gab es zwar schon vorher, aber nicht in dieser texturierten, animierten, polygonreichen Qualität. Ganz dem Trend folgend kamen zahlreiche Entwickler auf die Idee möglichst jedes Genre in eine 3D-Umgebung versetzen zu müssen. Darunter

litten nicht nur Echtzeitstrategiespiele sondern besonders Adventure.

Tomb-Raider-3

Image not found or type unknown

Abenteuer, Action und einfache Rätsel.
Tomb Raider (hier Teil 3) zeigte dem alt
ehrwürdigen Genre die lange Nase. Bzw.
hier den Hintern

Zunächst klingt die Idee nicht übel: Der Spieler erlebt sein Abenteuer in einer voll interaktiven 3D Umgebung. Was bei einem **Tomb Raider** (1996) Massen begeisterte, sollte auch in einem Adventure funktionieren. Die Idee scheiterte aber grandios an der Wirklichkeit.

Das größte Problem: Die Spiele waren fast alle eine optische Katastrophe. Während selbst das erste **Quake** halbwegs in Würde altern konnte, sah schon **King's Quest 8: Maske der Ewigkeit** (1998) zu seiner Zeit nach Grütze aus. Adventure leben meistens von detaillierten Außenwelten die sich damals nur schwer umsetzen ließen. Die genannten Shooter spielten meist in kleinen Arealen und Innenräumen, wo die Technik hervorragend funktionierte. Weitläufige Landschaften mit Pflanzen, Wasser, lebendigen Elementen, Animationen, ließen sich nur schwer gefällig umsetzen. Statt schön gezeichnete oder gepixelte Welten bekam der Spieler einen Haufen liebloser Polygone mit schlechten Texturen vorgesetzt und wurde gebeten, sich gefälligst mit dieser Spielwelt zu identifizieren.

Eine Frage des Details

Kings-Quest-VIII

Image not found or type unknown

Das ist noch eines der hübscheren
Szenen aus KQ VIII

Dazu kommt, dass Adventures sehr von kleinteiligen Details leben. Nehmen wir einen beliebigen

Raum aus einem 2D-Adventure der VGA-Zeit. Neben Schränken und Regalen sind diese auch voller kleiner Grafiken die sich alle untersuchen lassen und dabei toll aussehen. In 3D funktionierte das damals nicht, weil man schlicht zu viele texturierte Objekte mit zahlreichen Details bräuchte, welche die Hardware kaum flüssig darstellen konnte. Somit waren die Räume leer, leblos und – aufgrund der Technik – oft noch schlecht beleuchtet.

[Indiana-Jones-3](#)

Image not found or type unknown

Prügeln in einem Adventure. In Indiana Jones (hier Teil 3) war das legitim

Ein weiteres Problem vieler Spiele war die Kamera, mit der man sich herumplagen durfte. Ein Problem, das in den 2D Spielen nicht existierte. Fast noch schlimmer waren die teils actionlastigen Spiele. Die Presse lobte den Genremix und die Möglichkeit der Kämpfe, aber das hatte mit klassischen Rätseln in etwa so viel zu tun wie Wrestling mit Schach. Adventure waren tolle Geschichten, Charaktere, Dialoge und intelligente Rätsel. Es ging nie darum wie schnell man einem auf die Rübe hauen konnte (außer vielleicht in [Indiana Jones](#)) oder wie geschickt man sich durch Level manövriert. Es waren Spiele für geduldige, intelligente Grobmotoriker. Stattdessen erweiterte man das Genre, um möglichst viele Spieler zu begeistern. Dadurch vergraulte man die letzten Stammkunden.

3D Alternativen

[Half-Life-1](#)

Image not found or type unknown

Half-Life 1 zeigte, wie man eine Handlung in 3D erzählt

Wer Action wollte kam nie auf die Idee eines dieser Spiele zu spielen. Dafür gab es einfach zu viele Alternativen die um Welten besser waren als die vergewaltigten Adventure. Wer eine actionreiche coole Geschichte erleben wollte, spielte **Half-Life**, wer frei von Gedanken ballern wollte, nahm sich

einen der id-Titel vor. Für diese 3D-Experimente im Adventure Genre gab es zumindest Ende der 1990er keinen Platz.

Mit **Thief: The Dark Project** wurden die sog. Schleich-Shooters erfunden. Das Spiel baute eine spannende Atmosphäre auf und forderte dabei Geschick und Hirnschmalz ab. Bereits 1994 zeigte das erste **System Shock**, dass man 3D nicht nur zum blinden Ballern verwenden muss sondern auch mit Rollenspielelementen glänzen kann. Mit **System Shock 2** wurde diese Spielerfahrung 1999 weiter überboten. Genres und Sub-Genres sowie Genre-Mixe entwickelten sich immer weiter, während Adventures in der Sackgasse stehend ihre eigene Identität suchten.

Grim-Fandango

Image not found or type unknown

Grim Fandango (hier Remastered Edition) schafften eine zeitlosere 3D Optik, die Steuerung war aber für die Katz

Doch es war nicht alles schlecht. 1998 veröffentlichte LucasArts **Grim Fandango**. 3D Figuren bewegten sich mehr schlecht als recht vor gerenderten 3D-Kulissen. Die Steuerung erfolgte per Tastatur und nervte, aber immerhin verbarg sich dahinter noch ein richtig gutes Spiel. Hier zeigte Lucas erneut, was mit moderner Technik möglich war, wenn man sie intelligent einsetzte und Leute ran ließ, die Ahnung hatten. 2000 gelang mit **Flucht von Monkey Island**, dem vierten Teil der Serie, noch einmal ein ganz guter Wurf, die reine Tastatursteuerung begann allerdings die ersten Spieler in den Wahnsinn zu treiben. Dafür wirkte die comichafte 3D Grafik relativ zeitlos, sofern man sich dafür begeistern konnte.

Ersatzdrogen

Flucht-von-Monkey-Island

Image not found or type unknown

Auch die Affeninsel „musste“ 3D werden,
vergaule damit aber manch
eingesessenen Fan.

Da sich Adventure immer schlechter verkauften, blieb der Nachschub für Fans lange Zeit aus. Hin und wieder tat sich eine Perle auf, diese wollte in der Flut der neuen Spiele auch gefunden werden. Wer klassische Point-and-Click-Adventure spielen wollte, musste sich in den 1990ern sehr genau umsehen. Hier und da gab es Freeware, die zumindest spielbar waren. Meistens handelte es sich um Werbespiele für Versicherungen, Radiosender und Firmen die der Meinung waren, man könnte mit solchen Spielen irgendjemand ködern. Der Anspruch dieser Spiele war bei nahe Null, aber immerhin konnte man das alte Spielgefühl aufleben lassen. Die Ersatzdroge war aber so schwach, als würde man von Heroin auf eine Tafel Schokolade umsteigen.

Je nach Vorliebe musste man somit auf andere Genres ausweichen. Während viele Spieler sich in Rollenspielen wiederfanden griff ich lieber zu Shootern und Echtzeitstrategiespiele, wobei ich am Ende des Jahrzehnts weniger Spielte als noch am Anfang. Das hatte nicht nur mit Zeitproblemen zu tun sondern viel mehr damit, dass mir zahlreiche Entwickler wie Sierra Jahr für Jahr mein einstiges Lieblings-Genre kaputt machten. In Strategiespielen fand ich wenigstens eine geistige Herausforderung, die anderen Spiele wie Shooter, Prügelspiele, Autorennen und Fußball waren eher Lückenfüller. Das Gefühl, komplett in eine Spielwelt eintauchen zu können, hatte ich nur noch sehr selten. Action-Adventure wie **Tomb Raider** oder später die **Assassin's Creed** Serie wären prädestiniert gewesen, aber ich störte mich vorwiegend an Kamera und der Steuerung.

Ausblick

Im fünften Teil der Serie geht es um die neue Ära, die Mitte der 2000er begann. Kleine, ambitionierte Studios machten sich daran dem verstorbenen Genre neues Leben einzuhauchen und brachten einige Spieleperlen hervor. Was einst AAA-Titel waren die von großen Firmen produziert wurden, wurde nun von kleinen Firmen mit sehr viel Liebe entwickelt. Es zeigte sich, dass tot geglaubte wirklich länger leben.

Weitere Teile

[Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)

[Teil 2 – Der Berg ruft](#)

[Teil 3 – Lucas und die SCUMM-Lokomotive](#)

[Teil 5 – Aufbruch in neue Abenteuer](#)

[Teil 6 – Zurück in der Gegenwart](#)

Date Created

6. September 2019

Author

sven