7. Interactive Fiction & Adventure

Interactive Fiction

Interactive Fiction, auch bekannt als Textadventures, ist ein Spielegenre, indem man nur mit Hilfe von Texten eine Geschichte Erzählt. Das Game Play besteht dabei im Aussuchen von Antworten oder selber etwas einzugeben.

Es gibt einen jährlichen Wettbewerb in dem gute Textadventures mit aussergewöhnlichen Erzählweisen, ausgezeichnet werden. Bekannte Beispiele dafür sind zum Beispiel, das 1988 erschienene Game namens *Corruption*, in welchem man als Insider einen Kriminalfall lösen musste. Ein weiteres Beispiel wäre Galatea. In diesem Spiel musste man an einer Stelle mit der Statue einer Göttin sprechen und Infos aus ihr rausholen. Die Schwierigkeit dabei war, dafür zu sorgen, dass sie nicht gelangweilt wurde. Denn wäre dies der Fall, hätte sie nicht weiter mit einem geredet.

Adventure

Adventures oder auch Abenteuerspiele sind Games, denen eine Story zu Grunde liegt und meist Einzelspieler Spiele sind. Oft ist es verbunden mit Erkundung und Rätseln. In gewissen Elementen kommt es dem RPG Genre sehr nahe.

Anders als in den Textadventures steht hier das erzählen durch Grafik und Sound im Vordergrund. Am Anfang war das noch schwarze Flächen mit ein paar Strichen. Heute hingegen kann man mit Grafik alleine sehr viel erzählen und es sieht auch sehr schön aus.

Bild 2: Mystery House (1980)

In den 90er Jahren starb das Adventure Genre fast aus, weil durch technischen Fortschritt neue Genres ans Tageslicht kamen. Ego-Schooter wie Quake und Doom regierten den Markt. Im neuen Jahrtausend aber kamen die Adventures zurück auf die Bühne und feiern bis heute grosse Erfolge. Nicht nur das, gewisse gelten sogar als Kult Klassiker. So auch The Walking Dead von Telltale Games, dies ist ein episodisches Spiel, welches eine packende und Herz zerreissende Geschichte erzählt. Der Spieler wird gezwungen schwere Entscheidungen zu treffen, die Charaktere das Leben kosten könnten.