

Kevin Pauliks

## Aaron A. Reed, John Murray, Anastasia Salter: Adventure Games: Playing the Outsider

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15827>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pauliks, Kevin: Aaron A. Reed, John Murray, Anastasia Salter: Adventure Games: Playing the Outsider. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2021), Nr. 1, S. 106–108. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15827>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Aaron A. Reed, John Murray, Anastasia Salter: Adventure Games: Playing the Outsider**

New York/London: Bloomsbury 2020 (Approaches to Digital Game Studies, Nr. 7), 240 S., ISBN 9781501346545, EUR 125,30

*Adventure games* haben in den 1980ern und 1990ern den westlichen Computerspielmarkt weitgehend dominiert, sind dann aber plötzlich von der Bildschirmfläche verschwunden. Warum das so ist und was das Genre neueren Computerspielen vererbt hat, beantworten Aaron A. Reed, John Murray und Anastasia Salter in ihrem Buch *Adventure Games*.

In der Einleitung erklären die Autor\_innen, dass *adventure games* ein „genre of outsiders“ (S.5) sei. Das

fangt mit den Spieler\_innen an, die sich in den „quirky, unconventional, optimistic protagonists“ (S.13) der Spiele wiederfanden und reichte bis zu den Entwickler\_innen, die als „introverted hackers“ (S.12) sich in ihre eigenen Kreationen programmierten. In Hinblick auf die Popularität des Genres in den 1980/90ern ist diese Außenseiter-Argumentation zwar nicht ganz nachvollziehbar, zielt aber darauf ab, dass *adventure games* heutzutage ein

Nischendasein als Indie-Games führen. Der Misserfolg des Genres ist durch den Medienwandel des Computerspiels begründet (wie etwa die Ablösung von 2D- zu 3D-Grafik), was dazu führte, dass actionreichere Spiele wie Ego-Shooter an Popularität gewannen. *Adventure games* haben aber überlebt. Um dem nachzuspüren, wählen die Autor\_innen einen interdisziplinären Ansatz, mit dem sie nicht nur die Geschichte des Genres aufarbeiten wollen, sondern auch zeigen möchten, „how different kinds of modern games share a design lineage with their genre predecessors“ (S.9).

Im zweiten Kapitel wird näher definiert, was unter *adventure games* zu verstehen ist. Das Genre reicht von *text adventure games* über *point-and-click adventure games* bis hin zum interaktiven Film. Letzteres wird ausführlich im folgenden Kapitel in Bezug auf die Computerspiele von Telltale Games, Quantic Dreams und Dontnod Entertainment (S.66-79) thematisiert. Was sich die verschiedenen Subgenres teilen, sei die Kombination aus „puzzles, story, and exploration“ (S.44). Zu hinterfragen an dieser sehr weiten Definition wäre, ob sie nicht auch auf andere Computerspielgenres wie das Rollenspiel zutrifft und ob eine Überschneidung dann nur auf den Einfluss des *adventure game*-Genres zurückzuführen ist.

Im vierten Kapitel kommt die analytische Stärke der Definition dann aber doch zum Ausdruck, wenn die Autor\_innen das „Adventure Game Triangle“ (S.89) vorstellen, das auf den drei Grundpfeilern Rätsel, Story und Exploration steht. Anhand von drei

zeitgenössischen Indie-Games (*The Witness* [2016], *Firewatch* [2016] und *Her Story* [2015]) zeigen die Autor\_innen auf, was jeweils passiert, wenn einer dieser Pfeiler fehlt. Dafür werden auch Spielere Rezensionen herangezogen. So käme es bei *The Witness* aufgrund der fehlenden Story nicht zur Immersion und *Firewatch* sei aufgrund der fehlenden Rätsel kaum noch ein Spiel. Letzteres wird deshalb auch als „walking simulator“ (S.117) bezeichnet, ein Subgenre, das die Autor\_innen im fünften Kapitel an den Beispielen *Gone Home* (2013) und *Dear Esther* (2012) ausführlich behandeln. Bei *Her Story* ist es allerdings fraglich, ob es in dem Beispiel wirklich keine Exploration gibt, wenn die Autor\_innen doch selbst schreiben, dass „the player can't help but drive the story forward as they navigate the maze of footage, each spoken word connecting rhizomatically“ (S.106). Die Argumentation, es handle sich hier nur um „metaphorical space“ (S.107), ist modellhaft verkürzt.

Das Außenseiter-Argument kommt in den letzten drei Kapiteln noch einmal verstärkt zum Ausdruck. Im sechsten Kapitel wird der Einfluss von „queergaming“ (S.154) auf „visual novels and romance-based games“ (S.150) untersucht. In dem darauffolgenden Kapitel geht es aus einer ganz anderen Richtung um die technische Zukunft von *adventure games* in „reality media“ (S.176) wie VR und AR. Die Ergebnisse des Buches werden abschließend am Beispiel des Indie-Games *Kentucky Route Zero* (2020) prägnant und anschaulich zusammengetragen.

Dass *adventure games* per se Außenseiter seien, wirkt in weiten Teilen des Buches eher beliebig als begründet. Nachvollziehbar ist es am ehesten noch bei den Spielfiguren, die häufig Anti-Held\_innen sind, wenngleich es auch hier schlagende Gegenbeispiele wie Indiana Jones gibt. Ihr Erfolg in der Vergangenheit und ihr immenser Einfluss auf gegenwärtige Indie-Games und sogar AAA-Titel spricht gegen

einen solchen Außenseiter-Status. Der Nachweis dieser Genealogie ist aber gerade das, was das Buch so lesenswert macht. Trotz der manchmal holzschnittartigen Argumentation liefert *Adventure Games* einen wichtigen Beitrag zu einem Genre, das zumindest in den Game Studies noch immer ein wirklicher Außenseiter ist.

*Kevin Pauliks (Marburg)*