

www.iu.de

IU DISCUSSION

PAPERS

Design, Architektur & Bau

POINT & CLICK-ADVENTURES AUF KONSOLEN

JÖRG BURBACH

IU Internationale Hochschule

Main Campus: Erfurt
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23
Fax: +49 2224.9605.115
Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):
Prof. Jörg Burbach
ORCID 0000-0003-3100-8008
IU Internationale Hochschule – Campus Köln
Hildeboldplatz 20
50672 Köln

Telefon: +49-1793269461
E-Mail: joerg.burbach@iu.org

IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 5, No. 2 (MÄR 2026)

ISSN-Nummer: **2750-6266**
DOI: <https://doi.org/10.56250/4105>
Website: <https://repository.iu.org>

Point & Click-Adventures auf Konsolen

Jörg Burbach

ABSTRACT:

Point-&-Click-Adventures (PCAs) zählen zu den prägenden Spielgenres der Heimcomputer- und PC-Geschichte der 1980er- und 1990er-Jahre, konnten sich auf Spielkonsolen jedoch nie in vergleichbarer Weise etablieren. Dieses Discussion Paper untersucht die Ursachen dieser asymmetrischen Entwicklung und analysiert PCAs als plattformspezifische Interaktionssysteme. Im Fokus stehen historische Entwicklungsphasen von Konsolen-PCAs, zentrale Steuerungs- und Interface-Probleme sowie wirtschaftliche Rahmenbedingungen. Auf Basis einer Auswertung von n = 92 PCAs, die zwischen 1988 und 2024 für Konsolen erschienen sind, zeigt der Beitrag, dass PCAs auf Konsolen nur unter spezifischen technischen und kulturellen Voraussetzungen zeitweise erfolgreich waren. Die begrenzte Etablierung des Genres erweist sich dabei als Ergebnis eines historisch PC-gebundenen Interface-Paradigmas, das sich nur eingeschränkt in konsolenspezifische Interaktions- und Nutzungskontexte übertragen ließ.

KEYWORDS:

Point-&-Click-Adventures, Game Studies, Konsolengeschichte, Interface-Design, Plattformkultur

AUTOR:



Jörg Burbach ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule mit Schwerpunkt Entwicklung. Er studierte Allgemeine Verfahrenstechnik auf Diplom in Köln und Game Development and Research am Cologne Game Lab der TH-Köln. Sein Masterthema „The Future Perspectives of Point & Click Adventures“ sah das erneute Aufblühen des Genres vorher. In Vorträgen erzählt er seinem Publikum von den Vorzügen von Retrogames und was von ihnen für die moderne Spieleentwicklung gelernt werden kann.

Die Idee zu diesem Paper basiert auf dem Buch vom gleichen Autor, „Das ultimative Buch über Point & Click-Adventures“ (Burbach, J. 2025), ist jedoch nicht Voraussetzung zum Verständnis des Beitrags. Dieser versteht sich als exploratives Discussion Paper, das historische, ludologische und marktspezifische Perspektiven zu PCAs auf Konsolen zusammenführt, ohne den Anspruch einer vollständigen quantitativen Marktanalyse zu erheben.

Einleitung

Point-&-Click-Adventures (PCAs) zählen zu den prägenden Spielgenres der Heimcomputer- und PC-Geschichte der 1980er- und 1990er-Jahre. Auf diesen Plattformen entwickelten sie sich zu einem kommerziell erfolgreichen und kulturell einflussreichen Genre, dessen zentrale Spielmechanik, das Pointen und Klicken mit der Maus, eng an die technischen und ergonomischen Rahmenbedingungen des PCs gebunden ist. Auf Spielkonsolen hingegen blieben klassische PCAs über weite Teile der Zeit ein Nischenphänomen. Zwar gab es über mehrere Jahrzehnte hinweg immer wieder Versuche, erfolgreiche PC-PCAs auf Konsolen zu portieren oder das Genre dort zu etablieren, doch ein nachhaltiger Durchbruch blieb aus. Ergänzend wird analysiert, unter welchen Bedingungen PCAs dennoch zeitweise auf Konsolen präsent waren und welche Anpassungen sich dabei herausbildeten. Vor diesem Hintergrund stellt sich die zentrale Fragestellung dieses Beitrags: Warum konnten PCAs auf Konsolen nie eine vergleichbare Verbreitung und Bedeutung erlangen wie auf dem PC oder den Homecomputern der 1980er- und 1990er-Jahren?

Der Beitrag versteht PCAs als plattformspezifische Interaktionssysteme, deren Gestaltung und Rezeption maßgeblich durch Eingabegeräte, Nutzungskontexte und kulturelle Spielgewohnheiten geprägt sind (Aarseth, 1997). Insbesondere die Maus als präzises Zeigegerät erweist sich als zentrales Element des Genres, dessen Übertragung auf gamepad-basierte Wohnzimmerkonsolen mit erheblichen ludologischen und ergonomischen Herausforderungen verbunden ist. Ein wirtschaftlicher Vergleich verdeutlicht diese strukturelle Problematik: Während erfolgreiche PC-PCAs der 1990er-Jahre teils Millionenauflagen erreichten, bewegten sich die Verkaufszahlen von Konsolen-Portierungen häufig im fünfstelligen Bereich. Selbst kritisch gefeierte Titel wie *Grim Fandango* (1998) galten mit rund 500.000 verkauften Einheiten auf dem PC bereits als nur moderat erfolgreich. Eine zeitgleiche Konsolenversion wäre unter diesen Bedingungen wirtschaftlich kaum realisierbar gewesen (Maher, 2024).

Exakte plattformspezifische Verkaufszahlen sind häufig nicht öffentlich zugänglich; die hier genannten Werte beruhen auf veröffentlichten Branchenangaben und Sekundärquellen. Zur Beantwortung der Fragestellung wird im Folgenden ein mehrstufiger Ansatz gewählt. Nach einem historischen Überblick über die wichtigsten Phasen der Konsolen-PCAs werden zentrale Steuerungs- und Interface-Probleme analysiert. Darauf aufbauend erfolgt eine generelle Auswertung von $n = 92$ bekannten PCAs auf Konsolen, bevor eine Klassifikation typischer Konsolen-PCAs sowie ein Fazit mit Ausblick die Untersuchung abschließen.

Begriffsdefinition und Abgrenzung

Die hier verwendete PCA-Taxonomie basiert auf einer ausführlicheren Systematik, die an anderer Stelle detailliert ausgearbeitet wurde (Burbach, 2025). Dieses Discussion Paper versteht daher unter PCAs Spiele, deren zentrale Interaktionslogik auf einer zeigerbasierten Auswahlstruktur beruht (Fernández-Vara, 2019). Charakteristisch sind (1) die Steuerung eines Cursors oder Zeigers, (2) die Auswahl

kontextbezogener Aktionen bzw. Verben und/oder (3) die Interaktion über ein Inventarsystem zur Objektkombination. Nicht als PCA gelten demnach Spiele, die primär auf direkter Figurensteuerung, Quick-Time-Events oder dialogbasierten Entscheidungsmenüs ohne frei navigierbaren Zeiger beruhen. Hybridformen – etwa interaktive Dramen oder Choice-based-Narrative-Games – werden im Folgenden als Vergleichsfälle herangezogen, zählen jedoch nicht zur PCA-Kategorie.

Visual Novels werden ebenfalls nicht als PCA klassifiziert. Sie dienen im Kontext dieses Beitrags als kontrastive Vergleichskategorie, insbesondere mit Blick auf den japanischen Konsolenmarkt, in dem narrative Spiele eine andere, stärker textbasierte Traditionslinie ausgebildet haben. Die Analyse zielt somit nicht auf „narrative Konsolenspiele“ im Allgemeinen, sondern spezifisch auf die plattformspezifische Verbreitung eines westlich geprägten zeigerbasierten Interaktionsmodells.

Methodik und Datenbasis

Während historische Darstellungen des PCA-Genres zahlreich vorliegen, fehlt bislang eine systematische, plattformübergreifende Erhebung und Analyse von PCAs mit Konsolenrelease. Der vorliegende Beitrag versteht sich als explorativer Versuch, diese Lücke zumindest deskriptiv zu schließen.

Die vorliegende Analyse basiert auf einer systematisch zusammengestellten Titelliste von $n = 92$ PCAs mit offiziellem Konsolenrelease. Die Erhebung erfolgte plattformübergreifend anhand öffentlich zugänglicher Datenbanken wie MobyGames, Publisherangaben sowie einschlägiger Archiv- und Dokumentationsseiten. Veröffentlichungsjahre und Plattformzuordnungen wurden quellenübergreifend abgeglichen, sofern verfügbar. In die Auswahl aufgenommen wurden Titel, die der oben definierten PCA-Taxonomie entsprechen und mindestens eine eigenständige Veröffentlichung auf einer stationären oder portablen Konsole erhielten. Die vollständige Titelliste der identifizierten PCA-Veröffentlichungen für Konsolen ist dem Beitrag als Anhang beigefügt.

Remaster- oder Portversionen wurden als eigenständige Konsolenveröffentlichung erfasst, jedoch für zeitliche Auswertungen dem Jahr des jeweiligen ersten Konsolenreleases zugeordnet. Reine Visual Novels, Action-Adventures oder interaktive Dramen ohne zeigerbasierte Kernmechanik wurden ausgeschlossen.

Die Datengrundlage erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, insbesondere im Bereich digitaler Veröffentlichungen und regional begrenzter Releases. Gleichwohl erlaubt sie eine strukturelle Betrachtung von Distributionswellen, Plattformkonzentrationen und Serienbildung im PCA-Segment.

Historischer Überblick

Die Geschichte der PCAs auf Konsolen lässt sich in mehrere Phasen oder Wellen einteilen. Charakteristisch ist dabei, dass Konsolen-PCAs nie kontinuierlich, sondern nur in bestimmten Zeitfenstern in nennenswerter Zahl erschienen, meist ausgelöst durch technische Neuerungen oder besondere Marktbedingungen. Im Vergleich zur umfangreichen und kontinuierlichen Genre-Entwicklung auf dem PC erscheint der Konsolenpfad retrospektiv eher diskontinuierlich.

Späte 1980er bis frühe 1990er: In dieser frühen Phase erschienen die ersten Konsolen-PCAs überwiegend als Umsetzungen erfolgreicher PC- oder Macintosh-Titel. Bereits 1988 kam mit *Maniac Mansion* ein westliches PCA auf das Nintendo Entertainment System (NES). In den Folgejahren portierte Kemco mehrere Titel der MacVenture-Reihe (*Shadowgate*, *Déjà Vu*, *Uninvited*) auf das NES. Diese Spiele

übertragen grundlegende PCA-Mechaniken auf Wohnzimmerkonsolen, allerdings nur in stark angepasster Form, etwa durch einen per Gamepad gesteuerten Cursor und vereinfachte Benutzeroberflächen. Auffällig ist, dass PCAs ohne Maussteuerung zuvor nur dort eine breitere Akzeptanz fanden, wo der Joystick kulturell und technisch fest etabliert war. Auf Homecomputern wie dem Commodore 64 entstanden PCAs, die vollständig mit dem Joystick bedient wurden, aber nicht aus gestalterischer Präferenz, sondern mangels Maus als Standard-Eingabegerät. Auf stark tastaturzentrierten Systemen wie dem Apple II oder den 8-Bit-Systemen von Atari hingegen konnte sich dieses Interaktionsmodell kaum durchsetzen; hier dominierten textbasierte PCAs, und selbst grafische Sierra-Titel waren teils ausschließlich über Tastatureingaben spielbar. Die frühen Konsolenports knüpften implizit an diese joystickbasierte PCA-Tradition an, trafen jedoch auf ein anderes Nutzungskonzept: Während Joystick-PCAs auf Homecomputern Teil einer etablierten Spielkultur waren, blieben PCAs auf Konsolen die Ausnahme. Zwar erschienen in der Folge vereinzelt Titel wie *King's Quest* auf dem Sega Master System oder *Snatcher* auf dem Sega Mega-CD, doch handelte es sich um isolierte Experimente. PCAs waren Ende der 1980er auf Konsolen technisch realisierbar, kulturell und wirtschaftlich jedoch nicht nachhaltig etabliert: Sie existierten, blieben aber marginal.

Mitte der 1990er: Mit dem Aufkommen CD-ROM-basierter 16- und 32-Bit-Konsolen (3DO, Sega Saturn, PlayStation) verbesserten sich die technischen Rahmenbedingungen leicht. Der größere Speicher ermöglichte umfangreichere Grafik, Sprachausgabe und komplexere Inhalte, was grundsätzlich günstige Voraussetzungen für PCAs schuf. Zudem existierten für einige Systeme optionale Maus-Controller. Entsprechend nahm die Zahl der Konsolen-PCAs Mitte der 1990er geringfügig zu. Beispiele sind die Portierungen von *Discworld* oder *Baphomets Fluch* auf PlayStation und Saturn. *Broken Sword: Shadow of the Templars* erreichte auf der PlayStation zwischen 300.000 und 500.000 Verkäufe, blieb damit jedoch hinter dem PC-Erfolg der Serie zurück; ein Verhältnis von etwa 1:2 (Warriner, 2023). Trotz besserer Technik änderte sich am grundlegenden Problem wenig: Die CD-ROM löste Speicherfragen, nicht jedoch die zentrale Interface-Problematik. PCAs blieben im Konsolenmarkt der 1990er eine Nische, während eher actionreiche Genres wie Jump 'n' Runs, Beat 'em ups oder RPGs gespielt wurden.

Neben Fragen der Eingabetechnik und Interfacegestaltung spielte auch die Plattformökonomie eine zentrale Rolle für die Konsolenpräsenz von PCAs. Konsolenmärkte waren in den 1990er- und frühen 2000er-Jahren stark retaildominiert und durch kuratierte Distributionsstrukturen geprägt (Montfort & Bogost, 2009). Produktionskosten, Zertifizierungsverfahren und physische Regalplatzierung begünstigten Genres mit hoher Absatzprognose und klarer Zielgruppenadressierung. PCAs, die traditionell als Nischengenre galten und häufig textintensive, ruhige Spielverläufe aufwiesen, waren in diesem Umfeld strukturell benachteiligt. Die begrenzte Konsolenverbreitung der 1990er-Jahre lässt sich daher nicht allein über ergonomische Argumente erklären, sondern auch über marktstrukturelle Faktoren. Diese Konstellation verschärfte sich in den frühen 2000er-Jahren zunächst weiter, bevor digitale Distributionsplattformen ab etwa 2008 neue Bedingungen schufen.

Frühe 2000er (bis ca. 2006): In den frühen 2000er-Jahren stagnierte die PCA-Produktion plattformübergreifend. Auch auf Konsolen erschienen nur vereinzelt neue Spiele, meist als Ports von PC-Titeln wie *Syberia* oder *Still Life*. Diese Veröffentlichungen richteten sich an ein kleines, spezialisiertes Publikum und galten wirtschaftlich als riskant. Zwar bot insbesondere die PlayStation 2 ein vergleichsweise breites Marktumfeld, doch blieben die Verkaufszahlen gering. Titel wie *Broken Sword: The Sleeping Dragon* verfehlten ihre Absatzerwartungen deutlich. Diese Phase lässt sich als

Übergangszeit ohne nennenswerte Innovationen beschreiben, in der PCAs im Konsolenmarkt weithin als überholt galten.

Späte 2000er und frühe 2010er: Ab etwa 2006/2007 erlebten PCAs eine Renaissance, bei der Konsolen erstmals eine wichtigere Rolle spielten. Zwei Entwicklungen waren hierfür ausschlaggebend: episodische Veröffentlichungsmodelle und neue Eingabegeräte. Zum einen brachte Telltale Games klassische PCA-Marken in episodischer Form zurück, transformierte deren Spielmechaniken jedoch deutlich und veröffentlichte die Titel von Beginn an plattformübergreifend auf PC und Konsolen. Serien wie *Sam & Max* oder insbesondere *The Walking Dead* erreichten ein breites Publikum; letztere verkaufte über alle Plattformen hinweg rund 80 Millionen Episoden (d. h. episodische Verkäufe/Downloads; Takahashi, 2024). Diese Titel stehen jedoch für einen Übergang vom PCA nach obiger Definition hin zu einem interaktiven Adventure mit unterschiedlichen Steuerungsoptionen, teilweise bereits an Konsolen angepasst. Zum anderen erwiesen sich Nintendos DS mit Touchscreen und die Wii mit Pointer-Steuerung als besonders geeignet für PCA-Mechaniken. Titel wie *Ace Attorney*, *Hotel Dusk* oder *Another Code* kombinierten Adventure-Elemente mit hardware-spezifischen Interaktionen. In dieser Phase entfiel ein Großteil der bekannten Konsolen-PCAs und Transformationsformen auf die Jahre 2007 bis 2015. Der Erfolg beruhte jedoch weniger auf einer Rückkehr klassischer PCAs als auf deren Transformation, sei es durch vereinfachtes Gameplay oder neue Eingabekonzepte.

Seit ca. 2015: In den letzten Jahren haben sich die Grenzen zwischen PC und Konsole weiter verwischt. Moderne Konsolen erhalten regelmäßig Ports klassischer PCAs sowie neue Indie-Titel. Besonders die Nintendo Switch etablierte sich als attraktive Plattform für PCAs, da ihr Touchscreen eine nahezu PC-ähnliche Bedienung ermöglicht. Spiele wie *Thimbleweed Park* oder *Return to Monkey Island* erzielten hier signifikante Verkaufsanteile. Dennoch bleibt die Zahl neuer Veröffentlichungen überschaubar und klassische PCAs nehmen im Konsolen-Massenmarkt weiterhin eine Randposition ein. Narrative Spiele finden dort heute meist in anderen Formen statt, etwa als Action-Adventures oder interaktive Filme. Das klassische PCA bleibt auf Konsolen vor allem ein retro-nostalgisches Nischensegment, getragen von Fans und Indie-Studios, auch wenn sich die Veröffentlichungsdichte und Marktbedingungen zuletzt verbessert haben.

Zwischenfazit

Die historische Betrachtung zeigt, dass PCAs auf Konsolen bislang nicht dauerhaft Fuß fassen konnten, sondern nur unter spezifischen technischen und kulturellen Bedingungen zeitweise präsent waren. Die Ursachen hierfür liegen weniger in einzelnen Plattformen als in der grundlegenden Frage von Steuerung und Benutzeroberfläche, ein Aspekt, der im folgenden Kapitel vertieft wird.

Steuerung & Interface: Herausforderungen der Konsolen

Eines der größten Hemmnisse für PCAs auf Konsolen liegt in der Steuerung und Benutzeroberfläche. Das Genre wurde ursprünglich für die Maus entworfen: Das sprichwörtliche Pointen und Klicken ist ein zentrales Paradigma der Interaktion (Aarseth, 1997). Diese Mechanik lässt sich nicht ohne Weiteres auf typische Konsolen-Eingabegeräte übertragen. Im Folgenden werden die wichtigsten ludologischen Herausforderungen beschrieben: Steuerung/Interface, Rätseldesign und Anpassungen an die Erwartungen der Konsolenspieler. Oben bereits erwähnt wurde der Joystick, der jedoch integraler Bestandteil der Bedienung der entsprechenden Systeme war und somit nicht als Konkurrenz zur Mauseingabe zu sehen ist.

Auf dem PC ermöglicht die Maus eine pixelgenaue, schnelle Anwahl von Objekten und eine komfortable Ausführung von Befehlen (durch Klick auf Verben, Objekte, Inventar-Icons etc.). Konsolen verfügen traditionell nicht über eine Maus als Standard-Controller. Somit fehlte PCAs auf Konsole zunächst ein zentrales Werkzeug. Stattdessen wurde etwa ein steuerbarer Cursor auf dem TV-Bildschirm angezeigt, der mit dem Gamepad bewegt wurde. Der Button fungierte als Ersatz für den „Mausklick“. Diese Methode kam z.B. bei *Maniac Mansion* auf dem NES zum Einsatz. Sie war funktional, aber in der Bedienung eher langsam: Das präzise Anvisieren kleiner Hotspots mit einem via Steuerkreuz bewegten Zeiger erhöhte die Bedienkomplexität. Diese Art der Steuerung war auf Konsolen kein Standard.

Neben der Eingabetechnik ist auch der Nutzungskontext zu berücksichtigen (Swalwell, 2012). Konsolen wurden traditionell im Wohnzimmer und in größerer Bildschirmdistanz genutzt („lean-back“-Situation), während PC-PCAs typischerweise in einer nahen, tischgebundenen Arbeitsposition gespielt wurden. Zeigerbasierte Interfaces mit kleinen Hotspots, feingranularen Objektinteraktionen und textlastigen Beschreibungen sind für die PC-Umgebung optimiert, in der präzise Mausbewegungen und unmittelbare Bildschirmnähe vorausgesetzt werden können.

Im Wohnzimmerkontext hingegen wirken solche Interfaces schneller überladen oder unübersichtlich. Die ergonomische Passung des PCA-Interaktionsmodells war somit nicht nur eine Frage des Controllers, sondern auch der räumlichen Spielsituation.

Die Entwicklung von Konsolencontrollern zeigt zudem, dass zeigernahe Eingabeformen lange Zeit keine Priorität besaßen. Frühere Gamepads basierten auf digitalen Steuerkreuzen; analoge Sticks setzten sich erst ab der späten 1990er-Jahre flächendeckend durch. Dual-Analog-Systeme, Gyrosensoren oder Touchpads wurden noch später integriert. Zwar existierten vereinzelt Mausperipherien für bestimmte Konsolen, wie das Dreamcast, sie blieben jedoch randständig und erreichten keine breite Marktdurchdringung. Im Gegensatz dazu war die Maus im PC-Segment seit den frühen 1990er-Jahren ein etablierter Standard. Diese asymmetrische Hardwareentwicklung verstärkte die strukturelle Bindung des PCA-Genres an den PC als Leitplattform.

Experimentelle Steuerungsformen: Adventure-Designer reagierten über die Jahre mit unterschiedlichen Ansätzen, um das Genre konsolentauglicher zu machen. Ein umfangreiches Beispiel ist LucasArts' *Grim Fandango* (1998, PC): Obwohl es ein PC-Spiel war, verzichtete LucasArts hier bewusst auf Point-&-Click und implementierte stattdessen eine Gamepad-orientierte Steuerung mit direkter Charakterkontrolle (eine sogenannte „Tank Control“). Tim Schafer sah den Zeitgeist der beginnenden 3D-Ära und wollte PCAs moderner wirken lassen (Schafer, 2008). Dies hätte das Genre perspektivisch auch für Konsolen attraktiver machen können. *Grim Fandango* war schließlich ein stilistisch herausragendes Spiel: Die Film-Noir-Atmosphäre und Geschichte wurden gelobt. Doch die Steuerung spaltete die Fans. Viele PC-Spieler fanden die Direktsteuerung per Tastatur/Gamepad ungewohnt, zumal das Spieldesign weiterhin auf das Absuchen der Umgebung nach interessanten Objekten ausgerichtet war und die Positionierung der Figur dadurch erschwert wurde. *Grim Fandango* illustriert die Gratwanderung: Wird das traditionelle Interface zu sehr verändert, leidet das typische PCA-Spielgefühl. LucasArts' späteres *Escape from Monkey Island* (2000) ging einen ähnlichen Weg und erschien sogar für PlayStation 2. Doch hier wurde vor allem die Gamepad-Steuerung kritisiert, was zeigte, dass ein bloßes Anwenden von PCA-Gameplay auf Konsolenhardware durchdacht sein muss und von vielen Spieler:innen abgelehnt wird (Burbach, 2025).

Passgenaue Portierungen: Nicht alle Versuche erwiesen sich als problematisch. Einige Titel fanden Mittel und Wege, die Konsolen-Interfaces besser einzubinden. Insbesondere die Einführung neuer Eingabegeräte half: So ermöglichte der Nintendo DS mit seinem Stylus eine direkte Zeigesteuerung, fast wie mit einer Maus. Spiele wie *Another Code* oder *Professor Layton* nutzten den Touchscreen, um Objekte direkt anzutippen und Rätsel zu lösen. Auf der Wii erlaubte die Pointer-Funktion der Wii-Remote ein ähnliches Prinzip: Der Spieler konnte mit der Fernbedienung auf den Bildschirm zielen und klicken, z. B. bei Titeln wie *Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure*, einem 2007 erschienenen Capcom-Adventure, das die Wii-Steuerung kreativ für Rätsel nutzte. Hier zeigte sich, dass punktgenaue Eingabe auch ohne klassische Maus möglich ist, wenn die Hardware entsprechend ausgelegt ist. Für spätere Konsolengenerationen ohne spezielles Zeigegerät etablierten sich hybride Lösungen: Moderne Konsolenports von PCAs bieten oft eine Kombination aus Analogstick-gesteuertem Cursor und kontextsensitiven Aktionen. So kann der Spieler z. B. per Stick zwischen den anwählbaren Hotspots in einer Szene hin- und herspringen (statt frei pixelweise zu navigieren), was die Bedienung beschleunigt. Außerdem wurden Komfortfunktionen wie automatische Hotspot-Markierung (auf Knopfdruck werden alle interaktiven Objekte hervorgehoben) integriert. Sicherlich eine Antwort auf das so genannte „Pixelhunting“, das Absuchen des Bildschirms nach Hotspots, das mit einem Controller anstrengender ist. All diese UI-Verbesserungen sind teils inspiriert von modernen PC-PCAs und machen heutige Konsolen-Spiele im Vergleich zu früheren spielbarer.

Rätsel- und Designanpassungen: Neben der reinen Steuerung ergaben sich weitere Designfragen. PCAs sind oft textlastig und erfordern viel Lesen, Nachdenken und mitunter Ausprobieren („Trial & Error“). Große Teile des Konsolenpublikums der 1980/90er Jahre waren solche Anforderungen weniger gewohnt, da typische Konsolenspiele eher auf kurze, actionbetonte Gameplay-Loops mit schnellem Scheitern („fail fast“) und Neubeginn setzten. So konnten einige PCA-Konventionen auf Konsole deplatziert wirken: Etwa das plötzliche Feststecken in einem schweren Rätsel ohne Hinweise, das geduldige PC-Spieler:innen als Herausforderung sehen, das aber an Action interessierte Konsolenspieler:innen der 90er-Jahre eher frustrierte. Hinzu kam die technische Seite: Alte Röhrenfernseher hatten eine geringe Auflösung, was das Darstellen von langen Texten oder filigranen Details erschwerte. Speicherplatz war auf Konsolenmodulen oder Memory Cards begrenzt, was umfangreiche Inhalte wie etwa Sprachausgabe zu einer Herausforderung machte. Viele dieser Einschränkungen fanden erst spät eine Lösung (Speicherplatz wurde mit CDs/HDDs/SSDs reichlich, HDTVs ermöglichten klare Darstellung von Text und Grafik etc.). Erst als die technischen und ergonomischen Hürden abgebaut waren, konnten PCAs auf Konsolen halbwegs gleichwertig funktionieren. Die Maus bleibt bis heute das präziseste und ergonomisch geeignetste Eingabegerät für klassische Point-&-Click-Interaktionen.

Zusammengefasst waren die ludologischen Hürden also beträchtlich: Steuerung und Interface mussten für Konsolen oft umgebaut werden. Manche Umsetzungen gelangen gut (z. B. Touchscreen-Steuerung auf DS, Pointer auf Wii, oder neuere kontextsensitive Controller-Layouts), andere weniger (Tank-Control-Experimente wie bei *Grim Fandango* fühlten sich für Spieler:innen, die klassische PCAs gewohnt waren, fremd an). Dennoch haben Entwickler viel daraus gelernt. Moderne Konsolen-PCAs versuchen, ein Gleichgewicht zu finden: Sie holen neue Spieler:innen mit vereinfachter Bedienung ab, ohne die Kernmechaniken ganz aufzugeben. Gleichzeitig haben sich viele Konsolen-Spieler:innen selbst verändert. In Zeiten, wo auch auf Konsolen Indie-Spiele, Strategie-Ports oder Simulationsspiele

gespielt werden, ist die Bereitschaft größer, auch mal ein langsam erzähltes, knobellastiges PCA am Fernseher zu erleben. !!!

Datenauswertung: Verbreitung und Trends in Zahlen

Die Masterliste enthält Titel aus den Jahren 1988 bis 2024. Sie umfasst sowohl PCA-Ports von PC-Klassikern als auch konsolenexklusive Titel weltweit, erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Insbesondere kleinere digitale Releases, regionale Veröffentlichungen und unveröffentlichte Prototypen sind möglicherweise nicht erfasst. Die wirtschaftlichen Daten zu diesen Titeln sind fragmentarisch: Publisher veröffentlichen selten plattformspezifische Verkaufszahlen, und digitale Verkäufe (PlayStation Store, eShop, Xbox Store) werden nicht öffentlich erfasst.

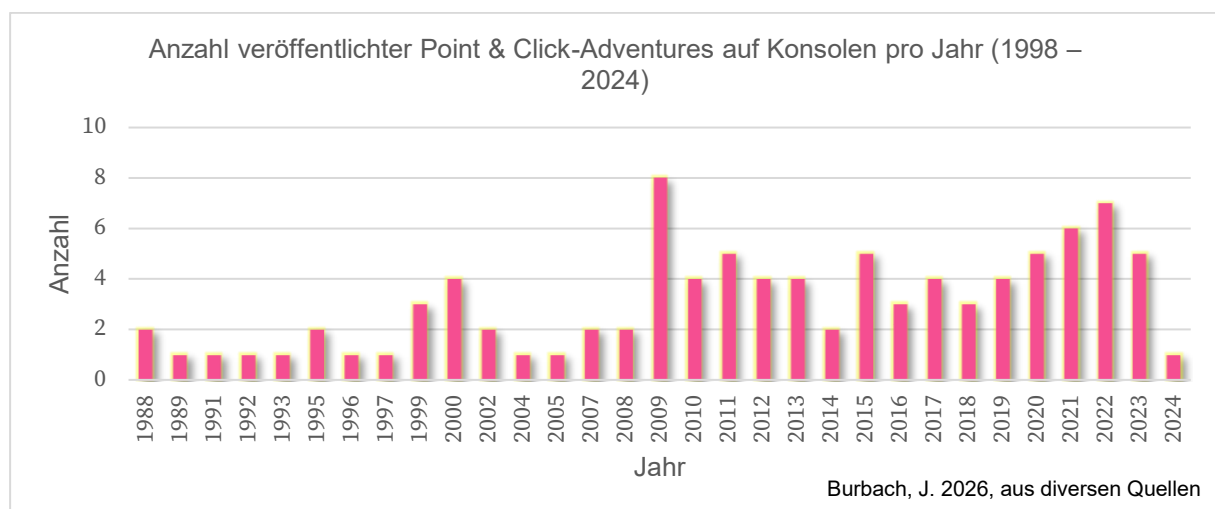


Abb. 1: Anzahl der veröffentlichten PCAs auf Konsolen pro Jahr (1988–2024). Datenbasis: n = 92 Titel mit erstem Konsolen-Release im jeweiligen Jahr.

Abb. 1 verdeutlicht, dass die Veröffentlichungen sich in Wellen konzentrieren. In den späten 1980ern tauchen die ersten Balken auf (1988/1989 jeweils nur 1–2 Titel pro Jahr, z. B. *Maniac Mansion* und die *MacVenture*-Ports auf NES). Ende der 90er sieht man einen kleinen Anstieg, darunter *Discworld*, *Broken Sword*. Erst ab 2007 steigt die Kurve deutlich an: ab 2008 erscheinen wieder mehrere Titel pro Jahr mit 2009 als Höhepunkt. Diese Spitze korrespondiert mit der breiten Verfügbarkeit von Indie-PCAs auf modernen Plattformen (viele PC-PCAs der 2010er wurden mit etwas Verzögerung auch auf PS/Xbox One/Switch herausgebracht). Insgesamt unterstreicht das Histogramm: Erst ab 2009 zeigt sich eine deutliche Intensivierung der Konsolen-Präsenz. Zum Vergleich: Auf dem PC erschienen in den Hochzeiten jedes Jahr dutzende PCAs, während auf Konsolen in einigen Jahren kein einziges Neues herauskam.

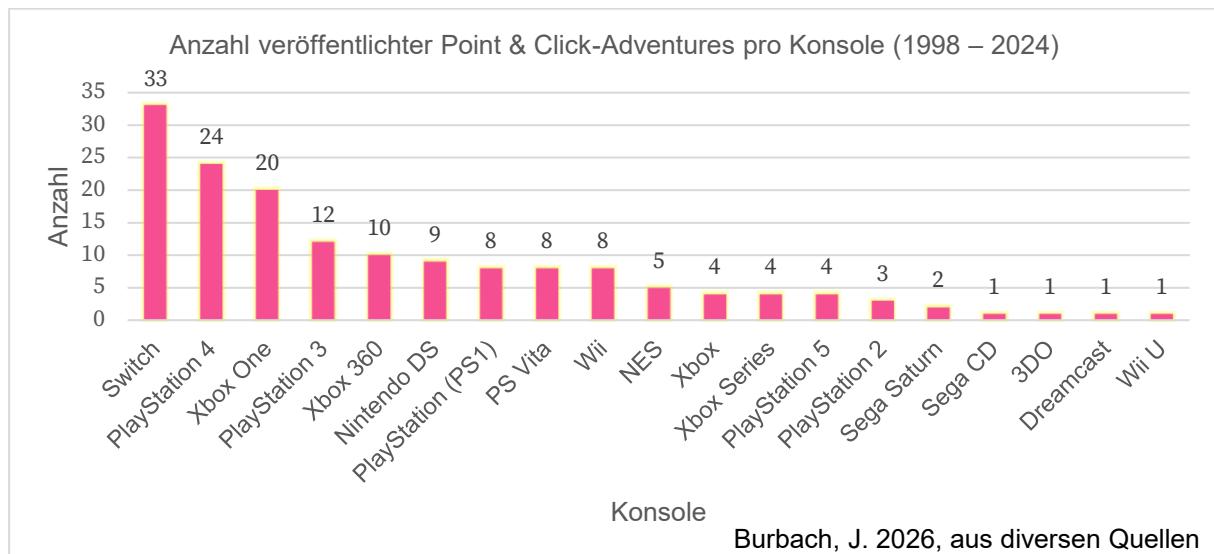


Abb. 2: Anzahl veröffentlichter Konsolen-PCAs pro Plattform (Summe aller Titel, die auf der jeweiligen Konsole erschienen) 1998 – 2024.

Abb. 2 zeigt die Plattform-Verteilung der erfassten Titel. Auffällig ist, dass spätere Konsolengenerationen (mit Ausnahme der PS5 wegen des späten Marktstarts) überproportional vertreten sind: Allen voran ist die Nintendo Switch mit 33 Titeln die Plattform, auf der die meisten PCAs erschienen sind. Dieses Ergebnis spiegelt die Strategie vieler Publisher wider, in den 2010er-Jahren (teils Jahrzehnte nach Erstveröffentlichung) noch Ports für die Switch nachzureichen, weil diese Konsole ein dankbares Publikum für Indie- und Retro-Spiele hat. Dahinter folgen Sonys PlayStation 4 (24 Titel) und Microsofts Xbox One (20 Titel), ebenfalls moderne HD-Konsolen, die viele Telltale-Serien, Remasters und Indie-PCAs beherbergen. Ältere Konsolen haben demgegenüber sehr wenige PCAs: Das NES kommt auf immerhin 5 Titel (die bereits erwähnten frühen Ports), die PlayStation 1 auf 8 (hauptsächlich Ende der 90er, z. B. *Myst*, *Discworld*, *Broken Sword*). Selbst die Nintendo Wii, obwohl sie wegen der Pointer-Steuerung prädestiniert schien, brachte es nur auf 8 klassische PCAs (darunter *Zack & Wiki*, *Secret Files of Tunguska* und ein paar Telltale-Ports via WiiWare). Der Nintendo DS steuerte immerhin 9 Titel bei (neben eigenen PCA-Novel-Hybriden z.B. auch *Myst* und *Broken Sword* in angepasster Form). Interessant ist auch der hohe Serienanteil: Viele Konsolen-PCAs gehören zu bekannten Reihen oder Marken. So finden sich auf den PlayStation-/Xbox-Plattformen diverse Titel der *Broken Sword*-, *Monkey Island*-, *Deponia*-, *Syberia*-, *Myst*- und *Secret Files*-Serien. Insgesamt sind von den erfassten Spielen lediglich ca. 20 eigenständige Einzelspiele ($\approx 22\%$), während die anderen ca. 72 Titel zu bestehenden PCA-Serien gehören¹. Dies deutet darauf hin, dass Konsolen-PCAs häufig entweder aus etablierten Marken resultierten oder als Fortsetzungen/Spin-offs konzipiert wurden, um ein vorhandenes Publikum anzusprechen. Eigenständige neue Marken hatten es auf Konsolen schwer, Bekanntheit zu erlangen. Ausnahmen wie *Hotel Dusk* oder *Zack & Wiki* blieben Kultklassiker für ein Nischenpublikum.

¹ Die Unterscheidung zwischen Einzelspiel und Serie basiert auf der formalen Marken- bzw. Reihenfortführung. Als Serie wurden Titel gewertet, die entweder eine direkte Fortsetzung, ein Spin-off oder eine klar erkennbare Markenzugehörigkeit aufweisen. Remaster- und Portversionen wurden nicht als eigenständige Serien gezählt. Die Zuordnung dient der strukturellen Analyse und erhebt keinen Anspruch auf vollständige Trennschärfe, insbesondere bei lose verbundenen Franchise-Strukturen.

Die Datenanalyse bestätigt also: Die Präsenz von PCAs auf Konsolen war zeitlich und mengenmäßig stark begrenzt, wird aber durch Indie-Spiele seit den 2010er Jahren immer besser. Es gab kleinere Wellen, und nur bestimmte Plattformen boten dem Genre halbwegs fruchtbaren Boden: Insbesondere solche, die eine mausähnliche Steuerung erlaubten (DS, Wii, moderne Konsolen mit ihren vielfältigen Eingabemöglichkeiten) oder die gezielt von Entwicklern ins Auge gefasst wurden (Switch als Indie-Plattform mit Unity als niedrigem Einstiegspunkt für die Entwicklung). Im nächsten Abschnitt werden typische Konsolen-Adventures anhand einer Klassifikation genauer betrachtet. Dazu wird gezeigt, welche Arten von Titeln auf Konsole erschienen und wie sie einzuordnen sind.

Klassifikation: Typen von Konsolen-PCAs und angrenzenden narrativen Formen

Die folgende Klassifikation umfasst überwiegend Spiele, die die klassische PCA-Definition nicht mehr vollständig erfüllen, jedoch als Transformationsformen des Genres in konsolenspezifische Narrative-Formate zu verstehen sind. Die auf Konsolen erschienenen PCAs lassen sich grob in verschiedene Kategorien einteilen. Diese Klassifikation hilft zu verstehen, welche Wege Entwickler einschlugen, um das Genre auf Konsolen zu bringen, und welche Formen von Adventures dort anzutreffen waren:

Ports klassischer PC-PCAs: Ein großer Teil der Konsolen-Titel sind direkte Umsetzungen erfolgreicher PC-Titel. Darunter fallen frühe Ports wie *Maniac Mansion* (NES) ebenso wie spätere Remasters etwa von LucasArts- und Sierra-Spielen auf modernen Konsolen. Entwickler wie LucasArts, Sierra und Revolution Software brachten einige ihrer Hits, darunter *Monkey Island*, *King's Quest*, *Space Quest*, *Broken Sword* etc., in angepasster Form auf Geräte wie NES, Sega Saturn, PlayStation oder später iOS/Android und Konsolen der HD-Ära. Viele dieser Portierungen wurden kritisch gemischt aufgenommen: Fans freuten sich, ihre Lieblingsspiele auf der Konsole zu sehen, monierten aber häufig technische Kompromisse oder hakelige Bedienung. Trotzdem bilden solche Ports das Rückgrat der Konsolen-PCAs, denn ohne die Vorlagen aus der PC-Welt hätte es das Genre auf Konsolen kaum gegeben.

Die folgende Kategorie erweitert die PCA-Definition nicht, sondern dient der kontextualisierenden Einordnung narrativer Konsolenformen, die funktional eine ähnliche Rolle erfüllten, ohne die definitorischen Kriterien eines klassischen PCA zu erfüllen.

Japanische Adventure-Varianten: In Japan entwickelten sich Adventure-Spiele auf Konsolen in eine etwas andere Richtung. Statt klassischem Point-&-Click mit Puzzle-Fokus entstanden hier ab den 1980ern Text- und Grafik-Adventures auf Konsolen wie dem Nintendo Famicom (= NES) oder PC-Engine, die oft mehr interaktive Erzählung als Rätselspiel waren. In den 2000ern gelangten dann *Visual Novels* und verwandte Genres zu großer Beliebtheit auf Handhelds und Konsolen. Reihen wie *Phoenix Wright: Ace Attorney* (Capcom, zunächst auf Game Boy Advance/DS) oder *Danganronpa* (PSP/PS Vita) bieten fesselnde narrative Erlebnisse mit leichten Adventure-Elementen (Ermittlungen, Dialogentscheidungen), verzichten aber auf das freie Point-&-Click-Gameplay und komplexe Inventarrätsel. Streng genommen sind Visual Novels kein PCA, aber sie erfüllten auf Konsolen eine ähnliche Rolle: narrative Spiele für ein eher älteres Publikum, mit Schwerpunkt auf Geschichte und Dialog. Da klassische westliche Adventures in Japan nie massenhaft erfolgreich waren, wurden Visual Novels gewissermaßen zum „japanischen Äquivalent“. In dieser Klassifikation sei erwähnt, dass manche Visual Novels durchaus Rätselpassagen haben (z. B. *Zero Escape: 999* auf dem DS) und dass

umgekehrt manche Konsolen-Adventures westlicher Prägung das Format der Visual Novel aufgriffen (z. B. Telltale-Spiele mit viel Dialog und Entscheidungen).

Konsolen-exklusive Adventures: Interessanterweise sind einige Adventures speziell für Konsolen und ohne PC-Vorbild entwickelt worden. Besonders auf dem Nintendo DS entstanden Adventures, die die Hardware innovativ nutzten und daher nur dort sinnvoll funktionierten, etwa *Another Code: Doppelte Erinnerung* (2005, DS), wo Rätsel mit dem Zuklappen des DS oder dem Mikrofon gelöst wurden, oder *Hotel Dusk: Room 215* (2007, DS), ein Krimi-Adventure in Buchform, das den DS wie ein Buch hochkant hielt. Auf der Wii erschien mit *Zack & Wiki* (2007) ein exklusives Puzzle-Adventure von Capcom, das voll auf Bewegungs- und Zeigesteuerung setzte. Diese Titel waren maßgeschneidert für ihre Plattform und hätten so auf dem PC gar nicht existieren können. Sie zeigen, dass Adventures auch auf Konsole kreativ und originär entwickelt werden konnten, jedoch blieben solche Projekte selten. Meist handelte es sich um einzelne Versuche großer Publisher, das Genre auf einer neuen Hardware auszuprobieren (Capcom, Konami u. a. in den 2000ern) oder um Indie-Experimente in jüngerer Zeit. Einige davon erlangten Kultstatus, konnten aber kommerziell oft nur mäßigen Erfolg verbuchen. Konsolen-exklusive Adventures sind heute fast ausgestorben; die meisten modernen Vertreter erscheinen wenigstens auch für PC, um genug Käufer zu finden.

Episodische Multi-Plattform-Adventures: Diese Kategorie umfasst vor allem die Spiele von Telltale Games (2005 – 2018) und ähnliche Projekte, die von Anfang an auf mehreren Plattformen veröffentlicht wurden. Telltale brachte klassische Adventure-IPs zurück, jedoch in modernisiertem Format: Die Spiele erschienen kapitelweise als Download und legten hohen Wert auf zugängliche Steuerung und cineastische Präsentation. Reihen wie *Sam & Max (Seasons 1–3)*, *Tales of Monkey Island* oder *The Walking Dead* waren gleichzeitig auf PC und Konsolen (Xbox, PlayStation) spielbar. Damit entfiel erstmals der „Exotenstatus“, da diese Adventures ein integrierter Teil des Konsolen-Spielangebots jener Zeit waren. Spieler, die nie am PC Adventures gespielt hatten, konnten über Telltale-Titel ins Genre einsteigen. Die Spiele selbst verzichteten oft auf allzu schwere Rätsel und fokussierten stärker auf Story und Entscheidungen, was dem Konsolenpublikum entgegenkam. Auch andere Entwickler folgten diesem Kurs: Deck13 und Daedalic brachten ihre Adventures (z. B. *Deponia*, *Edna Bricht Aus*) auf Konsolen, Revolution Software veröffentlichte *Baphomets Fluch 5* zeitgleich auf PC und Konsolen, und neuere Narrative Games wie *Life is Strange* (Square Enix, 2015) gelten zwar nicht als klassische PCAs, sind aber in deren Narrationstradition verankert und erschienen primär auf Konsolen. Episodische Adventures und narrative Serien dieser Art haben gezeigt, dass plattformübergreifende Veröffentlichung ein Schlüssel war, um Adventures auf Konsolen zu etablieren, wenngleich oft um den Preis, das Gameplay zu vereinfachen (kein Inventar-Tüfteln mehr, sondern eher Choice-&-Consequence-Mechaniken). Diese Kategorie markiert den Punkt, an dem das Adventure-Genre sich transformierte, um auf Konsole zu funktionieren: Es gab teilweise seine klassische Identität auf, war aber erfolgreich darin, wieder ein größeres Publikum zu erreichen.

Natürlich ließen sich noch weitere Unterkategorien definieren (z. B. Remasters & Neuveröffentlichungen alter Adventures, die ab 2010 viele Konsolenportierungen füllten, oder Crossover-Genres wie Action-Adventures mit Point-&-Click-Elementen). Doch die obigen vier Gruppen decken die wichtigsten Arten ab, wie Adventures auf Konsolen in Erscheinung traten.

Fazit

PCAs sind historisch als Interface-Paradigma des PCs entstanden und nur bedingt auf konsolenbasierte Interaktionsökologien übertragbar. Die begrenzte Etablierung auf Konsolen ist daher weniger als Marktversagen einzelner Titel zu verstehen, sondern als strukturelle Konsequenz eines Interface-Paradigmas, das auf präzise Zeigegeräte, hohe Textdichte und einen spezifischen Nutzungskontext zugeschnitten ist. Konsolenerfolge von Adventures traten entsprechend fast ausschließlich dort auf, wo dieses Paradigma entweder technisch simuliert (Touchscreen, Pointer) oder ludologisch transformiert wurde.

Abschließend lässt sich also feststellen, dass PCAs auf Konsolen historisch kein Massenphänomen waren. Die Adventures unterlagen ungünstigen zeitlichen und marktstrukturellen Bedingungen. Mehrere Faktoren haben dazu beigetragen:

Kulturell passten klassische Adventures lange nicht in die Konsolenlandschaft. In den 80ern/90ern existierten getrennte Spielkulturen: Auf Heimcomputern und PCs entwickelte sich ein Publikum, das komplexe, textreiche Spiele schätzte und bereit war, Spielzeit und Denkarbeit zu investieren. Konsolenspiele hingegen wurden global, aber besonders in Japan, mit arkadeartiger, sofort zugänglicher Unterhaltung assoziiert, oft für ein jüngeres Publikum. Ein genretypisches Adventure mit langem Intro, viel Lesen und kniffligen Rätseln wurde in einer Ära von *Mario* und *Sonic* von Spieler:innen nicht angenommen. Hinzu kam, dass Adventures oft auf westliche Geschichten und Humor setzten (etwa LucasArts' Anspielungen und satirische Dialoge), die im japanisch geprägten Konsolenmarkt weniger Anklang fanden. Japan entwickelte mit Visual Novels eine eigene Form narrativer Spiele, die eher den Lesegewohnheiten und Geräten (Handhelds, Konsolen) des Publikums dort entsprach, während westliche PCAs im Konsolensektor kaum Fuß fassten (Consalvo, 2016). Erst als sich die Spielerkultur ab den 2000ern diversifizierte und auch auf Konsolen breitere Genres akzeptiert wurden, war mehr Raum für Adventures.

Ludologisch waren PCAs lange suboptimal für Konsolen. Die Maussteuerung, auf der der Erfolg des Genres fußt, ließ sich nur unvollkommen ersetzen. Frühe Konsolen hatten weder geeignete Controller noch die Bildschirmauflösung, um pixelgenaues Klicken oder das Management eines komplexen Inventars angenehm zu gestalten. Viele typische Rätselmechaniken (z.B. das Kombinieren von Gegenständen durch Drag&Drop) funktionierten mit einem Gamepad eher umständlich. Konsolenspieler, die andere Erwartungen ans Tempo und Feedback eines Spiels hatten, konnten durch Adventure-Designentscheidungen (kein direktes Fail-State, langes Umherirren, viele und lange Dialoge) irritiert werden. Adventure-Designer wiederum mussten Kompromisse eingehen, wenn sie fürs Konsolenpublikum entwickelten, etwa Action-Elemente einbauen oder Hilfesysteme, was die Spiele zugänglicher machte, aber vom Kern des Genres wegführte. Die Reifephase des Genres auf Konsole kam eigentlich erst, als Entwickler lernten, das Interface anzupassen (Touch, Pointer, vereinfachte Steuerung) und zugleich das Adventure-Gameplay schlanker zu gestalten. Doch bis dahin war viel Zeit vergangen, in der das Genre auf dem PC bereits einen Innovationssprung nach dem anderen gemacht hatte und auf Konsole quasi „stehenblieb“.

Technisch schließlich waren etliche Hürden zu überwinden: Frühere Konsolen litten unter Speicherbegrenzungen (Adventures benötigen viel Speicherplatz für Grafiken und später auch Sprachausgabe), niedriger Auflösung (kleiner Text war schwer lesbar auf SD-Fernsehern), begrenzten Eingabemöglichkeiten und fehlender Update/Multi-Disk-Infrastruktur. Einige dieser Probleme wurden

erst in den späten 2000ern behoben, als Konsolen Festplatten, Online-Updates und HD-Grafik bekamen, ironischerweise zu einer Zeit, als das klassische Adventure-Genre gerade dank Indie-Revival wiederbelebt wurde. So trafen Angebot und Voraussetzungen erst sehr spät wirklich aufeinander.

Wirtschaftlich war das Genre auf Konsolen kaum rentabel: Selbst das erfolgreichste Franchise *Myst* erreichte trotz Multiplattform-Releases (3DO, Saturn, PlayStation) nur einen Bruchteil seiner über 12 Millionen Gesamtverkäufe auf Konsolen (Wolf, M. J. P., 2008). Die meisten klassischen Adventures blieben unter 100.000 Einheiten pro Konsolen-Plattform, zu wenig, um die Portierungskosten zu rechtfertigen. Erst Telltale durchbrach mit *The Walking Dead* diese Barriere und zeigte, dass Adventures auf Konsolen kommerziell funktionieren können, wenn Story, Zugänglichkeit und Marketing stimmen (Takahashi, 2024).

Diese Gründe erklären, warum die große Blüte der PCAs primär auf dem PC stattfand und Adventures auf Konsolen meist eine eher periphere Rolle spielten. Zwar sind die Grenzen heute fließender und viele Spieler nutzen sowohl PC als auch Konsole. Auch technologisch haben sich die Plattformen angeglichen, was neue Türen öffnet: Theoretisch könnte man heute bei angepasster Steuerung jedes PCAs auf eine Konsole bringen. Dennoch zeigt die Marktrealität, dass moderne narrative Spiele auf Konsolen eher andere Ausprägungen annehmen (Action-Adventures, explorative „Walking Simulator“-Erfahrungen, interaktive Cinematic Games), während traditionelle Point-&-Click-Mechaniken weiterhin hauptsächlich vom PC getragen werden.

Für die Zukunft bedeutet dies, dass die Rolle der Konsolen für das Adventure-Genre voraussichtlich eine ergänzende bleiben wird. Entwickler, die Adventures für Konsolen veröffentlichen möchten, sind gut beraten, die Lehren der Vergangenheit zu berücksichtigen: Die Stärken des Genres wie umfangreiches Storytelling und rätselbasierte Interaktion müssen mit den spezifischen Stärken der jeweiligen Plattform in Einklang gebracht werden. Denkbar sind dabei hybride Formate, die klassische Point-&-Click-Elemente mit konsolengerechter Präsentation verbinden, etwa durch neue Eingabekonzepte oder plattformübergreifende Nutzungsszenarien.

Die Geschichte der PCAs zeigt, dass Innovation für das Genre stets dann produktiv war, wenn sie die grundlegende Spielidee respektierte, statt sie vollständig zu ersetzen. Entsprechend ist nicht davon auszugehen, dass klassische PCAs auf Konsolen eine vergleichbare Massentauglichkeit erreichen werden wie auf dem PC. Vielmehr erscheint die Entwicklung der Adventures auf Konsolen als Transformationsprozess, in dem narrative Spielinhalte fortbestehen, während klassische Point-&-Click-Mechaniken zunehmend zurücktreten. Das Genre wird auf Konsolen damit voraussichtlich eine Nische bleiben. Allerdings eine lebendige, getragen von einer wachsenden Offenheit für langsame, erzählerisch geprägte Spielerfahrungen.

Quellenverzeichnis

Die Auswahl der Literatur konzentriert sich auf grundlegende Arbeiten der Game Studies sowie auf solche Quellen, die zur Einordnung von Genre-, Interface- und Plattformfragen beitragen.

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.

Burbach, J. (2025). *Das ultimative Buch über Point & Click-Adventures*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-48728-7>

Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts*. MIT Press.

Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis* (2nd ed.). Routledge.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the beam: The Atari Video Computer System*. MIT Press.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Newman, J. (2013). *Videogames*. Routledge.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Schafer, T. (2008). *Grim Fandango postmortem*. Gamasutra.

Swalwell, M. (2012). *The early micro user: Games writing, hardware hacking, and the will to mod*. *Game Studies*, 12(2).

Für die Verkaufszahlen liegen diese Quellen vor:

Maher, J. (2024, 22. November). Grim Fandango. The Digital Antiquarian. <https://www.filfre.net/2024/11/grim-fandango/>

Takahashi, D. (2024, 1. März). The Walking Dead games hit \$1B in revenue and the Netflix show hits 1.3B viewing hours in 2023. GamesBeat. <https://gamesbeat.com/the-walking-dead-games-hit-1b-in-revenue-and-the-netflix-show-hits-1-3b-viewing-hours-in-2023/>

Warriner, T. (2023). *Revolution: The quest for game development greatness*. [Eigenverlag].

Wolf, M. J. P. (2008). *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond*. Greenwood Press.

Ludographie / Tabellarische Übersicht der PCA-Konsolenspiele

Die folgende Tabelle listet alle bekannten PCAs auf Konsolen mit Titel, den jeweiligen Plattformen, dem ersten Release-Jahr auf Konsole, Entwicklerstudio und der zugehörigen Serie (sofern Teil einer Reihe). Diese Übersicht ergänzt das Hauptbuch und ermöglicht einen schnellen Überblick über die Verbreitung des Genres auf unterschiedlichen Systemen. **Hinweise:** Mehrfachnennungen eines Titels wurden zusammengefasst; die Jahresangabe bezieht sich jeweils auf den ersten Konsolen-Release des Spiels. Die Tabelle erhebt keinen Anspruch an Vollständigkeit. Die Tabelle enthält sowohl PCAs im engeren Sinn als auch Transformationsformen und angrenzende narrative Titel, die im Beitrag diskutiert werden.

Titel	Konsole(n)	Jahr	Entwickler	Serie
Déjà Vu: A Nightmare Comes True!!	NES	1988	ICOM Simulations	MacVenture
Maniac Mansion	NES	1988	Lucasfilm Games	Maniac Mansion
Shadowgate	NES	1989	ICOM Simulations	MacVenture
Uninvited	NES	1991	ICOM Simulations	MacVenture
King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!	NES	1992	Sierra / Novotrade	King's Quest
The Adventures of Willy Beamish	Sega CD	1993	Dynamix	Willy Beamish
Discworld	PS, Sega Saturn	1995	Perfect Entertainment	Discworld
Myst	3DO, Sega Saturn, PS	1995	Cyan	Myst
Broken Sword: Shadow of the Templars	PS	1996	Revolution Software	Broken Sword
Broken Sword II: The Smoking Mirror	PS	1999	Revolution Software	Broken Sword
Clock Tower	PS	1997	Human Entertainment	Clock Tower
Blade Runner	PS 2 (unveröff. Prototyp)	1999	Westwood Studios	Blade Runner
The Longest Journey	Dreamcast (unveröff.)	2000	Funcom	The Longest Journey
Myst III: Exile	Xbox	2002	Presto Studios	Myst
Syberia	Xbox, PS 2	2002	Microïds	Syberia
Echo Night	PS	1999	FromSoftware	Echo Night
Egypt 1156 B.C. (Egypt II)	PS	2000	Cryo Interactive	Egypt
Dracula: The Last Sanctuary	PS	2000	Cryo Interactive	Dracula
Dracula: The Resurrection	PS	2000	Index+, Wanadoo	Dracula

Titel	Konsole(n)	Jahr	Entwickler	Serie
Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy	Nintendo DS	2009	Frogwares	Sherlock Holmes
Secret Files: Tunguska	Wii, Nintendo DS	2009	Animation Arts	Secret Files
So Blonde: Back to the Island	Wii, Nintendo DS	2010	Wizarbox	So Blonde
Still Life	Xbox	2005	Microïds	Still Life
Syberia II	Xbox	2004	Microïds	Syberia
Runaway: The Dream of the Turtle	Nintendo DS	2007	Péndulo Studios	Runaway
Runaway: A Road Adventure	Nintendo DS	2008	Péndulo Studios	Runaway
Secret Files 2: Puritas Cordis	Wii, Nintendo DS	2009	Animation Arts	Secret Files
Sherlock Holmes: The Mystery of Osborne House	Nintendo DS	2011	Frogwares	Sherlock Holmes
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Wii	2007	Capcom	—
Strong Bad's Cool Game for Attractive People	Wii (WiiWare)	2008	Telltale Games	Strong Bad / Homestar Runner
Sam & Max: Season One (Save the World)	Wii	2008	Telltale Games	Sam & Max
Sam & Max: Season Two (Beyond Time and Space)	Xbox 360	2009	Telltale Games	Sam & Max
Tales of Monkey Island	Wii (WiiWare), PS 3	2009	Telltale Games	Monkey Island
Wallace & Gromit's Grand Adventures	Xbox 360	2009	Telltale Games	Wallace & Gromit
The Secret of Monkey Island: Special Edition	Xbox 360, PS 3	2009	LucasArts	Monkey Island
Monkey Island 2: Special Edition	Xbox 360, PS 3	2010	LucasArts	Monkey Island
Back to the Future: The Game	PS 3, Wii	2011	Telltale Games	Back to the Future
Tales of Monkey Island (Chapter 1–5)	PS 3	2011	Telltale Games	Monkey Island
Jurassic Park: The Game	Xbox 360, PS 3	2011	Telltale Games	Jurassic Park
Scooby-Doo! First Frights	Wii, PS 2	2009	Torus Games	—
Gray Matter	Xbox 360	2010	Wizarbox	—
Heavy Rain (Interactive Drama, Adventure)	PS 3	2010	Quantic Dream	—
Doctor Who: The Adventure Games	PS 3	2012	Sumo Digital / BBC	—

Titel	Konsole(n)	Jahr	Entwickler	Serie
Machinarium	PS 3, Vita, PS 4, Xbox One, Switch	2012	Amanita Design	—
The Cave	Xbox 360, PS 3, Wii U	2013	Double Fine	—
The Walking Dead (Season 1)	Xbox 360, PS 3, Vita	2012	Telltale Games	The Walking Dead
The Walking Dead: Season Two	Xbox 360, PS 3, Vita	2013	Telltale Games	The Walking Dead
The Walking Dead: The Final Season	Xbox One, PS 4, Switch	2018	Telltale Games	The Walking Dead
The Walking Dead: A New Frontier	Xbox One, PS 4	2016	Telltale Games	The Walking Dead
Jurassic Park (Telltale)	Xbox 360, PS 3	2011	Telltale Games	Jurassic Park
The Wolf Among Us	Xbox 360, PS 3, Vita	2013	Telltale Games	Fables / TWAU
Game of Thrones: A Telltale Games Series	Xbox One, PS 4	2014	Telltale Games	Game of Thrones
Tales from the Borderlands	Xbox One, PS 4	2014	Telltale Games	Borderlands
Life Is Strange (Season 1)	Xbox One, PS 4	2015	Dontnod Entertainment	Life Is Strange
Life Is Strange 2	Xbox One, PS 4	2018	Dontnod Entertainment	Life Is Strange
Life Is Strange: Before the Storm	Xbox One, PS 4	2017	Deck Nine	Life Is Strange
Broken Age	PS 4, Vita, Xbox One, Switch	2015	Double Fine	—
Broken Sword 5: The Serpent's Curse	PS 4, Vita, Xbox One, Switch	2015	Revolution Software	Broken Sword
Grim Fandango Remastered	PS 4, Vita, Switch, Xbox One	2015	Double Fine	Grim Fandango
Minecraft: Story Mode	Xbox One, PS 4, Switch	2017	Telltale Games	Minecraft: Story Mode
Day of the Tentacle Remastered	PS 4, Vita, Xbox One, Switch	2016	Double Fine	Maniac Mansion / DOTT
The Book of Unwritten Tales 2	PS 4, Xbox One, Switch	2015	KING Art	Book of Unwritten Tales
Deponia	PS 4, Switch	2016	Daedalic	Deponia
Deponia Doomsday	PS 4, Switch	2019	Daedalic	Deponia
Chaos on Deponia	PS 4, Switch	2017	Daedalic	Deponia
Goodbye Deponia	PS 4, Switch	2019	Daedalic	Deponia
Silence	PS 4, Xbox One, Switch	2017	Daedalic	The Whispered World

Titel	Konsole(n)	Jahr	Entwickler	Serie
The Dark Eye: Chains of Satinav	PS 4, Xbox One, Switch	2021	Daedalic	The Dark Eye
The Dark Eye: Memoria	PS 4, Xbox One, Switch	2021	Daedalic	The Dark Eye
Secret Files 3	Switch	2020	Animation Arts	Secret Files
Secret Files: Sam Peters	Switch	2020	Animation Arts	Secret Files
Anna's Quest	PS 4, Xbox One, Switch	2021	Daedalic	—
Edna & Harvey: The Breakout (Edna bricht aus)	Switch	2020	Daedalic	Edna & Harvey
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes	Switch	2019	Daedalic	Edna & Harvey
Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry	PS 4, Switch	2019	CrazyBunch	Leisure Suit Larry
Thimbleweed Park	PS 4, Xbox One, Switch	2017	Terrible Toybox	—
Yesterday Origins	PS 4, Xbox One, Switch	2016	Péndulo Studios	Runaway/Yesterday
The Raven: Legacy of a Master Thief	PS 4, Xbox One, Switch	2018	KING Art	The Raven
Nelly Cootalot: The Fowl Fleet	Switch	2021	Application Systems	Nelly Cootalot
Lamplight City	Switch	2022	Grundislav Games	—
Whispers of a Machine	Switch	2020	Clifftop Games	—
Kathy Rain: Director's Cut	Switch	2021	Clifftop Games	—
Blade Runner: Enhanced Edition	PS 4, Xbox One, Switch	2022	Nightdive Studios	Blade Runner
Primordia	Switch	2022	Wormwood Studios	—
Return to Monkey Island	Switch, PS5, Xbox Series	2022	Terrible Toybox	Monkey Island
Touch Detective 3 +	Switch	2022	BeeWorks NatsumeAtari	Touch Detective
Unavowed	Switch	2022	Wadjet Eye Games	—
The Excavation of Hob's Barrow	Switch	2023	Cloak and Dagger Games	—
Fran Bow	Switch, PS4/5, Xbox One/Series	2023	Killmonday Games	—
Smile For Me	Switch, PS4/5, Xbox One/Series	2023	LimboLane	—

Titel	Konsole(n)	Jahr	Entwickler	Serie
Syberia: The World Before	PS5, Xbox Series	2023	Microids	Syberia
Loco Motive	Switch, PS4/5, Xbox One/Series	2024	Robododo / Chucklefish	—

(Anmerkung: Titel mit unveröffentlichten Ports, wie *Blade Runner* für PS2 oder *The Longest Journey* für Dreamcast, sind kursiv markiert bzw. als Prototyp vermerkt. Diese wurden nie offiziell veröffentlicht, zeigen aber Versuche, Adventures auf die jeweiligen Konsolen zu bringen.)