

Erstellen von Adventure Games. Historie

Manch einer von Ihnen wird sich noch an die ersten Adventure Spiele erinnern. Als der legendäre C64 auf den Markt kam entstanden schnell Spiele in denen der Spielsinn darin bestand eine Reihe von Rätseln zu lösen. Erst die Bewältigung der einzelnen Teilaufgaben gestattete es die Gesamtaufgabe zu bewältigen. Die Adventure Spiele der frühen Zeit waren meist Textadventures d. h. der Held also derjenige dessen Bestimmung es war die Rätsel zu lösen konnte sich nur an auf dem Bildschirm ausgegebene Texte orientieren. Dem Spieler wurde die Welt in der er sich bewegte verbal erläutert. Das Kommando 'SCHAUE' hätte vermutlich folgenden Text erzeugt:

Du befindest dich vor einem Schloß,
das Eingangstor befindet sich vor Dir,
linker Hand kannst Du ein Rosenbeet erkennen.
rechter Hand siehst Du einen steilen Abhang, der Dir unpassierbar erscheint.

Um detailliertere Informationen über das Schloßtor zur erhalten mußte der Spieler dann z. B. 'SCHAUE TOR' eingeben. Der Computer erläuterte dann die das Schloßtor betreffenden Umstände.

Das Schloßtor ist verschlossen,
Du erkennst jedoch ein großes Schloß am Tor.
Wo mag sich wohl der passende Schlüssel befinden ?

So wurde der Spieler durch die programmierte Welt geführt. Aufgrund der geringen Speicherkapazität und der geringen Rechenleistung wurde auf eine grafische Aufbereitung der Szenen weitgehend verzichtet.

Die zweite Generation der Adventure Spiele kam mit der Entwicklung des Commodore AMIGA und des IBM-PC's. Eine kleine amerikanische Firma mit dem Namen SIERRA Online setzte Meilensteine. Bereits bei dem ersten Adventure Spiel mit dem Namen 'Kings Quest' wurde die Welt in der der Held mit dem Namen 'Sir Graham' sich bewegte drei Dimensional dargestellt. 'Sir Graham' konnte mit der Cursor-Tasten durch Gebäude oder Landschaften bewegt werden. Die Kommunikation mit dem Helden geschah aber ebenfalls noch die Ein- und Ausgabe von Texten. Um einen Baum zu betrachten mußte der Spieler 'look tree' eingeben, was dann zumeist durch 'the leaves are green' oder 'you see nothing of interest' lapidar beantwortet wurde.

In der nächsten Generation von Adventure Spielen wurde auf die Texteingabe verzichtet. Die Aktionen des Helden konnten nun über die

Anwahl des entsprechenden Symbolen ausgewählt werden. Sollte nun ein Baum betrachtet werden konnte nun das Symbol 'Auge' als Sinnbild für sehen mit der Maus angeklickt werden und der Computer erläuterte das Gesehene. Mit der Einführung der VGA-Karte wurde auch die grafische Darstellung wesentlich verbessert.

Wahrscheinlich die Welten in denen sich der Spieler bewegte von Hand gezeichnet, so werden sie heute nahezu ausschließlich von Raytracern erzeugt. Das nahezu photorealistische Aussehen der Szenen und die Tonunterlegung durch Synthesizer-Karten wie Sound Blaster vermittelt dem Spieler einen noch wirklichkeitsnäheren Eindruck.

Als die Spiele Hersteller die CD als Datenträger nutzen konnten, ließen auch Minuten lange Spielfilme in die Spiele einbinden, um so den Spieler z. B. in das Rätsel einzuweisen.

Einführung

Zur Erstellung der Spiele stehen verschiedene Entwicklungswerkzeuge zur Verfügung.

Der Script-Editor:

Mit dem Script-Editor wird das Drehbuch des Spieles in eine computerverständliche Form gebracht.

Der Script-Player:

Der Script-Player zaubert das mit dem Script-Editor generierte Spiel auf den Bildschirm.

PV3D:

Ein CAD-Programm mit dem Szenen für den Raytracer POV-Ray erzeugt werden.

POV-Ray Raytracer:

POV-Ray errechnet aus dem Drahtmodell des PV3D Oberflächen, Licht und Schatten.

NeoPaint:

Ein Malprogramm zum Nachbearbeiten der Szenen und Objekte.

Die Szenen und Objekt Bibliothek.

Vorgefertigte Objekte wie verschiedene Stühle, Tische, oder sogar Raumschiffe erlauben es die Szenen im Baukastensystem zusammen zu setzen.

Entwicklung des Drehbuches.

Adventure Spiele bewegen sich vorgegebenen Bahnen, also ähnlich einem Spielfilm, mit der Ausnahme, daß der Spieler zum Teil den Handlungsverlauf beeinflussen kann. Die Beeinflussung des Handlungsverlaufs muß jedoch vom Spieleentwickler vorgegeben bzw. gestattet werden. So kann z. B. eine Tür nur geöffnet werden, wenn der Spieler im Besitz des passenden Schlüssels ist.

Um die Geschichte und den Handlungsverlauf festzulegen empfiehlt sich folgende Vorgehensweise:

1. Erstellen Sie ein Drehbuch, indem Sie die Gesichte des Spiels beschreiben.
2. Ergänzen Sie das Drehbuch durch Abbildungen.
3. Stellen Sie den Verlauf des Spieles durch eine Zeichnung oder ein Flußdiagramm dar.

Beispiel

Anhand des mitgelieferten Spieles soll exemplarisch aufgezeigt werden wie ein Adventure Spiel entwickelt werden kann.

Die Geschichte

Chronologie

Die Gesichte unseres Spieles soll in drei verschiedenen Epochen spielen. Zu Beginn des Spieles befindet sich unser Held in der Gegenwart. Von der Gegenwart wird unser Held in die Vergangenheit, in ein mittelalterliches Märchenszenario reisen. Dem Mittelalter entronnen begibt sich unser Held in die Zukunft, in eine Zeit in der der Weltraum bereits besiedelt ist. Am Ende seiner Reise erreicht unser Held erneut die Gegenwart.

Der Held

Zwanzig Jahre arbeitet Marvin nun schon in der Fabrik die er von dem Fenster seines kleinen Apartments in schlechter Lage, für das er immerhin 1000 Marken Miete bezahlt, sehen kann. Seine Arbeit interessiert ihn nicht sonderlich, zumal er in zwanzig Jahren nicht

feststellen konnte was in seiner Fabrik eigentlich hergestellt wird. Diese Tatsache kümmert Marvin nicht sonderlich, da er der festen Überzeugung ist, daß er es wohl in den nächsten zwanzig Jahren schon erfahren wird. Seine Hobbys sind Fernsehen, Fernsehen und schlafen. Aufgrund seiner vielfältigen Hobbys war es Marvin bis jetzt noch nicht möglich zu Heiraten. Ab und an wünscht sich Marvin zwar Frau(en) und Kinder, doch es beunruhigt ihn der Verdacht, daß er dann eventuell seine Lieblings Show die täglich ausgestrahlt wird, nicht mehr regelmäßig verfolgen kann. Marvins politische Interessen beschränken sich im Wesentlichen auf die Tarifverhandlungen seines Industriezweiges, wobei Marvin sich nicht ganz sicher ist zu welchem Zweig die Fabrik in der er Beschäftigt ist zuzuordnen ist. Gäbe es die Comics und Witze in der Zeitung nicht wüßte Marvin vermutlich nicht wie der Name der Ortsansässigen Tageszeitung lautet. Seine sportlichen Ambitionen beschränken sich auf das schnelle Tragen von Getränken und Chips vor der Übertragung eines Fußballspiels.

Anmerkung: Eine kurze Charakterisierung des Helden, ist unbedingt zu empfehlen. Es erleichtert die spätere Charakterdarstellung des Helden durch die Dialoge im Spiel.

Die Handlung:

Szene 1

Es ist Samstag 10 Uhr Vormittags. Marvin liegt im Bett und schläft.