Die Geschichte der Adventure Teil 5 – Aufbruch in neue Abenteuer

Description

Anfang der 2000er war das Genre der Point and click Adventure ziemlich tot. Sierra Entertainment röchelte nur noch vor sich hin, Lucas Arts widmete sich vorwiegend anderen Genres und die Fachpresse stimmte Beerdigungslieder an.

Rekapitulation

Adventure waren in den 1980er Jahren eines der beliebtesten Genres. Die Gründe sind vielfältig. Sie verbrauchten relativ wenig Ressourcen, sahen aufgrund der langsamen Bewegung (meistens bewegte sich nur die Spielfigur über den Bildschirm) recht gut aus (man konnte auf den Standbildern mehr Details unterbringen) und schafften es, für nahezu alle Altersgruppen, Spielspaß zu bieten. Bis Anfang/Mitte der 1990er hat sich das Genre weiterentwickelt und wurde vorwiegend von Sierra und Lucas Arts perfektioniert.

Quest-for-Glory-2
Image not found or type unknown
In der guten alten Zeit gab es noch Adventure-Orgien.

Man kann dem Genre durchaus eine gewisse Stagnation vorwerfen, aber das wäre nur die halbe Wahrheit. Exemplarisch ist hier die **Quest for Glory** Reihe zu nennen, die 1989 mit EGA Grafik startete und 1998 mit 3D endete. Die spielerische Weiterentwicklung bestand – wie sollte es anders sein – aus Rollenspielelementen, wie etwa verschiedenen Klassen, die unterschiedliche Lösungswege verlangten. Das gigantische Abenteuer war bereits damals in der Lage, gefällte Entscheidungen von einem Teil in den nächsten zu übernehmen.

Das alles erhöhte den Wiederspielwert enorm. Einem Problem, mit dem das Genre immer zu kämpfen hatte. Andere Genres schoben einfach ein Addon oder Levelpacks nach. Das war bei einem Adventure mit einer abgeschlossenen Handlung nicht ganz so einfach. Somit mussten mehr Handlungszweige, mehr dynamische Elemente und, wie bei QfG, Rollenspielelement eingeführt werden, deren Realisierung und Balance im alten Genre nicht so einfach war.

Leisure-Suit-Larry

Image not found or type unknown
Sper-ma die Lauscher auf: Hier gibt es Minispiele.

Es war eine besondere Herausforderung, das Spektrum der Rätsel so zu erweitern, dass es mehr als alles Andere zum Genre passte. Im Kern waren Adventures Spiele, in denen Räume erforscht und Dialoge geführt wurden. Letzteres diente auch dazu, Hinweise für neue Rätsel zu erhalten. Objekte wurden eingesammelt, ggf. im Inventar kombiniert und an anderer Stelle eingesetzt. So lief der Spieler meist stundenlang vor besseren Fototapeten hin und her um eine Geschichte ins Rollen zu bringen. Mit den Jahren wurden die Rätsel durch Schalter, Schieberätsel, mal mehr, mal weniger leichten Puzzles und Minispielen ergänzt oder aufgelockert. Nur selten waren Spielelemente und Szenen dabei, die man gerne Freunden gezeigt hätte. In den späteren **Leisure Suit Larry**-Teilen setzte man ausschließlich auf Minispiele und alberne Dialoge, was grandios scheiterte.

Nicht vergessen darf man auch die Entwicklung der Konsolen. Adventure waren auf Tastatur und später auf Maus ausgelegt, nicht auf Gamepads und Joysticks. Zwar wurden zahlreiche Adventure auch auf Konsolen portiert, in den Jugendzimmern fanden diese Spiele aber kaum Absatz. Adventure waren mit Rollenspielen und Strategiespielen vorwiegend auf Heimcomputern angesagt.

Hinzu kommt, dass sich die großen Titel auf zwei Firmen konzentrierten und von Drittanbietern nur wenige gute Werke erschienen. Abseits von Sierra und Lucas gab es noch Westwood Studios mit der **The Legend of Kyrandia** Serie (ab 1992), Adventure Soft mit **Simon the Sorcerer** (ab 1993), Cyan Worlds mit **Myst** (ab 1993) und Revolution Software mit der **Baphomets Fluch** Reihe (ab 1996).

Alleine an diesen Jahreszahlen erkennt man, wann es mit dem Genre bergab ging. Dass Sierra dabei viel dafür tat, die eigenen Fans zu vergraulen, muss nicht weiter ausgeführt werden. Am Ende des Jahrtausends war das Genre mausetot, abgesehen von einem Licktblick.

Die längste Reise

The- Longest-Journey

Image not found or type unknown
The longest Journey war der Defibrillator eines ganzen Genres.

Ich erinnere mich noch, als **The Longest Journey** in der deutschen Fachpresse angekündigt wurde. Ein großes, klassisches Abenteuerspiel… aus Norwegen! Im Frühjahr 2000 war es dann soweit. Das Spiel wurde mit 82 Spielspaßpunkten von der PC Player ausreichend gut bewertet, es stand mit einer ansehnlichen Packung im Verkaufsregal und wechselte Sekunden später den Besitzer.

Die Mischung aus 3D Figuren und 2D-Renderbildern war sehr stimmig. Für mich, der Comicstil in Spielen eher verschäht und die meisten 3D Adventures der damaligen Zeit an die Wand klatschen konnte, war das eine optische Offenbarung.

Die Handlung war spannend und die Spielwelt mit ihrer tollen Akustik und Charakteren so liebenswert, dass ich unbedingt in diese Welt eintauchen wollte. Dass man dabei eine Frau spielte war wohl eher dem Umstand geschuldet, dass damals Adventures eher vom weiblichen Geschlecht gezockt wurden – störte mich aber nicht die Bohne. TLJ war großartig, zumindest bis zu dem Punkt, als das Spiel abstürzte und ich (kurz vor Schluss) aufgrund eines Bugs nicht mehr weiter kam.

Der Frust saß tief, das Spiel machte aber nach vielen Jahren endlich wieder richtig Lust auf ein fast vergessenes Genre.

Ausreißer

Da ich das Ende von TLJ nicht sehen konnte, war mir der Nachfolger – **Dreamfall** – relativ egal, zumal es erst 2006 erschien. In der Zwischenzeit erweckten die Péndulo Studios aus Spanien mit **Runaway: A Road Adventure** 2001 meine Aufmerksamkeit – und Begeisterung. Zunächst schreckte mich die Comicgrafik ab, aber die Spanier schafften es, eine so lebendige, liebenswerte Spielwelt zu kreieren, dass ich nicht anders konnte. Dabei zeichneten folgende Punkte das Spiel aus:

1. Tolle Charaktere
2. Eine spannende Handlung
3. Eine wahnsinnig tolle Inszenierung
4. Gute Sprachausgabe
5. Abwechslungsreiche Schauplätze

Runaway

Image not found or type unknown
Trotz Comicgrafik ein wirklich tolles Spiel:
Runaway

Runaway zeigte, dass Adventure in moderner Form immer noch großartig sein konnten. Allerdings zeigte es auch, dass selbst großartige Adventure kaum gekauft wurden. In Zentraleuropa fand das Spiel durchaus noch seine Abnehmer, in Amerika oder gar Asien hingegen konnte man über das Genre nur müde lächeln. Péndulo Studios gingen dabei schon bei der Entwicklung des ersten Teils fast pleite. 2001 erschien es in Spanien, ein Jahr später in Deutschland und erst 2003 in den USA. 2006 erschien Teil 2, 2011 der dritte und letzte Teil. Alle mit Verspätung.

Zwar machten **Runaway** und **The Longest Journey** keine großen Gewinne, läuteten aber eine neue Ära des Genres ein. Nachdem hochklassige und in Form von **Runaway** zeitlose Adventure aus Norwegen und Spanien kamen, war später Deutschland an der Reihe.

Fangemeinde

Lange Zeit war nicht klar, ob es von **Runaway** einen Nachfolger geben wird. Deshalb entstand circa 2002 / 2003 eine Gruppierung in Deutschland, die **Runaway 1.5** erstellen wollte. Mit vielen Ambitionen und einem beachtlichen Medienecho gestartet – damals gab es lediglich zwei bis drei Konzeptzeichnungen – verlief das Projekt im Sande. Vor allem, weil es kein richtiges Konzept, und keine Leute mit Skills gab.

Zak-McKracken-and-the-Alien-Mindbenders

Image not found or type unknown
Zak McKracken, das Original…

Zak-McKracken-Between-Time-and-Space

Image not found or type unknown
…und das Fanspiel!

Wesentlich handfester war hingegen **Zak McKracken: Between Time and Space**. Das aus Deutschland stammende Fangame baut inhaltlich auf den Klassiker **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** von 1988 auf und zeigt, was möglich ist, wenn Fans sich mit viel Enthusiasmus und Können zusammen tun. 2008 erschienen ist es heute noch eines der interessantesten Fanprojekte – vor allem bezogen auf Adventures. Nicht nur die Rendersequenzen, sondern auch die 12 Synchronsprecher zeigen die hohen Ambitionen. Man hätte das Spiel durchaus auch verkaufen können, stattdessen bekommt man es heute noch umsonst.

Die neuen alten Regeln

Die zwischen 2000 und 2010 erschienen Spiele, auf die später vertieft eingegangen wird, definierten einige Regeln, die bis heute in den meisten Adventures Gültigkeit besitzen.

Einfache Steuerung

Etwas, dass bereits in den 1990ern begann, aber erst in den 2000ern perfektioniert wurde, war die Steuerung. Tastatur und Verben waren out, aber auch die Maussteuerung wurde simplifiziert. Statt mehrere Befehle zur Auswahl zu haben wurden die meisten Adventures auf ein bis zwei Mausklicks reduziert. Etwa „untersuchen” und „benutzen”. Das machte die Bedienung einfacher und senkte den

Frustfaktor, allerdings konnte man sich durch viele Kapitel simpel durchklicken, ohne wirklich über die Rätsel nachdenken zu müssen.

Keine Tode mehr

The-Legend-of-Kyrandia

Image not found or type unknown
The Legend of Kyrandia und der Blick in die Analen.

Vor allem Sierra Spiele zeichneten sich durch skurrile Tode aus, man fand sie aber auch in anderen Adventures, etwa in **The Legend of Kyrandia**. Das mag, vor allem für den Entwickler, unterhaltsam sein, wenn man aber eine Stunde oder länger nicht gespeichert hat, nervt es und reißt einen zugleich aus der sonst stimmigen und eher anmutenden Atmosphäre raus.

Keine Sackgassen, dafür Spielhilfen

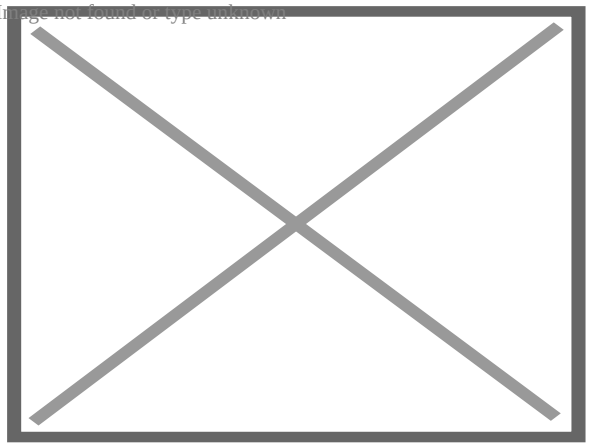
Bereits in den 1990ern weitestgehend verbannt wurden Sackgassen. Wenn der Spieler etwas tat, was er nicht hätte tun sollen und somit das Spiel nicht mehr lösen kann. Das ist schlimmer als der Tod, weil der Spieler stundenlang herum irrt und nicht versteht, warum er nicht weiter kommt.

Um dem eins drauf zu setzen, etablierten sich immer mehr Spielhilfen. Etwa, dass durch einen Tastendruck (oder Klick auf ein Symbol) alle Objekte im Raum angezeigt werden, mit denen der Spieler interagieren kann. Das ewige Absuchen des Bildschirms erledigte sich damit. Ein weiterer Schritt waren Spielhilfen, die einem mehr oder weniger per „Wink mit dem Zaunpfahl” die Lösung eines Rätsels andeuteten. Diese Möglichkeit verursachte unterschiedliche Auswüchse in Adventures. Zum Beispiel endlose Dialoge, um die Spielzeit zu strecken.

Es zeigte sich, dass die Spiele sich immer mehr in Richtung „eine Geschichte interaktiv erleben” entwickelten und die Interaktion aus vergleichsweise wenigen Klicks bestand.

Einsparen von Laufwegen

Image not found or type unknown



Geheimakte Tunguska, ohne dumme Bildunterschrift.

Eines der größten Übel „klassischer” Adventure waren die Laufwege. Stundenlang rannte man von A über B nach C, suchte die Bildschirme ab und versuchte, irgend etwas Neues zu entdecken, wo es schlicht nichts Neues gab. Um sich nicht zu verlaufen, musste man, wie in der alten Textadventure-Zeit, Karten selbst zeichnen. Neuere Abenteuer reduzierten die lückenfüllenden Bildschirme erheblich und bauten Funktionen ein, mit denen der Charakter schneller laufen oder gar per Doppelklick sofort den Raum verlassen konnte.

Reduzierung von Phrasen

Ebenfalls nervig waren früher immer gleiche Antworten der Charaktere wie „Das kann ich nicht tun!”. Zwar tauchen diese heute immer noch auf, in zahlreichen Spielen, wie etwa der **Secret Files** Serie, wurden solch nervigen Phrasen drastisch reduziert.

Made in Germany

Black Mirror

2004 erschien **The Black Mirror** von Future Games. Das Spiel wurde in Deutschland von dtp entertainment entwickelt und es entstand der Eindruck, **The Black Mirror** wäre ein deutsches Spiel, dabei stammen die Entwickler aus Tschechien. Die internationale Kritik war gemischt, in Deutschland kam das Spiel aber gut an und wurde bspw. bei der Gamestar mit 80 Punkten bewertet. Die Serie

hatte noch zwei Nachfolger (2009 und 2011) und sogar einen Reboot 2017. Teil 2 und 3 wurden von Cranberry Production in Deutschland entwickelt, der Reboot von King Art, ebenfalls in Deutschland.

https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2019/10/Black-Mirror-Intro.mp4

Während Teil zwei und drei sich gegenüber dem Serienstart verbesserten oder zumindest das Niveau halten konnten, kam der Reboot nicht sonderlich gut an. Benjamin Baum von Gamestar schrieb zum Reboot in seinem Fazit:

> »Mich stört der weitgehende Verzicht auf Rätsel nicht, aber dafür hätten die Bremer den Gang in Richtung Story-Adventure konsequenter gehen sollen. Wenn schon Quick-Time-Events, weshalb dann nicht von der Güteklasse der Telltale-Abenteuer? Auch aus den Entscheidungen hätte King Art mehr machen können. Die im Spiel wirken sich kaum aus, nicht mal ein alternatives Ende war drin.«

Zurück zu den 2000ern. Eine große Überraschung lieferte Deck13 2005 mit dem Spiel **Ankh** ab. Bodo Naser von 4Players leitete damals seinen Artikel mit folgenden Worten ein:

> »Eigentlich schade, dass kaum noch Adventures mit skurrilem Humor erscheinen – in den letzten Jahren konnte man die süffisanten Knobler an einer Hand abzählen.«
>
> Ankh-1

Image not found or type unknown
Ankh

Es zeigt, dass Deck13 mit **Ankh** eine lange Sehnsucht befriedigte, oder es zumindest versuchte.

Das Spiel ist im alten Ägypten, genauer gesagt in Kairo angesiedelt. Der Spieler übernimmt die Rolle des jungen Assil, der bei einer Party von einer Mumie verflucht wurde.

Das Adventure zeichnet sich durch 3D Comicgrafik aus, deren Steuerung im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art erstaunlich gut funktioniert. Als Markenzeichen wird oft der Humor genannt, den ich persönlich als „typisch Deutsch” einordnen würde. Einerseits, weil es der eher klägliche Versuch ist, englischen Humor zu kopieren, andererseits oft daran scheitert, dass sich Pointen lange vorher ankündigen oder schlicht aus der Rubrik „Flachwitz des Tages” stammen.

Ankh-2

Image not found or type unknown
Ankh

Dies ist mit ein Grund, warum das Spiel vor allem in deutschsprachigen Raum gut ankam und im Ausland eher 60er und 70er Wertungen erhielt. In germanischen Landen hingegen heimste es durchaus Preise ein, etwa den Deutscher Entwicklerpreis 2005 und die Preise „Bestes deutsches Spiel" von Gamestar und 4Players.

Ein Jahr später folgte **Ankh: Herz des Osiris** und 2007 **Ankh: Kampf der Götter**. Deck13 verstand es, die Ankh-Kuh zu melken und lieferte Nachfolger ab, die sich durchaus sehen lassen konnten.

Im selben Zeitraum, nämlich 2007, erschien ebenfalls von Deck13 **Jack Keane**. Der Humor war nicht ganz so plump wie von **Ankh** und erzählte ein etwas größeres Abenteuer. Mit dem gleichnamigen Charakter reiste man in Indiana Jones Abenteuermanier ende des 19. Jahrhunderts herum. Die Grafik sah für die damalige Zeit und für ein Adventure trotz Comicgrafik recht beeindruckend aus und das Spiel machte richtig Spaß, bis es etwa in der Mitte bei mir nur noch Abstürze hagelte und an eine Fortsetzung des Abenteuers nicht mehr zu denken war.

Ankh-3

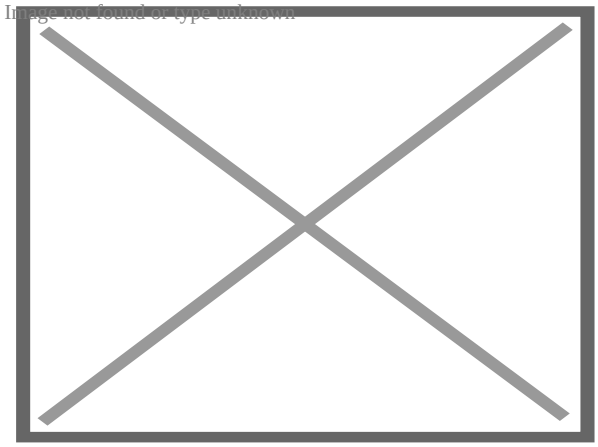
Image not found or type unknown
Ankh

Wie so oft waren die Kritiken in Deutschland extrem gut, außerhalb der Grenzen kam das Spiel weniger gut an und erhielt durchschnittlich (laut Metacritic) nur 69 Punkte. Im Vergleich zu Ankh (74 Metascore Punkte) war das nicht gerade positiv.

Doch nicht nur Deck13 bearbeitete in Deutschland das Gebiet der Adventures. Mit **Geheimakte Tunguska** (2006) starteten Animation Arts und Fusionsphere Systems die Secret Files Serie, welche es auf drei Teile schaffte. Spoileralarm: Vor allem den ersten Teil habe ich geliebt!

Besonders drei Dinge haben mich begeistert. Der Grafikstil, der eine deutlich verbesserte Version der **The Longest Journey** Attribute darstellte, das Thema rund um die Katastrophe in Tunguska 1908 und der Spielecharakter Nina Kalenkow. Es war erwachsen, reif, nicht so kindisch wie die Deck13 Spiele,

aber immer wieder, trotz des ernsten Themas, mit einem Augenzwinkern versehen.



Geheimakte Tunguska

Geheimakte Tunguska zeichnete sich vor allem durch die meist sehr logischen, in sich schlüssigen Rätsel aus. Musste man in **The Longest Journey** immer wieder Rätsel der Marke „Gummiente aufblasen um einen Schlüssel aus der Kanalisation zu holen" lösen, war dies bei Nina anders. Zeitweise spielte man mit einem zweiten Charakter, Max Gruber. Um an einer Wache, die Fußball schaut, vorbei zu kommen, musste erst die Verbindung zur Satellitenschüssel mit einem vorher gefundenen Skalpell durchtrennt werden. Die Wache läuft in einen Raum, den wir absperren. Damit sie keinen Lärm mehr macht, betäuben wir die Wache mit eine Blasrohr und einem Betäubungsmittel. Beides konnten wir vorher finden bzw. zusammen basteln.

Das Abenteuer ist eine halbe Weltreise, die nicht nur über 100 grafisch tolle Bildschirme, sondern auch zahlreiche Zwischensequenzen bietet. Die Sprecher sind alle Profis und für Vielleser bietet das Spiel ein Reisetagebuch, in dem man zahlreiche Tipps für die Rätsel entnehmen kann.

Diese und weitere Spiele verursachten nahezu eine Schwemme von Point&Click Adventures, die vorwiegend in Deutschland entstanden. **Edna bricht aus** (2008) von Daedalic Entertainment (Hamburg). **The Book of Unwritten Tales** (2009) von King Art (Bremen). **Deponia** (2012) ebenfalls von Daedalic Entertainment waren alles sehr gute Abenteuer.

Die Deutsche Frage

Es stellt sich zwangsläufig die Frage, warum es ausgerechnet in Deutschland so viele Point&Click Adventures gab, diese hierzulande sehr gute Wertungen erhielten und zugleich International eher links liegen gelassen wurden. Zunächst: Es gibt mit Sicherheit nicht EINEN Grund, weshalb ich mehrere mögliche Gründe aufliste. Allerdings ist manches auch eher Spekulation.

Land der zensierten Spiele

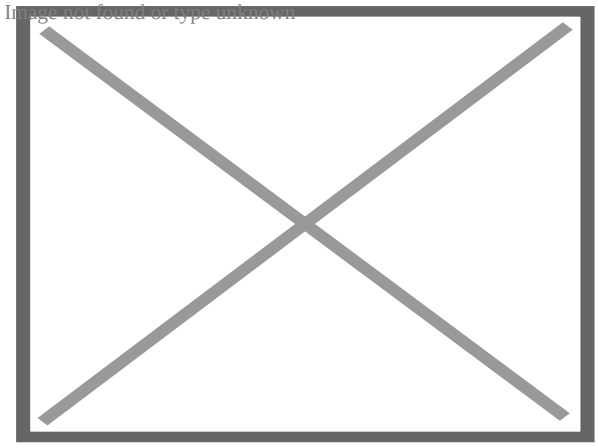
Zunächst müssen wir zurück in die 1990er. Während auf dem Globus Hits wie **Doom**, **Quake** und zahlreiche andere Shooter extrem beliebt waren, blieben die deutschen Verkaufsregale davon „verschont". Die meisten brutalen und schnellen Spiele, selbst einige Strategiespiele, wurden in Deutschland zensiert oder stark geschnitten. Stattdessen wurde das Spielen von Adventures und

anderen, eher harmlosen Titeln, kultiviert oder blieben zumindest viel länger positiv in Erinnerung.

Deutsche Eigenheiten

Hinzu kommen Eigenheiten, die man gerne deutschen Spielern *vorwirft*. Wir sitzen gerne vor Tabellen, Statistiken, Managerspielen und spielen mit textlastigen Inhalten. Bei genauer Betrachtung floppten international nicht nur unsere Abenteuer, sondern Handelssimulationen, Managerspiele und Strategietitel, die im internationalen Vergleich so spröde sind wie ein Knäckebrot. Während bei uns das Spiel mehr im Kopf als auf dem Monitor stattfindet, sieht man das international ganz anders. Satte, bunte Farben, viel Action, viele Effekte sind vor allem in den USA angesagter als hierzulande.

Deutscher Humor



Geheimakte Tunguska

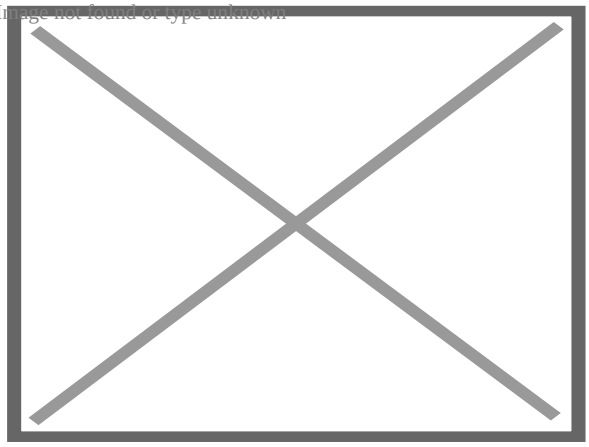
Fragt man im Ausland nach positiven deutschen Eigenschaften, wird Humor wahrscheinlich nie genannt. Das liegt u. a. daran, dass Humor hier nicht nur unterentwickelt ist sondern sich stets in einem bestimmten Kontext befinden muss. Ironie und Sarkasmus werden hier fast ausschließlich nur dann erkannt, wenn sie deutlich gekennzeichnet sind. Deshalb verlieren viele Gags ihre Wirkung, weil es oft angekündigt werden muss. Seien es Sendetitel im TV oder durch abdrücken eines Eintrittspreises auf der Bühne.

Es klingt hart, aber durch solche Kennzeichnungen fühlt man sich in Deutschland zum Lachen aufgefordert. Steht ein Künstler auf der Bühne, ist dies der unaufgeforderte Befehl zum Lachen. Im Alltag, ohne Kennzeichnung, würden die meisten Gags nicht funktionieren bzw. nicht verstanden. Umgekehrt funktioniert in Deutschland selbst der billigte Gag über Jahrzehnte, wenn er oft genug wiederholt wird. Zu Weihnachten **Loriot** oder zu Silvester **Dinner for one** sind ein Beleg deutscher Heiterkeit.

Dazu kommen Wortwitze, die in anderen Sprachen nur unzureichend funktionieren. Beim Deutschen Publikum führt dies zu einer höheren Identifikation, geht aber bei Übersetzungen meistens verloren. Da auch die Gagdichte im Vergleich zu anderen Titeln geringer ist, wirken Deutsche Spiele am Ende eher bemüht.

Low budget != low Quality

Image not found or type unknown



Geheimakte Tunguska

Spieleentwicklung in Deutschland funktioniert oft nur mit Fördergeldern. Während man in den USA relativ schnell Geldgeber findet und mit einer höheren Zielgruppe Chancen hat, ein finanzielles Plus zu erreichen, sieht es im Land der Dichter und Denker anders aus.

Selbst 2019 leben wir in einem eher technikfeindlichen Land in dem kaum eine Bank Geld einem Startup geben würde, um Software oder gar Spiele zu entwickeln. Das Resultat sind kleinere Teams, die überschaubare Projekte angehen. Adventures bieten sich hier geradezu an, zumal die Rahmenbedingungen mit einer beachtlichen Fanbase im eigenen Land optimal sind. Zudem gibt es mittlerweile einige Engines nur für Adventure, welche die Investitionskosten gering halten. Dazu gibt es im nächsten Teil mehr Informationen.

Mit diesen Voraussetzungen lassen sich ordentliche Titel entwickeln, die aber im Ausland, u. a. aus dem oben genannten Gründen, nicht wirklich gewürdigt werden.

Dazu kommt, dass ein geringes Budget automatisch eine schlechtere Qualität suggeriert. Beim genauen Vergleich stimmt das auch. Schauplätze, Umfang und Zwischensequenzen sind in deutschen Produktionen eher limitiert, auch wenn sich dahinter dennoch ein großartiges Spiel verbirgt. Es kommt außerdem hinzu, dass Software aus Deutschland generell keinen sonderlich guten Ruf hat und eher so anziehend wirkt wie ein überfahrenes Eichhörnchen.

Nachmacher

Monkey-Island-1-SE

Image not found or type unknown
Monkey Island 1 in der Special Edition.
Noch heute werden die guten alten
Zeiten glorifiziert.

Kaum ein Deutscher Test, der keinen Vergleich zu den LucasArts Klassikern zieht. Seit **Monkey Island** (1990) werden Adventures, vor allem aus Deutschland, mit den goldenen Zeiten verglichen. Das ist nicht nur unfair, sondern auch lähmend. Einerseits werden neuartige, innovative Spiele gefordert, andererseits wird alles mit 25 bis 30 Jahre alten Spielen verglichen. Wer davon abweicht, wird gerne „abgestraft", wie oben beim Remake von **Black Mirror** zu sehen war.

Als Entwickler hat man die Wahl: Entweder, man bedient die Presse und die heimische Fanbase, verkauft dafür aber im Ausland deutlich weniger Spiele. Oder man geht Risiko, macht ein Spiel, das deutschen Erwartungen nicht gerecht wird und hat dann das weitere Risiko, dass es im Ausland überhaupt nicht vertrieben wird, weil schon die deutschen Wertungen schlecht sind.

Vertriebswege

Die genannten deutschen Titel sind meist eine Kombination aus deutschen Entwicklern und deutschen, oder zumindest europäischen Publishern. Aufgrund der vielen Texte fließt für die vergleichsweise kleinen Projekte mit entsprechend kleiner Zielgruppe viel Arbeit in Übersetzung und Synchronisation. Das kostet Zeit, Geld und birgt die Gefahr, dass viel vom Humor oder der Handlung auf der Strecke bleibt.

Deutschland ist das Land der Synchronisation. Wir haben schon immer Filme, Serien und Spiele zumeist sehr gut eingedeutscht. Umgekehrt funktioniert das weniger gut. Ein Grund für ausländische Publisher, von solchen textlastigen Titeln aus Deutschland eher die Finger zu lassen, so lange die Zielgruppe nicht deutlich größer ist, etwa bei Rollenspielen.

Die Telltale Games

Bone: Out from Boneville

Image not found or type unknown
Interessierte nicht die Bone: Das erste Teltale Adventure kam in der Presse und in Deutschland nicht so super an.

2004 gründeten ehemalige LucasArts Mitarbeiter die Firma Telltale Games. 2005 brachten sie ihr erstes Adventure, **Bone: Out from Boneville**, zur Welt. Das Spiel erschien für Windows und MacOS (2006), die Engine war eine Eigenentwicklung.

Bone legte die wesentlichen Merkmale der Telltale Games fest:

- 3D-Point-and-Click-Adventure in einer eher comicartigen Umgebung
- Einfache Rätsel
- Fokus auf Handlung
- Kurze Spielzeit (Bones kam auf zwei Stunden)
- Episodenformat

Die Grundideen waren nicht schlecht, wurden aber von der Fachpresse nicht gewürdigt. Als kleines Unternehmen auf Episoden zu setzen macht es überlebensfähiger. Man kann mit einem kleinen Team einzelne Episoden fertig stellen und das Gesamtprojekt stückweise finanzieren. Zu einer Zeit, als Kickstarter und Early Access noch nicht existierten, war es aber für Presse und Kunden schwierig, diesen Weg zu akzeptieren. Letztlich zielte die Idee auf Fernsehserien ab, allerdings bekam der Spieler nicht 20mal 45 Minuten, sondern nur zwei bis vier Stunden.

Sam&Max Season one

Image not found or type unknown
Verstehen sich meistens ganz gut: Hund

und Hase

2007 erschien **Sam & Max: Season One**. Dies war logisch, arbeiteten doch viele Telltale Games Mitarbeiter zuvor bei LucasArts an der Fortsetzung des Hund und Hase Originals (**Sam & Max Hit the Road** von 1993). Das Spiel wurde dort aber Eingestellt. Bei Metacritic kam das Abenteuer auf 74 Punkte, die Gamestar war begeistert(er) und gab 83 Punkte für das 3D-Adventure.

Interessantes Detail: Vertrieben wurde das Spiel von JoWooD, einem Publisher mit durchaus zweifelhaften Ruf. Das Spiel erschien nicht nur auf Windows, sondern auch auf Wii und Xbox 360.

Zu Sam & Max erschienen noch zwei weitere Episoden, womit das Spiel abgeschlossen wurde. Zusammen konnte man die drei Teile anschließend sogar im Laden auf gepressten Scheiben erwerben. Die internationalen Wertungen lagen im Schnitt bei circa 75 Punkten. Es zeigte, dass selbst ehemalige LukasArts Profis ein Problem damit haben, Menschen für dieses Genre zu begeistern.

The Walking Dead

Image not found or type unknown
Auf der Jagd nach hirnlosen Spieleentwicklern: Teltales The Walking Dead

Dennoch: Sie hatten ihre Engine und der Vertriebsweg, die Episoden als Downloads zu verkaufen, war die Zukunft. Spiel um Spiel folgte, vorzugsweise mit großen Lizenzen. **Wallace & Gromit's Grand Adventures** (2009), **Tales of Monkey Island** (2009), **Jurassic Park: The Game** (2011) und allen voran **The Walking Dead** (2011) waren große Namen. Später erschienen noch **Tales from the Borderlands** (2014), **Game of Thrones** (2014), **Minecraft: Story Mode** (2015) und viele mehr. Besonders **The Walking Dead** sorgte für Begeisterung. Kurioserweise war dies der Aufschwung und zugleich Niedergang der Spieleschmiede.

Das Spiel, welches innerhalb der gleichnamigen Horror-Serie Geschichten erzählte, machte die sogenannten Story Adventures populär. Statt sich weiterzuentwickeln, wurde nun die immer gleiche Formel aus der Schublade geholt und ab gespult. Das bezog sich aber nicht nur auf die Handlung, sondern auch auf die Optik. Plötzlich sollte alles so werden wie **The Walking Dead**.

Telltale hat gezeigt, dass solche Spiele erfolgreich sein können und schon fühlten sich andere Hersteller berufen, es nicht nur gleich, sondern gleich besser zu machen.

Auch intern wurde die Firma Opfer ihres eigenen Erfolgs. Am Ende arbeiteten rund 240 Mitarbeiter bei Telltale. Aufgrund des Episoden-Formats musste laufend Nachschub her, was jeder Mitarbeiter zu spüren bekam. 80 Stunden Wochen waren normal, Wochenenden gab es nicht mehr. Nicht nur die Kosten stiegen damit dramatisch an, man hatte auch müde, überarbeitete und unmotivierte Mitarbeiter,

was sich irgendwo auch auf die Qualität auswirkte. Nichts wirkte mehr inspiriert, sondern nur noch industriell gefertigt.

Im November 2018 wurde die Firma Aufgelöst. Zwei Dutzend Mitarbeiter wickelten noch die letzten Geschäfte ab, die restlichen standen auf der Straße. Von der Kündigung erfuhren sie nur eine Woche vorher.

Die neue Chance

Besonders zum Ende hin muss man feststellen, dass Telltale Games den Markt mit Abenteuerspielen mehr oder weniger überschwemmt hat. Nach dem Aus ist das eine Chance für neue Studios, in diesen Markt zu stoßen. Mit neuen, frischen Ideen und viel Kreativität.

Wie der aktuelle Stand der Branche ist, welche Engines und Hobby-Projekte es gibt, erfahrt ihr in der nächsten und somit letzten Folge dieser Serie.

Weitere Teile

Teil 1 – Im Anfang war das Wort
Teil 2 – Der Berg ruft
Teil 3 – Lucas und die SCUMM-Lokomotive
Teil 4 – Fotorealistisch?
Teil 6 – Zurück in der Gegenwart

Date Created
25. Oktober 2019
Author
sven