

www.iu.de

IU DISCUSSION

PAPERS

Design, Architektur & Bau

PROTAGONISTINNEN IN POINT & CLICK -ADVENTURES: Eine Analyse der Gemeinsamkeiten und Unterschiede männlicher und weiblicher Spielercharaktere in PCAs.

JÖRG BURBACH

NADINE TRAUTZSCH

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

Prof. Nadine Trautzsch
ORCID 0009-0002-0371-8889
IU Internationale Hochschule – Campus Regensburg
Johanna-Kinkel-Straße 4
93047 Regensburg
Telefon: +49-17696047446
E-Mail: nadine.trautzsch@iu.org

IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 4, No. 5 (AUG 2025) ISSN: 2750-6266

DOI: <https://doi.org/10.56250/4075>

Website: <https://repository.iu.org>

Protagonistinnen in Point & Click-Adventures

Eine Analyse der Gemeinsamkeiten und Unterschiede männlicher
und weiblicher Spielercharaktere in PCAs.

Jörg Burbach, Nadine Trautzsch

ABSTRACT:

Dieser Beitrag untersucht die Darstellung von Protagonist:innen in klassischen Point & Click-Adventures der 1990er-Jahre – mit besonderem Fokus auf die Figuren Zanthia (The Legend of Kyrandia: Hand of Fate, 1993) und Guybrush Threepwood (The Secret of Monkey Island, 1990) als kontrastierende Fallbeispiele. Ausgangspunkt ist die Hypothese, dass die spezifische Ästhetik und Interaktionsstruktur des Genres – begrenzte grafische Mittel, sprachbasierte Mechaniken – eine Darstellung von Geschlecht begünstigte, die sich von den stereotypen Repräsentationen anderer Spielgenres jener Zeit abhebt. Mittels narrativer, visueller und linguistischer Analyse wird gezeigt, dass Charaktere in Point & Click-Adventures eher komplexere Rollen einnehmen oder Stereotype als Protagonistinnen Gameplay-prägender Spiele. Das Paper diskutiert diese Darstellungen im Kontext feministischer Medientheorie, der Game Studies sowie aktueller Repräsentationsforschung und bezieht Spieler:innenwahrnehmungen sowie historische Designkontexte mit ein. Abschließend wird das Potenzial weiblicher Protagonistinnen für das Genre – insbesondere im Hinblick auf narrative Diversität und Spieler:innenidentifikation – diskutiert. Ein Ausblick auf aktuelle Indie-Entwicklungen unterstreicht die Relevanz des Themas für die Zukunft erzählorientierter Spiele.

KEYWORDS:

Game Studies, Game History, Game Design, Point & Click, Adventure, Protagonistin, Protagonist

AUTOR:INNEN



Jörg Burbach ist Professor für Game Design an der IU International 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 Aufflammen 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.



Nadine Trautzsch ist Professorin für Game Design und Game Art an der IU Internationalen Hochschule. Nach ihrem Studium der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität Weimar arbeitete sie seit 2007 in der Games Branche an Virtuellen Spielwelten und Lern-Apps für Kids. Seit 2017 leitet sie ihr eigenes Studio mit den Schwerpunkten User Experience, interaktive Erzählformate, immersive Technik sowie der Nutzung von Spiel-Elementen, um Informationen erlebbarer zu gestalten und motivierenden Wissenstransfer zu schaffen.

1. Einleitung

Point & Click-Adventures zählen zu den narrativ geprägten Computerspielen der frühen digitalen Spielgeschichte. Das Genre setzt auf Interaktion über Sprache, Objekträtsel und Weltenerkundung, die spielbaren Figuren sind nicht nur ludische Agent:innen, sondern zugleich Erzählsubjekte, Projektionsflächen und Träger kultureller Bedeutungen. Während die Repräsentation von Geschlecht in digitalen Spielen seit den 1980er-Jahren vielfach auf stereotype oder sexualisierte Darstellungen reduziert wurde, scheint das klassische Adventure-Genre eine Ausnahme zu bilden. Gerade durch die Kombination aus begrenzten grafischen Möglichkeiten, einem sprachlich-humoristischen Tonfall und einer reiseförmigen Narration wird in diesen Spielen eine Form von Genderdarstellung ermöglicht, die sich von zeitgenössischen Action-, Jump-’n’-Run- oder Rollenspielen deutlich unterscheidet.

Dieser Beitrag geht der Hypothese nach, dass klassische Point & Click-Adventures bis etwa 1997 vergleichsweise erzählerisch komplexere Formen der Geschlechterdarstellung aufweisen. In einem Vergleich zweier ikonischer Figuren, der Magierin Zanthia aus *The Legend of Kyrandia: Hand of Fate* (1993) und dem Mächtegern-Piraten Guybrush Threepwood, *The Secret of Monkey Island* (1990) – soll untersucht werden, wie visuelle Gestaltung, Sprache, Handlungsmacht und narrative Entwicklung zur Konstruktion von Gender beitragen – und inwiefern diese Konstruktionen kulturelle Rollenbilder aufgreifen, unterlaufen oder bewusst brechen.

Dabei wird Geschlecht nicht als festes Merkmal, sondern als performative Praxis (Butler, 1991) verstanden, die in Medien durch visuelle Zeichen, narrative Funktionen und sprachliche Strategien hervorgebracht wird. Die Repräsentation von Gender in Computerspielen ist also nicht allein ein Produkt ästhetischer Gestaltung, sondern Ausdruck und Spiegel gesellschaftlicher Vorstellungen.

Eine neuere Analyse von 13 Millionen Dialogzeilen aus 50 populären Rollenspielen zeigt, dass männliche Figuren deutlich mehr Sprechanteil haben als weibliche – in den meisten Fällen über 70% (Rennick et al., 2023). Selbst in Spielen mit weiblicher Hauptfigur bleibt die Mehrheit der sprechenden Figuren männlich, was auf eine anhaltende strukturelle Geschlechterasymmetrie in der Spiel narration hinweist. Hier zeigt sich das subversive Potenzial klassischer Point & Click-Adventure als sprach- und textbasiertes, humorvoll reflektierendes Medium. Figuren wie Zanthia erhalten nicht nur eine starke narrative Rolle, sondern dominieren auch das sprachliche Geschehen und treten als souveräne Kommentatorinnen ihrer eigenen Welt auf. Diese Form der sprachlichen Agency erzeugt eine dialogbasierte Autorität, die über passive Repräsentation hinausgeht.

Diese Beobachtungen sind nicht nur retrospektiv von Interesse, sondern auch für die zeitgenössische Spielentwicklung hochrelevant. Die technischen Limitierungen und stilistischen Eigenheiten der frühen Adventures boten kreative Freiräume, in denen alternative, nicht-stereotype Geschlechterbilder entwickelt wurden. Dieses Potenzial, Sprachzentrierung statt Körperzentrierung, Ironie statt Heroismus, Vielstimmigkeit statt Dominanz, lässt sich heute bewusst aufgreifen. Für narrative Indie-Spiele ergibt sich daraus die Chance, klassische Mittel weiterzudenken und neue, vielfältige Formen der Genderdarstellung zu schaffen, inspiriert von einem Genre, das schon früh gezeigt hat, dass komplexe Figuren nicht an Produktionsbudgets, sondern an erzählerischem Mut gemessen werden.

2. Historischer Kontext & Entwicklung

In den späten 1980er- und frühen 1990er-Jahren begannen Entwickler vereinzelt, weibliche Hauptfiguren in Adventures zu integrieren. Eine der ersten prägenden Protagonistinnen war Laura Bow in *The Colonel's Bequest* (1989). Entwickelt von Roberta Williams (Sierra On-Line), spielte das Adventure mit klassischen „Whodunit“-Elementen und ließ Spieler:innen in die Rolle einer jungen Reporterin schlüpfen, die eine Mordserie aufklären musste. Im Gegensatz zu männlichen Helden der Zeit, die oft humorvolle oder draufgängerische Rollen einnahmen, zeichnete sich der Hauptcharakter Laura Bow durch Intelligenz, Beobachtungsgabe und Hartnäckigkeit aus. Ein weiteres frühes Beispiel ist Rosella aus *King's Quest IV* (1988), die sich auf eine Rettungsmission begibt; eine Seltenheit zu dieser Zeit. Während männliche Helden in vielen Adventures eine unangefochtene Rolle als Abenteurer oder Schurken spielten, begann hier eine differenzierte Charakterdarstellung weiblicher Figuren. Dennoch waren diese frühen weiblichen Figuren oft noch an klassische Tropes gebunden, wie die Rolle der „Helfenden“ oder „Suchenden“.

Männliche Helden wie Guybrush Threepwood zeichneten sich durch eine gewisse humorvolle, naive Tollpatschigkeit aus. Weibliche Protagonistinnen hingegen wurden häufiger mit introspektiven oder ernsthaften Geschichten in Verbindung gebracht. Während *Monkey Island* auf humorvolle Abenteuer setzte, ist Zanthia, die Protagonistin in *The Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate* (1993) durch äußere Umstände dazu gezwungen sich ihrer Reise zu stellen. Auch in zeitgenössischen Adventure-Spielen wie *Life is Strange* (2017) zeigt sich eine Tendenz, Themen wie persönliche Krisen, Identitätsfindung und emotionale Selbstreflexion bevorzugt in weiblich codierten, introspektiven oder investigativen Hauptrollen zu verhandeln. Die Figuren agieren dabei weniger als klassische Heldinnen im äußeren Konflikt, sondern als subjektive Beobachterinnen ihrer Umwelt und ihrer selbst, was dem Genre eine neue narrative Tiefe verleiht. Diese Entwicklungen legen den Grundstein für die weiterführende Analyse narrativer Besonderheiten weiblicher Hauptfiguren in Adventures.

3. Theoretischer Rahmen

3.1 GESCHLECHT ALS PERFORMATIVES UND MEDIALES KONSTRUKT

Die Analyse von Spielfiguren in digitalen Spielen verlangt eine differenzierte Auffassung von Geschlecht. Judith Butler argumentiert in *Gender Trouble* (1990), dass Geschlecht nicht als biologisch festgelegte Eigenschaft zu verstehen ist, sondern als sozial und kulturell hervorgebrachte Praxis, eine kulturell wiederholte, performative Praxis. In ihrer Theorie des „Doing Gender“ beschreibt sie Geschlecht als performativen Akt – also als etwas, das durch wiederholte Handlungen, Gesten, Sprache und soziale Normen inszeniert und stabilisiert wird, anstatt naturgegeben zu sein.

In Computerspielen wird diese Performativität medial codiert: durch visuelle Zeichen, sprachliche Gesten, narrative Rollenverteilungen und Interaktionsmöglichkeiten. Charaktere sind dabei nicht nur Produkte fiktionaler Welten, sondern aktive Konstrukte kultureller Vorstellungen, die Spieler:innen durch ihr Spielverhalten bestätigen, unterlaufen oder transformieren können.

Stuart Hall versteht Repräsentation nicht als bloße Abbildung einer vorgegebenen Realität, sondern als aktive Bedeutungsproduktion innerhalb kultureller Kontexte. Medien – darunter auch digitale Spiele – sind demnach keine neutralen Fenster zur Welt, sondern diskursive Räume, in denen Bedeutungen erzeugt, verhandelt und zirkuliert werden (Hall, 1997). Repräsentation entsteht laut Hall durch

wiedererkennbare Zeichen, Symbole und Erzählmuster, die im kulturellen Gedächtnis verankert sind. Besonders in Bezug auf Geschlecht (aber auch Ethnizität, Klasse etc.) ist Repräsentation deshalb stets auch eine Frage von Macht, Normierung und Identität.

Im Kontext klassischer Adventures bedeutet das, dass Charaktere Geschlecht nicht allein durch visuelle Marker, sondern durch ihre Sprache, Handlungsmacht, Körperhaltung, narrative Position und interaktive Einbettung konstruieren. Im interaktiven Medium Spiel sind diese Bedeutungen jedoch nicht starr, sondern entstehen im Zusammenspiel von Design, Textstruktur und Rezeption.

Die Art, wie Spieler:innen mit diesen Figuren interagieren und wie die Figuren auf die Spielwelt reagieren, erzeugt ein Bedeutungsfeld, das soziale Rollenbilder nicht nur spiegelt, sondern auch modifiziert oder subversiv bricht. Diese Offenheit macht Computerspiele zu einem besonders geeigneten Medium für die Aushandlung von Geschlecht; insbesondere in narrativen Formaten wie Point & Click-Adventures.

3.2 REPRÄSENTATION WEIBLICHER FIGUREN IM GENREVERGLEICH

Zahlreiche Studien haben belegt, dass weibliche Spielfiguren in digitalen Spielen häufig stereotypisiert, sexualisiert oder auf Nebenrollen reduziert werden (Lynch et al., 2016). Eine Langzeit-Analyse von 571 Spielen über 31 Jahre ergab, dass insbesondere Action- und Shooter-Genres überproportional häufig sexualisierte weibliche Figuren darstellen, sowohl in Kleidung als auch in passiven Rollen. Besonders in Action-orientierten Genres dominiert ein Männerbild, das sich über Kontrolle, Stärke und visuelle Präsenz definiert. Deutlich differenzierter fällt das Bild in erzählerorientierten Genres wie Point & Click-Adventures aus, in denen aufgrund der medienästhetischen Bedingungen (begrenzte Grafik, textlastiges Gameplay) stereotype visuelle Darstellungen zurücktreten und komplexere Charaktere möglich sind. Gerade hier entfalten weibliche Spielfiguren ein narratives Eigengewicht, das über bloße „Repräsentation“ hinausgeht. In diesen Formaten wird Geschlecht weniger über Körperlichkeit und Aktion, sondern über Sprache, Humor, Haltung und narrative Tiefe vermittelt – Faktoren, die stereotype Genderinszenierungen eher unterlaufen als verstärken.

Zanthia (*Kyrandia 2*) verkörpert ein Beispiel für diese alternative Darstellung. Sie ist eine aktive, selbstironische Heldin, deren Rolle weder sexualisiert noch untergeordnet ist. Ihre sprachliche Gestaltung, ihre eigenständige Handlungsmacht und ihre narrative Relevanz eröffnen einen Raum jenseits des binären Helden-/Damsel-in-distress-Schemas. Auch Guybrush Threepwood (*Monkey Island*) verweigert sich traditionellen Männlichkeitsbildern: Als unsicherer, witzelnder Antiheld stellt er gängige Vorstellungen von Heroismus und Dominanz infrage.

3.3 SPIELER:INNENIDENTIFIKATION UND CROSS-GENDER-PLAY

Aktuelle psychologische Studien legen nahe, dass sich Spieler:innen nicht nur mit Spielfiguren identifizieren, sondern diese auch als Vehikel für Identitätsarbeit nutzen (Scidone et al., 2024). Basierend auf 12 Interviews (Alter 23–43) mit internationalen Frauen wurde untersucht, wie sich Gamerinnen in einer weiterhin männlich dominierten Gaming-Kultur verorten. Frauen müssen sich häufig beweisen – hinsichtlich Fähigkeiten und Wissen – um als „echte Gamerin“ anerkannt zu werden. Einige hören diskriminierende Kommentare, z. B. dass ihr Gaming-Engagement infrage gestellt wird. Viele Gamerinnen geben an, ihre Identität (z. B. via Nicknames) zu verschleiern oder sich in geschützten, geschlechterhomogenen Communitys zu bewegen. Trotz oder gerade wegen dieser Hürden berichten

die Teilnehmerinnen, dass Gaming eine Quelle von Selbsterforschung, Stressabbau und Empowerment ist und dass sie sich durch Spielpartien stärker wahrgenommen fühlen.

Gerade narrative Spiele mit moralischer Entscheidungsfreiheit und dialogischer Struktur fördern eine tiefe emotionale Involvierung. Für weibliche Spieler:innen bedeutet dies oftmals eine Form der Selbstvergewisserung in einem Raum, der historisch männlich dominiert war. Der Wunsch nach glaubwürdigen, selbstbestimmten weiblichen Figuren ist ein wiederkehrendes Motiv in Interviews und Umfragen. In den 1990er-Jahren identifizierten Designer:innen wie Brenda Laurel (*Purple Moon*) noch eine strukturelle Diskrepanz in der Spielkultur: Mädchen und Frauen bevorzugten narrative Spiele mit sozialen Interaktionen, dialogischer Struktur und explorativer Freiheit. Dies deckt sich mit der Genreausprägung klassischer Adventures, deren Design – z. B. in den bereits erwähnten Spielen *Kyrandia 2* oder *King's Quest IV* – ein frühes Gegenmodell zum männlich kodierten Actionspiel bot. Insofern stellt das Genre nicht nur eine Ausnahme im historischen Kanon dar, sondern ein frühes Experimentierfeld für genderdiverse Narrationen. Die mediale Struktur klassischer Adventures begünstigte diese Form der fluiden Identifikation, da sie nicht auf Gameplay, performative Körperbeherrschung, sondern auf sprachlichnarrative Einbindung setzt.

Gleichzeitig zeigen neuere Studien (Behm-Morawitz und Mastro, 2009), dass auch männliche Spieler eine hohe Bereitschaft zum Cross-Gender-Play aufweisen, wenn die weiblichen Figuren komplex und ernsthaft gestaltet sind. 328 Student:innen wurden zufällig auf drei Gruppen verteilt: sexualisierte Figur, non-sexualisierte Figur oder gar kein Spiel. Anschließend wurden sie mit Fragebögen zur Selbstwirksamkeit (Self-Efficacy) und zu Geschlechterstereotypen befragt. Die Ergebnisse unterstützen die Hypothese, dass narrative Figuren mit sprachlicher und handlungsmächtiger Agency – wie im Adventure-Genre üblich – positive Identifikation ermöglichen, ohne negative Selbstwahrnehmung bei Spieler:innen zu fördern. Die Studie liefert die empirische Grundlage dafür, dass nicht-sexualisierte Darstellungen nicht nur ästhetisch, sondern psychologisch wirksam sind und zur Dekonstruktion von Genderstereotypen beitragen können. Die Wiederaufnahme dieser Tradition durch Indie-Games der Gegenwart zeigt das weiterhin vorhandene Potenzial, durch Sprache und Story alternative Spielfiguren zu gestalten, die Identifikation jenseits stereotyper Geschlechterrollen ermöglichen. Weibliche Hauptfiguren in zeitgenössischen Spielen wie April Ryan (*The Longest Journey*, 1999) bieten Identifikationspotenziale, die auf Eigenschaften wie Intelligenz, Humor, Reflexionsfähigkeit oder moralischer Integrität beruhen – und eben nicht (nur) auf Geschlecht.

3.4 GENREÄSTHETIK UND GENDER ALS MÖGLICHKEITSRAUM

Die medienästhetischen Bedingungen klassischer Point & Click-Adventures schufen einen Möglichkeitsraum für alternative Genderdarstellungen. Während Actionspiele visuelle Dominanz betonen, ermöglichen Adventures eine Erzählweise, in der Figuren durch ihre Stimmen, ihr Denken und ihr Handeln definiert sind. Gender wird dadurch nicht als körperliche Differenz, sondern als narrative Position erlebbar; ein Effekt, den moderne Indie-Games zunehmend wieder aufgreifen.

Marc Ouellette analysiert in seinem Beitrag „When a Killer Body Isn't Enough: Cross-Gender Identification in Action-Adventure Video Games“ (2006) zur Cross-Gender-Identifikation exemplarisch Spiele wie *Tomb Raider*. Er zeigt dabei, wie männliche Spieler:innen eine Identifikation mit weiblichen Spielfiguren erleben können – etwa mit der ikonischen Figur Lara Croft. Diese Form der Identifikation unterscheidet sich grundlegend von traditioneller, auf Ähnlichkeit basierender Repräsentation. Statt sich selbst im Charakter gespiegelt zu sehen, verschmelzen Spieler:innen bestimmte Aspekte ihrer

Identität mit einer Figur eines anderen Geschlechts und erschließen dadurch neue, teils unerwartete Perspektiven auf Handlung, Körper und Macht.

Besondere Bedeutung kommt dabei der cineastischen Inszenierung und narrativen Struktur moderner Action-Adventures zu. Die filmhafte Darstellung kombiniert mit interaktiven Entscheidungsmöglichkeiten erzeugt eine immersive Spielerfahrung, in der Repräsentation nicht nur passiv aufgenommen, sondern aktiv gestaltet wird. Spieler:innen erleben Genderrollen somit nicht nur als visuelles oder dramaturgisches Angebot, sondern als handelndes Moment. Eine performative Auseinandersetzung mit Geschlechterbildern, die durch Spielmechanik selbst mitverhandelt wird. Ouellettes Theorie stützt sich auf psychoanalytische Konzepte von Laplanche und Pontalis (1967, zit. nach Ouellette, 2006), die Identifikation als den Prozess beschreiben, bei dem ein Subjekt bestimmte Eigenschaften, Haltungen oder Gesten einer anderen Person verinnerlicht. Dieser Vorgang der psychologischen Aneignung ist im Medium Spiel besonders relevant, weil er nicht nur beobachtend, sondern interaktiv geschieht und dadurch auch über normative Geschlechtergrenzen hinaus möglich wird. In kritischer Abgrenzung zum etablierten Modell des „male gaze“ betont Ouellette, dass Identifikation nicht nur passiv über das Sehen funktioniert, sondern durch Handeln, Entscheiden und Teilhabe einen transformierenden Charakter haben kann. Der Begriff „male gaze“ wurde von der Filmtheoretikerin Laura Mulvey (1975) geprägt und beschreibt die männlich dominierte Perspektive in audiovisuellen Medien, durch die Frauen oft als passive Objekte des männlichen Blicks inszeniert werden. In Spielen und Filmen manifestiert sich dieser Blick durch sexualisierte Darstellung, Objektifizierung und visuelle Kontrolle. Ouellette grenzt sich davon ab, indem er Identifikation nicht über visuelle Betrachtung, sondern über Handeln und Interaktion denkt. Gerade hier entfaltet das Spiel sein Potenzial als kultureller Raum, in dem stereotype Gender-Muster nicht bloß dargestellt, sondern infrage gestellt und umgeformt werden

Nicht zufällig orientieren sich viele zeitgenössische narrative Games wie *Night in the Woods*, *Oxenfree* oder *Life is Strange* an der Tradition klassischer Adventures. Sie bieten Figuren mit ambivalenten Persönlichkeiten, multiplen Identitäten und komplexen Handlungsspielräumen. Dieses Erbe gilt es ernst zu nehmen: Die progressive Genderpolitik früherer Adventures war nicht trotz ihrer technischen Limitierung möglich, sondern gerade wegen ihr. Für die Gegenwart heißt das: Komplexe, nicht-stereotype Genderdarstellung ist weniger eine Frage des Budgets als des erzählerischen Mutes.

4. Guybrush Threepwood („*Monkey Island*“)

The Secret of Monkey Island (1990) folgt der Tradition des „Ritter-rettet-Prinzessin“-Motivs: der tollpatschige Mochtegern-Pirat Guybrush Threepwood muss – vermeintlich – seine Angebetete Elaine Marley retten und folgt damit dem jahrhundertealten Erzählmuster, in dem ein männlicher Held eine Prinzessin befreien und erretten muss. Frauen tauchen hier meist nur als Belohnung am Ziel oder als Nebenfiguren auf, nicht aber als eigentliche Spielheldinnen. *The Secret of Monkey Island* wurde von Lucasfilm Games (später LucasArts) entwickelt, einem Studio, das durch narrative Experimente, Humor und technische Innovation das Adventure-Genre entscheidend geprägt hat. Kreativer Kopf hinter dem Spiel war Ron Gilbert, gemeinsam mit Tim Schäfer und Dave Grossman. Die ikonische Pixelgrafik stammt u. a. von Steve Purcell, der die ersten Concept Art Dateien im Zeichenprogramm „Deluxe Paint“ mit „the Guy“ benannte und dieser Dateinamen Ron Gilbert zu „Guybrush“ Namen inspirierte. (Bitmap Books, 2019, S. 44-46) *Monkey Island* wurde unter Einsatz des hauseigenen SCUMM-Enginesystems

(Script Creation Utility for Maniac Mansion) produziert, das eine Mischung aus klassischer Parser-Steuerung und grafischer Oberfläche bot und für viele als Inbegriff des klassischen Point & Click-Interface gilt. Das Spiel ist in einer karibisch-fiktiven Piratenwelt angesiedelt, in der Klischees bewusst überzeichnet und durch Humor dekonstruiert werden. Die Handlung folgt dem jungen, unbeholfenen Guybrush Threepwood, dessen größter Wunsch es ist, Pirat zu werden. Dabei gerät er in einen absurden Konflikt mit dem Geisterpiraten LeChuck, verliebt sich in die Gouverneurin Elaine Marley und stolpert durch eine Vielzahl surrealer Prüfungen. Die Geschichte ist eine Mischung aus Parodie, Coming-of-Age-Erzählung und MetaKommentar zur Spielewelt selbst – sie karikiert sowohl filmische Abenteuerromantik als auch Spielelogik und Männlichkeitsbilder.

Spielmechanisch ist Monkey Island bekannt für seine teils absurden, logisch kaum nachvollziehbaren Rätsel. Diese sind selten intuitiv, oft aber so bewusst unsinnig, dass sie Teil des komischen Spiels mit der Spielmechanik selbst werden. Besonders berühmt ist das „Schwertkampf-Dialogsystem“, bei dem man Kämpfe nicht durch Können, sondern durch Beleidigungen („Du kämpfst wie ein dummer Bauer!“ – „Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh!“) gewinnt. Das Spiel bricht damit gezielt mit Konventionen klassischer Abenteuer- oder Actionspiele und macht Sprache und Humor zur Hauptmechanik. Das Spielerlebnis ist weniger eine Herausforderung im logischen Sinne als eine Einladung zur spielerischen Irritation.

Guybrush selbst ist eine der ersten Adventure-Figuren, die nicht als Held im klassischen Sinn angelegt sind. Er ist naiv, oft peinlich berührt, wird nicht ernst genommen – und schafft es dennoch, das Spielziel zu erreichen. Seine Persönlichkeit ist durch eine sympathische Mischung aus kindlicher Naivität, unbeirrbarem Ehrgeiz und völliger Selbstüberschätzung gekennzeichnet. Seine wiederkehrende Behauptung „Mein Name ist Guybrush Threepwood und ich will Pirat werden!“ ist zugleich Kampfansage und Running Gag – eine Phrase, die seine Unbeholfenheit wie auch seinen Enthusiasmus auf den Punkt bringt. Ron Gilbert beschreibt es im Interview für das Buch „The Art of Point & Click“ so:

„And the thing that I really started to think about with Guybrush was that his experience should mirror the experience of the player. So, that's when I said, "You know, Guybrush shouldn't be a pirate. He should be somebody who wants to be a pirate. Then he can learn at the same time as the player's learning." And that was the thing that the book really pushed me towards - not having the main character be an experienced pirate but a pirate wannabe. And at that point, the game really came together.“ (Bitmap Books, 2019, S.44)

Guybrushs Mimik, Gestik und seine Posen tragen stark zur ironischen Charakterisierung seiner Figur bei. Seine Körperhaltung gleicht einem Fragezeichen: Sein schmaler Oberkörper kippt leicht nach vorn, der Rücken rund, die Schultern hängen locker herab, der Kopf ist oft geneigt oder neugierig zur Seite gedreht. Die Hüfte steht leicht vorgestreckt, was ihn unbeholfen, fast wankend wirken lässt – als stünde er nie ganz fest in der Welt, in der er agiert. Die Arme hängen meist seitlich herab oder bewegen sich fahrig in unentschlossenen Gesten. Diese Haltung vermittelt eine Mischung aus jugendlicher Übermotivation, Unsicherheit und körperlicher Unbeholfenheit – ganz im Kontrast zur aufrechten, heldenhaften Pose klassischer männlicher Spielfiguren. Sie verstärkt die Inszenierung Guybrushs als Antihelden, der sich selbst zwar mit Ernsthaftigkeit präsentiert, aber körperlich wie emotional nie ganz in die Rolle hineinpasst, die er zu erfüllen sucht. Seine Haltung ist damit ein körperliches Gegenbild zum

klassischen Abenteuerhelden: nicht heroisch aufgerichtet, sondern permanent leicht aus dem Gleichgewicht – ein visuelles Spiegelbild seines Charakters. Guybrush ist klar als Antiheld gestaltet. In der VGA-Version (1991) trägt er eine locker geöffnete Piratenbluse, Hose mit Gamaschen und einen Pferdeschwanz, eine Mischung aus Kostüm und Karikatur. Er wirkt nie kampfbereit, sondern eher verloren oder erstaunt. Die Farbpalette des Spiels, kräftige Purpurtöne, Nachthimmelblau, Türkis, Ocker erzeugt eine surreal-überzeichnete Atmosphäre, die zwischen Märchen und Karibik-Fantasie changiert. Diese Überzeichnung unterstützt die ironische Distanz zum Genre: Wir befinden uns in einer Welt, in der nichts ernst gemeint ist – auch Guybrush nicht.

Die Musik von Michael Land trägt mit ihren karibisch-jazzigen Kompositionen wesentlich zur Atmosphäre bei. Das berühmte "Monkey Island Theme" mit Steel-Drum-Elementen hat Kultstatus erreicht und unterstreicht den ironischen Tonfall des Spiels. Die Musik agiert dabei nicht episch, sondern spielerisch, betont Spannung ebenso wie Parodie und reflektiert die emotionale Schiefelage des Helden.

Sprachlich ist Guybrush durch eine eigenwillige Mischung aus jugendlicher Direktheit, nerdigem Ernst und unbeabsichtigter Komik charakterisiert. Er benutzt weder heroisches Pathos noch charmante Ironie, sondern spricht, als wäre er ständig einen Schritt hinter dem, was gerade passiert. In seiner Sprache drückt sich weniger Souveränität als Verwunderung, Trotz und kindliche Beharrlichkeit aus. Guybrush wird dadurch zur Projektionsfläche für ein alternatives Männlichkeitsmodell: nicht stark, nicht dominant, nicht souverän – sondern weich, verkopft, überfordert. Guybrush verwendet ständig humorvolle Dialoge, die seine Position als Antiheld verstärken. Er wiederholt stolz: "I'm a mighty pirate!", obwohl er sichtbar wenig heldenhaft ist. Im berühmten Beleidigungs-Duell setzt er Sprache an Stelle von Kampf ein – etwa: „You fight like a dairy farmer.“ – „You fight like a cow!“. Hier vollzieht sich Genderperformanz durch Parodie: Guybrush trägt männliche Ambition, spricht sie rein formal, jedoch ohne physische oder moralische Substanz. Nach Hall ist diese das Ergebnis eines narrativen Diskurses, der Männlichkeit als ironisierte Form konstruiert – nicht einfach spiegelbildlich, sondern kritisch-reflexiv.

Guybrush Threepwood ist nicht nur eine der bekanntesten Figuren des Adventure-Genres, sondern auch eine spielerisch subversive Antwort auf das dominante Männlichkeitsbild der Pop-Kultur der 1990er-Jahre, wie sie etwa in Leisure Suit Larry, Duke Nukem oder Indiana Jones repräsentiert wurde. Während diese Figuren durch Hypersexualität, Dominanz oder Abenteuerlust glänzen, bleibt Guybrush unbedrohlich, humorvoll, offen für Scheitern – ein „anderer Mann“, der durch die Verweigerung klassischer Heroik neue Identifikationsräume ermöglicht, gerade für Spieler:innen, die sich in den gängigen Rollenbildern nicht wiederfinden. Die Gender-Inszenierung ist hier nicht durch Umkehr (Guybrush ist kein feminisierter Typ), sondern durch Auflösung traditioneller Zuschreibungen geprägt. Seine Gestaltung – visuell, narrativ, sprachlich – steht exemplarisch für eine Form von Genderdarstellung, die über Parodie und Ironie stereotype Männlichkeitsbilder humorvoll unterläuft. Monkey Island schafft es, durch überzeichnete Spielwelt, absurde Rätsel und einen sympathischen Antihelden voller Widersprüche eine Figur zu inszenieren, die gleichzeitig verspottet und geliebt wird – und damit bis heute als Kultfigur gilt. In der Gegenüberstellung mit selbstbestimmten weiblichen Figuren wie Zanthia ergibt sich ein faszinierendes Spannungsfeld alternativer Genderrollen im narrativen Spiel.

5. Zanthia („*The Legend of Kyrandia II: The Hand of Fate*“)

Weibliche Hauptfiguren treten überdurchschnittlich oft in magischen oder märchenhaften Welten auf. Diese Settings erlauben nicht nur fantasievolle Abenteuer, sondern ermöglichen es den Charakteren auch, traditionelle Rollenbilder zu hinterfragen und sich von gesellschaftlichen Erwartungen zu lösen.

In *The Legend of Kyrandia II: Hand of Fate* übernimmt mit der jungen Alchemistin Zanthia erstmals eine Frau die Hauptrolle und bricht damit das klassische Genre-Klischee: Anstelle des Retters braut und zaubert nun eine weibliche Protagonistin und ist Heldin ihrer eigenen Reise. Im ersten Teil der Spieleserie unterstützte sie noch König Brandon als Teil des königlichen Mystikerrates. Nun wurde sie, die jüngste

Mystikerin auserwählt, einen magischen Ankerstein aus dem Mittelpunkt der Welt zu bergen. Nur dieser Ankerstein kann das Ende verhindern, denn Kyrandia verschwindet. Sprichwörtlich: Baum für Baum. Aber wieso laufen: Als kluge Alchemistin braut sie sich doch lieber gleich einen Teleportationszauber zum Mittelpunkt der Erde! Wäre nur nicht ihr Zuhause zerstört, ihr Zauberkessel und alle Zutaten gestohlen. Sobald sie das lädierte Zauberbuch und einen Campingkessel gefunden hat, beginnt das Abenteuer, mit vielen Rätseln, zauberhaften Orten, absurden Begegnungen mit liebevoll gezeichneten Charakteren, wie dem traurigen Postbotendrachen, einem verliebten Yeti. Aber Achtung in diesem Spiel kann die Protagonistin tatsächlich sterben, und zwar auf vielfältige bisweilen unterhaltsame Weise. Zwar warnt Zanthia den Spieler vor einer gefährlichen Aktion, beispielweise vor dem Füttern eines Krokodils oder dem Reiten auf einem roten Dinosaurier. Doch sollten die Spieler:innen noch einmal klicken, führt Zanthia die Aktion dennoch aus – was meist zum Tod führt.

Zanthia nimmt eine besondere Rolle innerhalb der klassischen Point-and-Click-Adventures ein. Anders als viele ihrer Zeitgenoss:innen tritt sie als eigenständige, selbstbewusste und humorvoll-sarkastische Figur auf, die aktiv und entschlossen ihre Abenteuer meistert. Das märchenhafte Setting des Spiels sowie die detailreiche, ästhetisch ansprechende Pixelgrafik und atmosphärische Musikgestaltung unterstützten ihre ungewöhnlich präsente Charakterisierung zusätzlich. Obwohl sie durchaus typische Merkmale weiblicher Heldinnen der Zeit zeigt – wie ein ansprechendes visuelles Design und eine spielerisch charmante Persönlichkeit – bricht sie zugleich subtil mit stereotypen Rollenbildern, indem sie humorvoll kommentiert und souverän auf Herausforderungen reagiert. Ihre linguistische Darstellung und ihr Verhalten reflektieren eine Figur, die zwar durch ihre Weiblichkeit definiert wird, jedoch eigenständig agiert und dadurch bis heute als eine der wenigen nachhaltigen weiblichen Protagonistinnen ihrer Ära gilt.

The Legend of Kyrandia II: Hand of Fate (1993) ist der zweite Teil der Kyrandia-Trilogie und wurde vom US-amerikanischen Studio Westwood Studios entwickelt, einem Team, das vor allem durch Echtzeitstrategietitel wie *Command & Conquer* bekannt wurde, in den frühen 1990ern aber auch für seine technisch und ästhetisch ambitionierten Adventure-Games geschätzt wurde. Die grafische Gestaltung stammt von Rick Parks, der sich durch detailreiche, zauberhafte, farbenprächtige Pixelkunst auszeichnete, (Bitmap Books, 2019, S.202-204) die dem Spiel bis heute einen besonderen Wiedererkennungswert verleiht. Auffällig ist auch, dass es sich um eines der ersten klassischen Point & Click-Adventures handelt, das eine weibliche Hauptfigur als alleinige Protagonistin in den Mittelpunkt stellt, ohne romantische Nebenhandlung oder männlichen Sidekick.

Was wie eine typische Fantasy-Queste beginnt, entwickelt sich zu einer humorvollen, aber nicht ironiefreien Reise, bei der Zanthia immer wieder auf absurde Hindernisse, bizarre Kreaturen und willkürliche Spielmechaniken trifft – die sie mit einer Mischung aus Sarkasmus, Pragmatismus und

trockenem Witz kommentiert. Das Spiel folgt damit einer klassischen Abenteuerstruktur, durchbricht diese aber gezielt durch selbstreflexiven Humor, weibliche Selbstermächtigung und narrative Subversionen. Eine Besonderheit des Gameplays ist der Verzicht auf klassische Befehlssysteme. Statt Verbmenüs wie bei LucasArts oder Sierra setzt *Kyrandia 2* auf ein minimalistisches Interface mit direkter Klicksteuerung. Zanthias Alchemie-Interface erlaubt das Kombinieren von Zutaten zu Tränken – eine Mechanik, die in die Story eingebettet ist und sowohl kreative Freiheit als auch spielmechanische Komplexität bietet.

Louis Castle, Co-Founder der Westwood Studio beschreibt die Designentscheidungen für ein „immersiveres“ Interface im Interview für „The Art of Point & Click Adventures“

*„The Legend of Kyrandia used a simplizen action interface as opposed to the standard list of verbs. Was this a deliberate direction you wanted to take?
Oh yes. We had learned a great deal from our previous games about context-sensitive design and were convinced it would make for a much more accessible interface. A good deal of the underlying technology was to determine the player's intent by the pixel they clicked on, so that the player was immersed into the experience.“* (Bitmap Books, 2019, S.204)

Zanthias Interaktionen mit der Spielwelt verlaufen ohne erklärenden Tutorial-Ton, sondern sind in ihre Persönlichkeit integriert: Zanthia „weiß, was sie tut“, sie kommentiert eigenständig, reflektiert ironisch und bleibt stets die treibende Kraft.

Ein erzählerisch besonders markantes Stilmittel ist Zanthias Fähigkeit, sich mittels magischem Fingerschnippen umzuziehen. In verschiedenen Szenen erscheint sie spontan in neuen Outfits – etwa in einem „Rocky“ Oufit, Bademantel und Plüschpuschen oder etwas deplatziert in einem rotem Kleid. Ihre Kleidungswechsel sind nicht nur humorvoll inszeniert, sondern können auch als Ausdruck ihrer Narrativkontrolle und Rollensouveränität gelesen werden. Sie kommentiert sich und ihre Situation selbst und ihre Kleidungswechsel sind angepasst an die jeweiligen Situationen: gleich zu Beginn „I’d better change before i leave“, als sie ihre Hütte verlässt, oder nach einem „Flug“ zu einer Lava-Insel „This Trip has been hard on my wardrobe“ oder „Its too cold up here for this outfit“.

Zanthias Outfitwechsel ist ein bewusster Akt – elegant inszeniert, aber stets von ihr selbst kontrolliert. Diese Handlungsmacht zeigt sich auch in ihren sozialen Interaktionen: Der männliche Begleiter Marco, der sie wiederholt plump anzufirten versucht, wird von Zanthia mit klarer Sprache, nonchalanter Ironie und sichtbar genervter Mimik abgewehrt. Ihre Reaktionen schwanken zwischen Spott, Augenrollen und klarer Abgrenzung – sie flirtet nicht zurück, sondern lässt Marcos Avancen ins Leere laufen, ohne dass daraus ein dramatischer Konflikt konstruiert wird. Besonders deutlich wird dies in einer Szene, in der Marco und Zanthia gemeinsam in einer Falle sitzen: Während Marco klagt und resigniert, behält Zanthia die Ruhe, denkt nach und findet letztlich den Ausweg. Auch hier wird sie nicht zur Retterin in romantischer Erwartung, sondern zur Figur mit praktischer Intelligenz und innerer Autonomie. Ein starker Kontrast zur Darstellung anderer weiblicher Figuren der Reihe zeigt sich gleich zu Beginn: In *Kyrandia 1* wird der Protagonist König Brandon von einem Froschmonster im Sumpf vor Zanthias Hütte gefressen. Zanthia hingegen begegnet demselben Monster mit Witz und Dominanz. Sie verzaubert es kurzerhand, knotet ihm sprichwörtlich die Zunge und verweist es humorvoll, aber effektiv in seine

Schranken. Diese Szene steht sinnbildlich für die aktive Gestalterin und unterstreicht, dass Zanthia nicht auf Schutz angewiesen ist: Sie ist diejenige, die handelt und kommentiert.

Auch visuell wird Zanthia als souveräne, aber nicht überhöhte Figur dargestellt. Ihre Kleidung ist auffällig, alchemistisch-exzentrisch, dabei aber nie sexualisiert. Ihre Animationen sind ausdrucksstark: sie rollt mit den Augen, zuckt resigniert die Schultern oder wippt ungeduldig mit dem Fuss, was ihre Persönlichkeit zusätzlich betont. Zanthia tritt mit einer klaren, aufrechten Körperhaltung auf. Ihre Bewegungen sind zielgerichtet, ihre Gesten kontrolliert, oft kombiniert mit einem sarkastischen Gesichtsausdruck oder demonstrativer Ungeduld. Sie verschränkt die Arme oder hat die Arme in die Hüften gestemmt. Wenn sie spricht, richtet sie sich sichtbar auf; wenn sie zaubert, geschieht das mit einem präzisen Fingerschnippen – eine Geste der Kontrolle und Souveränität. Auch ihre wechselnden Outfits wirken nie wie Maskierungen, sondern wie bewusste Inszenierungen. Sie nutzt ihren Körper als Ausdrucksmittel, nicht als Objekt der Bewertung. Ihre Pose vermittelt Selbstsicherheit, Pragmatismus und Eigenständigkeit: Sie weiß, was sie tut und wer sie ist. Die musikalische Untermalung von Frank Klepacki unterstützt diese Inszenierung mit abwechslungsreichen, teilweise jazzigen oder geheimnisvollen Kompositionen, die den humorvoll-epischen Ton der Geschichte unterstreichen.

Die linguistische Gestaltung Zanthias trägt entscheidend zu ihrer Wirkung bei: Sie spricht in einem selbstsicheren, sarkastischen Stil, nutzt keine stereotyp „weiblich“ konnotierten Sprachmuster, sondern formuliert präzise, nüchtern, oft trocken-komisch. In der deutschen Synchronisation bleibt ihr Ton respektvoll übersetzt – sie wird nicht verniedlicht oder emotionalisiert. Zanthia ist damit ein Beispiel für eine gender-performative Figur, deren Weiblichkeit sich nicht über Stimme, Kleidung oder soziale Rollen ergibt, sondern über Handlung, Reaktion und Positionierung im Spiel. Zanthias Dialoge spiegeln eine weibliche Identität, die nicht auf Klischees oder emotionale Hilflosigkeit angewiesen ist, sondern durch Handeln und Sprache bestimmt wird.

Zanthia ist somit mehr als eine weibliche Spielfigur. Sie ist eine komplexe, eigenständige Heldin, die durch Humor, Handlungsmacht und klare Kommunikation neue Maßstäbe gesetzt hat. Ihre Inszenierung unterläuft gängige Rollenmuster, bleibt dabei aber stets im Genre verankert: humorvoll, zugänglich, kreativ. Als Protagonistin eines Spiels, das sprachliche Agency, visuelle Stilik und narrative Selbstermächtigung geschickt miteinander verbindet, ist sie ein Paradebeispiel für nicht-stereotype Genderdarstellung und ein Vorbild für weibliche Figuren im narrativen Game Design bis heute.

6. Vergleichende Analyse

Im direkten Vergleich offenbaren Zanthia und Guybrush Threepwood sowohl Gemeinsamkeiten als auch deutliche Unterschiede in ihrer Darstellung. Beide Figuren brechen humorvoll mit klassischen Gender-Stereotypen ihrer Zeit. Zanthia, indem sie eine aktive und selbstbewusste weibliche Rolle einnimmt, und Guybrush, indem er als Antiheld männliche Heroismus-Klischees humorvoll dekonstruiert. Dennoch unterscheiden sie sich in ihrer Wirkung und Rezeption deutlich: Zanthia erscheint durch ihre souveräne Persönlichkeit und den subtilen Sarkasmus als emanzipierte Ausnahmerecheinung, während Guybrushs Humor wesentlich stärker aus seinen Schwächen und Unsicherheiten resultiert.

Ein weiterer entscheidender Faktor ist die Autorenschaft. Weibliche Entwicklerinnen neigen dazu, ihre Protagonistinnen mit psychologischer Vielschichtigkeit und innerer Motivation auszustatten, während männliche Entwickler oft auf äußere Herausforderungen als Haupttreiber für die Charakterentwicklung

setzen. Diese Unterschiede verdeutlichen, wie stark narrative Perspektiven von der kreativen Führung abhängen. Laine Nooney nutzt in ihrem Artikel „*A pedestal, a table, a love letter: Archaeologies of gender in videogame history.*“ (2013) Roberta Williams als Schlüssel-Fall, um zu zeigen, wie weibliche Autorenschaft in der frühen Adventure-Ära aktiv narrative Räume gestaltet hat – trotz und gerade wegen der patriarchalen Produktionskontexte (Nooney, 2013). Williams' Rolle sei nicht bloß exemplarisch, sondern literarisch und gestalterisch prägend. Weiter schreibt sie: Viele Frauen, die in den 1980er- und 1990er-Jahren Spiele von Sierra On-Line spielten, beschrieben ihre Erfahrung weniger als „Gaming“, sondern eher als Geschichten erleben oder digitale Literatur entdecken. In Interviews oder Fanbeiträgen nannten sie die Spiele „emotional bewegend“, „wie ein Roman“ oder „wie ein interaktives Märchen“. Nach ihrer aktiven Spielzeit kehrten viele dieser Frauen zur Lektüre von Büchern zurück – die Spiele wurden als Teil eines narrativen, nicht kompetitiven Medienerlebnisses erinnert, nicht als Teil einer „Gamer“-Identität.

Obwohl Zanthia typische Merkmale weiblicher Heldinnen der Zeit zeigt – wie ein ansprechendes visuelles Design und eine spielerisch charmante Persönlichkeit – bricht sie zugleich subtil mit stereotypen Rollenbildern, indem sie humorvoll kommentiert und souverän auf Herausforderungen reagiert. Ihre linguistische Darstellung und ihr Verhalten reflektieren eine Figur, die zwar durch ihre Weiblichkeit definiert wird, jedoch eigenständig agiert und dadurch bis heute als eine der wenigen nachhaltigen weiblichen Protagonistinnen ihrer Ära gilt. Im Sinne von Judith Budlers „Doing gender“ Theorie unterläuft die Darstellung von Zanthia durch ihre pragmatische, sarkastische Art und ihre aktive Rolle im Spielverlauf typische Weiblichkeitszuschreibungen – sie „macht“ Weiblichkeit anders. Guybrush wiederum performt eine Männlichkeit, die sich der klassischen Stärke und Dominanz verweigert – und dadurch zur alternativen Männlichkeitsfigur wird. In beiden Fällen ist Geschlecht kein „Sein“, sondern ein „Tun“ – stets im kulturellen Rahmen, aber offen für Wandel.

Diese narrativen Besonderheiten zeigen, dass weibliche Protagonisten im Adventure-Genre oft facettenreicher geschrieben sind als ihre männlichen Pendants. Ihre Geschichten ermöglichen es, persönliche, psychologische und gesellschaftliche Themen auf eine Weise zu behandeln, die weit über klassische Abenteuerplots hinausgeht. Protagonistinnen wie Zanthia, die durch ihre Selbstbestimmtheit, rhetorische Kontrolle und spielmechanische Agency auch bei männlichen Spielern eine Form der CrossGender-Identifikation auslösen können (Ouellette, 2006). Das Beispiel zeigt: Es ist nicht allein die visuelle Codierung, sondern die narrative und interaktive Anlage einer Figur, die Identifikationspotenziale eröffnet. Besonders im Indie-Sektor wird deutlich, wie durch bewusste Gestaltung von Figuren, Handlung und Entscheidungsstrukturen ein Raum entsteht, in dem Geschlechterrollen fluide, experimentell und jenseits binärer Kategorisierungen gedacht werden können – ein Ansatz, der nicht nur inklusiv, sondern auch spielästhetisch produktiv ist.

7. Fazit: Weibliche Protagonistinnen im Point & Click-Adventure – Relevanz, Wandel und Zukunft

Die Darstellung weiblicher Protagonistinnen in klassischen wie modernen Point & Click-Adventures spiegelt nicht nur narrative Strategien wider, sondern reflektiert auch Veränderungen innerhalb der Gaming-Kultur. Während frühe Figuren wie Zanthia aus *The Legend of Kyrandia II: Hand of Fate* bereits mit traditionellen Geschlechterrollen spielten und diese unterliefen, zeigt sich vor allem in der Entwicklung der Indie-Szene eine zunehmende Vielfalt an weiblich gelesenen Hauptfiguren, die abseits

stereotyper Zuschreibungen agieren. Dies verweist auf ein Genre im Wandel, weg vom männlich dominierten Heldennarrativ hin zu komplexen, pluralen Perspektiven, in denen weibliche Spielfiguren nicht mehr bloß Nebenfiguren oder romantische Zielobjekte sind, sondern zentrale Erzählinstanzen mit eigenem Antrieb, Widersprüchen und innerem Wachstum.

Diese Entwicklung ist nicht nur ästhetisch oder dramaturgisch relevant, sondern auch gesellschaftlich bedeutsam. Denn Protagonistinnen eröffnen Identifikationsangebote, insbesondere für Spielerinnen, die sich in den Erzählformen der Vergangenheit oft nicht repräsentiert sahen. Gleichzeitig bieten sie auch für männliche Spieler neue Sichtweisen auf Konflikte, Entscheidungen und emotionale Strukturen. Repräsentation ist somit nicht nur ein soziales Anliegen, sondern ein kreatives Potenzial, das neue narrative Wege ermöglicht.

Zudem zeigt sich, dass weibliche Figuren spezifische Motive, Konflikte und Ausdrucksformen ins Spiel einbringen – sei es in der Form von introspektiven Erzählungen, zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen oder alternativen Heldenreisen. Diese narrative Vielfalt kann zur Erneuerung des Genres beitragen. Hinzu kommt ein wirtschaftlicher Aspekt: Studios erkennen zunehmend, dass gut erzählte, glaubwürdige weibliche Hauptfiguren positiv zur Marktwahrnehmung und zum kommerziellen Erfolg beitragen können. Titel wie *Gris* (Nomada Studio, 2018), *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), *Syberia* (Sokal, 2002) oder *Norco* (Geography of Robots, 2022) zeigen exemplarisch, dass Spiele mit weiblichen oder nicht-binären Hauptfiguren international Beachtung und Kritikerlob finden. Mit dem anhaltenden Wachstum der Indie-Szene und der zunehmenden Offenheit für narrative Experimente erweitert sich der Möglichkeitsraum für erzählerische Konstruktionen jenseits binärer Rollenmuster. Die Zukunft des Adventure-Genres liegt daher nicht nur in technologischen Innovationen, sondern auch in der bewussten Auseinandersetzung mit Repräsentation, Perspektivenvielfalt und Charakterkomplexität. Heldinnen, die keine Sidekicks, keine Objekte und keine Stereotype sind, sondern eigenständige Akteurinnen mit Zielen, Widersprüchen und Entwicklung, markieren dabei eine zentrale Entwicklungslinie.

Die Weiterentwicklung weiblicher Protagonistinnen stellt ein Potenzial für die ästhetische, gesellschaftliche und wirtschaftliche Zukunft des Adventure-Genres dar. Eine stärkere Diversität in Erzählstilen, Charakterdesigns und Gameplay-Mechaniken kann nicht nur zur Modernisierung des Genres beitragen, sondern auch eine neue Generation von Spieler:innen ansprechen und nachhaltig Geschlechterrollen neu zu denken und Identifikationsräume jenseits binärer Kategorien zu eröffnen.

Literaturverzeichnis

- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61, 808–823.
- Bitmap Books. (2019). *The art of point-and-click adventure games* [Coffee-table book]. Bitmap Books.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Laurel, B. (1998). *Utopian Entrepreneur*. Cambridge: MIT Press.

Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584.

Mulvey, L. (1975). *Visual pleasure and narrative cinema*. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>

Nooney, L. (2013). *A pedestal, a table, a love letter: Archaeologies of gender in videogame history*. *Game Studies*, 13(2).

Rennick, S., Clinton, M., Ioannidou, E., Oh, L., Clooney, C., Healy, E., & Roberts, S. G. (2023). Who speaks in video games? Analysing gender and dialogue in 50 role-playing video games. *Royal Society Open Science*, 10, Article 221095. <https://doi.org/10.1098/rsos.221095>

Scidone, K., Phillips, J., & Pantaleo, J. (2024). Hiding in the Shadows: Female gamers’ narratives on identity and resistance. *Media and Communication*, 12(1), 75–89.

Ouellette, M. A. (2006). “When a killer body isn’t enough”: Cross-gender identification in action-adventure video games. *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 6(1), 1–12.

Spieleverzeichnis

Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, macOS]. Square Enix.

Geography of Robots. (2022). *Norco* [PC, macOS]. Raw Fury.

ICOM Simulations. (1989). *The Colonel’s Bequest* [PC]. Sierra On-Line.

Infinite Fall. (2017). *Night in the Woods* [PC, macOS, Linux, PS4, Xbox One, Nintendo Switch]. Finji.

LucasArts. (1990). *The Secret of Monkey Island* [PC]. Lucasfilm Games.

Nomada Studio. (2018). *Gris* [Nintendo Switch, PC, macOS, PS4, iOS]. Devolver Digital.

Ragnar Tørnquist. (1999). *The Longest Journey* [PC]. Funcom.

Roberta Williams. (1988). *King’s Quest IV: The Perils of Rosella* [PC]. Sierra On-Line.

Sokal, B. (2002). *Syberia* [PC, Xbox, PS2]. Microids.

Westwood Studios. (1993). *The Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate* [PC]. Virgin Interactive.