

## = CALL FOR ABSTRACTS =

**“This is my Labyrinth, and you are mine. Forever.”**

Die Spiele von LucasArts – eine interdisziplinäre Erforschung des Erbes der klassischen Adventures  
(Rudolf Thomas Inderst | Manuel Stübecke)

---



*LucasArts-Logo, 1991-2005*

Seit dem Debüt in den 1980er-Jahren haben die Adventure-Spiele von LucasArts Millionen von Spielerinnen und Spielern in ihren Bann gezogen und sie in ein kreatives Universum voller Rätsel, Humor und mitunter skurriler Geschichten eintauchen lassen. Nachdem mit *Labyrinth* (noch als LucasFilm Games) der Sprung vom Text- zum Grafikadventure wortwörtlich gemeistert war, folgten die bekannten Genre-Vertreter:

Ausgehend von *Maniac Mansion* und *ZakMcKraken* eröffneten sich mit der SCUMM-Engine Spieluniversen, welche mitunter in der Presserezeption als „breeding ground for great games und designers“ (Takahashi 2013) und als Teil eines „golden age of gaming“ (Cobett 2015) beschrieben wurden.

Mit Titeln wie *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* und *Grim Fandango* hat sich LucasArts zu einem kulturellen Phänomen und einem der einflussreichsten Entwicklungsstudios im Genre der Point-and-Click-Adventures entwickelt. Auch wurden die Abenteuer von *Indiana Jones* auf heimischen Endgeräten spielbar.

Die Welt der LucasArts-Spiele bietet Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit, sich mit komplexen Erzählstrukturen, innovativen Spielmechaniken und tiefgründigen Charakteren auseinanderzusetzen; die Spiele selbst thematisieren eine Vielzahl von Inhalten, die sich auf Identität, gesellschaftliche Werte und moralische Fragen konzentrieren. Dadurch fungieren sie als interaktive und immersive Plattform für Themen, die über den Bereich der Fantasie hinausreichen.

Obgleich die Adventure-Spiele von LucasArts einen beträchtlichen Einfluss auf die Spielkultur ausüben (vgl. Bonello & Giappone 2015, Cifaldi 2013a, Cifaldi 2013b), ist die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dieser Thematik in den deutschsprachigen Game Studies noch vergleichsweise wenig entwickelt.

Der beabsichtigte Sammelband zielt darauf ab, diese Lücke zu schließen und lädt dazu ein, die LucasArts-Spiele aus unterschiedlichen Perspektiven zu analysieren. Damit schließen sich die Herausgeber (auch) der Perspektive des US-Psychologen und Autoren Alexander Kriss' an:

Adventure games seemed to be dying in 2000, but in fact they survived through osmosis. As the industry paradigm shifted from rationalism to romanticism, many of the things players loved about rationalist adventures—their intelligence, humor, and humanity—began to emerge like seedlings in genres that had previously been devoid of these characteristics. Adventure games were not dead, but hibernating, waiting for the opportunity to remind everyone that, in fact, we had been playing adventure games all along (Kriss 2015).

Beiträge, die sich mit der Erzählstruktur, den Spielmechaniken, den kulturellen Auswirkungen sowie der Bedeutung der Serie in der digitalen Spielkultur und im transmedialen Erzählen befassen, sind willkommen. Mögliche, aber – nicht ausschließliche – Themenbereiche umfassen:

- **Mythos und Lore der LucasArts-Ludographie:** Untersuchung der Art und Weise, wie LucasArts seine einzigartigen Welten erschafft, mit einem Blick auf Charaktere, Handlungsstränge und die kreative Gestaltung der Spielumgebungen. Welche Rolle spielt die Mythos-Bildung in der Entwicklung der Spiele?
- **Erzähltechniken und Humor:** Erforschung der narrativen Strukturen und des Einsatzes von Humor in den Spielen. Wie beeinflussen diese Elemente das Spielerlebnis und die Identifikation mit den Charakteren?
- **Diversität und Alterität in LucasArts-Spielen:** Analyse der Darstellungen von Geschlecht und ethnischer Vielfalt. Wie verhandeln die Spiele Themen der Identität und des „Anderen“ im Kontext des Adventure-Genres?
- **Spielerische Freiheit und Problemlösung:** Untersuchung der offenen Spielmechaniken und der kreativen Lösungsansätze. Welche Bedeutung haben die Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler, und wie prägen sie die Narrative?
- **Kreativität und Innovation im Spieldesign:** Analyse der innovativen Ansätze von LucasArts im Bereich der Spielmechanik und des Designs. Inwiefern haben diese Innovationen das Genre geprägt?
- **Einfluss auf das Adventure-Genre und die Spieleindustrie:** Wie haben die LucasArts-Spiele das Adventure-Genre und das interaktive Geschichtenerzählen beeinflusst? Welche Spuren hat die Serie in der Entwicklung von Spielen hinterlassen?
- **Transmedia und Fankultur:** Untersuchung der Rezeption und Erweiterung der Lucas Arts-Spiele durch Fanfiction, Modding, Merchandise und andere Medien. Welche Rolle spielt die Fan-Community, und wie interagiert LucasArts mit dieser?
- **Fachwissenschaftliche Überlegungen:** LucasArts entwickelte sich aus George Lucas' Firma LucasFilm Games heraus. Game Studies haben – als medien- und kulturwissenschaftliche Fachdisziplin – immer wieder methodische Herleitungen aus den anderen Fächergruppen erfahren. Inwieweit eignen sich beispielsweise, eingedenk des filmschaffenden Erbes des Unternehmens, filmwissenschaftliche Betrachtungen bei der Beschäftigung mit LucasArts-Titeln?

## Einreichungsrichtlinien

Wir freuen uns auf Beitragsvorschläge (Abstracts) im Umfang von etwa 250 bis 300 Wörtern. Dabei bitten wir um eine Skizze, welche die **Forschungsfrage**, das ungefähre **methodische Vorgehen** sowie die **erwarteten Ergebnisse** und herangezogene **Literatur** enthält. Ebenfalls bitten wir um eine **Kurzbiografie** (max. 100 Wörter) sowie um die Angabe der institutionellen Zugehörigkeit (falls vorhanden).

## Wichtige Termine

Deadline für Abstracts: 15. April 2025

Benachrichtigung über Annahme: 30. April 2025

Abgabe der vollständigen Beiträge: 30. September 2025

Geplantes Erscheinungsdatum des Bandes: 2026

## Kontakt für Einreichungen

Bitte senden Sie Abstracts und spätere Beiträge an die Herausgeber unter **rudolf.inderst@googlemail.com** und **m.stuebecke@gmail.com**.

## Über die Herausgeber

**Rudolf Thomas Inderst** (Dr. Dr.) hat sein Magister-Studium der Politikwissenschaft, Neueren Geschichte und Amerikanischen Kulturgeschichte an der LMU München sowie der University of Copenhagen absolviert und anschließend zweifach im Bereich der Digitalspieelforschung promoviert (LMU München und Universität Passau). Er ist Professor für Gamedesign an der IU Internationale Hochschule. Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf den Gebieten der Digital Game Studies, des Digitalspieljournalismus sowie der Digitalspielpolitologie. Des Weiteren ist er Leiter des Ressorts Digitalspielkultur bei TITEL kulturmagazin, Herausgeber des Newsletters DiGRA D-A-CH Game Studies Watchlist sowie Gründer und Gastgeber der int. Podcasts Game Studies der Audioplattform New Book Networks.

**Manuel Stübecke** (Dr. theol. des.) ist Theologe und Kulturwissenschaftler. Im Januar 2025 hat er erfolgreich seine theologische Doktorarbeit (Thema: *Vampirvorstellungen und religiöser Diskurs* [...]) an der Universität Leipzig verteidigt. Im Hauptberuf ist Manuel Stübecke evangelischer Pfarrer und nebenberuflich akademisch tätig. Neben der schwerpunktmäßigen Beschäftigung mit Game Studies befasst er sich mit der Repräsentation und Rezeption von Religion in den Medien. Zudem befasst er sich in einem zweiten Promotionsvorhaben derzeit dezidiert mit der Digitalspieelforschung. Im Jahr 2024 erschien von ihm das populärwissenschaftliche Sachbuch *Exorzismus – Hintergründe und Institutionalisierung einer Praxis* (Oldib Verlag).

Wir laden Sie herzlich ein, diesen Call for Abstracts in relevanten Netzwerken zu verbreiten, und freuen uns auf Ihre Beitragsvorschläge zu den Adventure-Spielen von LucasArts.

## Verwendete Quellen

Bonello, K. & Giappone, R. (2015). Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games. In: Game Studies. Vol. 15. Nr. 1. URL: [https://gamestudies.org/1501/articles/bonello\\_k](https://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k) (letzter Aufruf: 19.11.2024).

Cifaldi, F. (2013a). The technique LucasArts used to design its classic adventure games. In: Game Developer. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-technique-lucasarts-usedto-design-its-classic-adventure-games> (letzter Aufruf: 19.11.2024)

Cifaldi, F. (2013b). Why are We Still Talking about LucasArts' Old Adventure Games? In: Game Developer. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/why-are-we-still-talking-aboutlucasarts-old-adventure-games-> (letzter Aufruf: 19.11.2024).

Cobbett, R. (2015). The Rise, Fall, and Rebirth of LucasArts' Adventure Classics. In: Vice. URL: <https://www.vice.com/en/article/the-rise-fall-and-rebirth-of-lucasarts-adventure-classics/> (letzter Aufruf: 19.11.2023).

Kriss, A. (2015). LucasArts and the rationalist tendency in videogames. In: Kill Screen. URL: <https://killscreen.com/previously/articles/lucasarts-and-rationalist-tendency-videogames/> (letzter Aufruf: 19.11.2024).

Takahashi, D. (2013). LucasArts' mixed legacy: A breeding ground for great games and designers that relied too much on Star Wars. In: GamesBeat. URL: <https://venturebeat.com/games/lucasarts-mixed-legacy-a-breeding-ground-for-great-gamesand-designers-that-relied-too-much-on-star-wars/> (letzter Aufruf: 19.11.2024).

### **LucasArts-Ludographie (1986–2000)**

- Labyrinth (1986). Plattformen: C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS
- Maniac Mansion (1987). Plattformen: C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, NES
- Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988). Plattformen: C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS
- Indiana Jones and the Last Crusade (1989). Plattformen: Amiga, Atari ST, MS-DOS, C64
- Loom (1990). Plattformen: Amiga, Atari ST, MS-DOS, Macintosh
- The Secret of Monkey Island (1990). Plattformen: Amiga, Atari ST, MS-DOS, Macintosh, Sega CD, Windows
- Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991). Plattformen: Amiga, Atari ST, MS-DOS, Macintosh, Sega CD, Windows
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992). Plattformen: Amiga, Atari ST, MS-DOS, Macintosh, Windows
- Day of the Tentacle (1993). Plattformen: MS-DOS, Windows, PlayStation 4, PS Vita
- Sam & Max Hit the Road (1993). Plattformen: MS-DOS, Amiga, Macintosh, Sega CD
- Full Throttle (1995). Plattformen: MS-DOS, Windows, PlayStation, Macintosh
- The Dig (1995). Plattformen: MS-DOS, Windows, Macintosh
- The Curse of Monkey Island (1997). Plattformen: Microsoft Windows
- Grim Fandango (1998). Plattformen: MS-DOS, Windows, PlayStation 4, PS Vita
- Escape from Monkey Island (2000). Plattformen: Windows, Macintosh, PlayStation 2