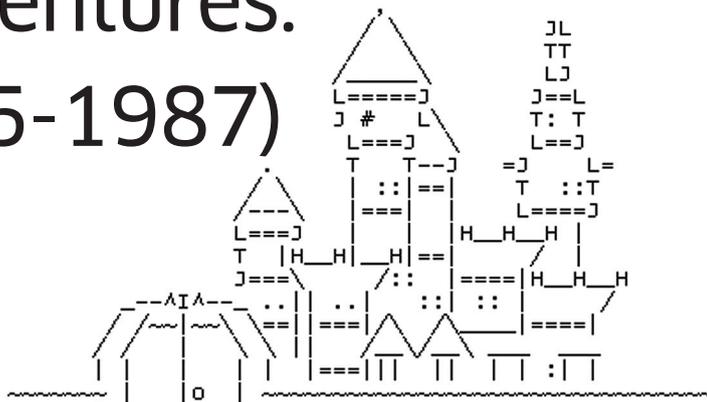


Parser- und Text-Adventures: Die Avantgarde (1975-1987)

Von: Christian Schönlein

Lucas Arts mögen das Paradiespferd des Adventure-Genres gewesen sein, aber die Pioniere waren sie beileibe nicht.



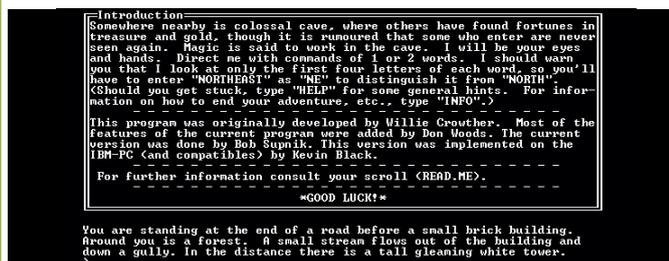
Eine ganze Dekade vor Ron Gilbert & Co. legten findige Hobby-Programmierer und Studenten das Fundament für Adventures. Sie bezeichnen sich selbst als Genre-Profi und kennen **Monkey Island** und **Day of the Tentacle** auswendig? Kennen Sie auch die auf den folgenden vier Seiten vorgestellten Titel, die das

Genre begründeten? Wenn nicht, bietet die Liste einen chronologischen Leitfaden, mit dem Sie diese Wissenslücken füllen können. Aber seien Sie gewarnt: Gerade die textbasierten Spiele sind harte Brocken. Heute werden uns grafisch aufwendig gestaltete Spielwelten zu Füßen gelegt, in denen wir (inter)agieren. Da ist es ungewohnt

und schwierig, sich nur anhand von Beschreibungen und Texteingaben zurechtzufinden. Für Titel wie das **Colossal Cave Adventure** und **Zork** sollten Sie sich Stift und Papier zurechtlegen, um sich während des Spielens Karten zu zeichnen – nur so verlieren Sie nicht die Orientierung. Früher waren Spiele eben keine leichte Unterhaltung,

sondern echte Schwerstarbeit. Aber gerade deshalb sind diese Titel so spannend. Denn der Großteil der Abenteuer passiert in Ihrem Kopf. Und selbst die alten Adventures mit Grafikelementen sind ein ganzes Stück knackiger als **Monkey Island** & Co. Glauben Sie nicht? Dann probieren Sie sie doch selber mal aus. □

COLOSSAL CAVE ADVENTURE



Hersteller: -

„You are standing at the end of a road before a small brick building.“ Mit diesem Satz wird anno 1975 das Adventure-Genre geboren. Es ist der Beginn des ersten textbasierten, interaktiven Abenteuer-Spiels **Colossal Cave Adventure**. Der Einfluss des Titels ist bis heute nicht nur in der Spiele-Branche zu spüren. Allein deshalb könnten wir nur mit diesem Spiel das gesamte Sonderheft füllen. Ursprünglich schrieb Will Crowther, ein begeisterter Hobby-Höhlenforscher, der in seiner Freizeit das Mammoth-Höhlensystem in Kentucky kartografierte, das **Colossal Cave Adventure**. Anhand seiner Karten programmierte er ein virtuelles Abbild, das nur anhand von Beschreibungen so präzise umgesetzt war, dass Spieler, die das Höhlensystem nie besucht hatten, sich später darin zurechtfinden. In den 70ern waren Kopierschutz und Copyright noch kein so großes Thema wie heute. Praktisch über Nacht verbreitete sich das Programm über das ARPANet-Netzwerk, den Vorläufer des Internets, an dessen Entwicklung Crowther beteiligt war. So gelangte es auch auf den Rechner von Don Woods. Er war von Crowthers Abenteuer so angetan, dass er es durch Rätsel erweitern und so etwas mehr in Richtung eines Spiels anstatt eines interaktiven Romans bringen wollte. Crowther gab sein Okay und das fertige Produkt, das ursprünglich nicht für eine kommerzielle Veröffentlichung geplant war, erschien letztendlich sogar auf verschiedenen Plattformen, unter anderem dem Apple II, dem C64 und für DOS. Doch Crowther und Woods meldeten nie ein Patent an oder ließen den Titel rechtlich schützen. Somit ist er heute kostenlos und völlig legal in vielen verschiedenen Versionen und Fassungen auf zahlreichen Fansites erhältlich. Die wohl umfassendste Seite zum Thema ist unter www.rickadams.org/adventure zu finden.

ZORK

Hersteller: Infocom



In den 70ern waren es Studenten von einigen wenigen mit hochmodernen Computern ausgestatteten Universitäten, die durch ihren Forscherdrang die ersten Spiele entwickelten und so eine ganze Branche ins Leben riefen. Zwei von ihnen waren Marc Blank und Dave Lebling vom MIT (Massachusetts Institute of Technology). Sie waren vom **Colossal Cave Adventure** so angetan, dass es als Antrieb für die Umsetzung ihrer eigenen Fantasiewelten in textbasierte Abenteuer-Spiele diente. Nach dem Abschluss ihres Studiums gründeten sie die Firma Infocom, um ihr während der Studienzeit entwickeltes Spiel **Zork** in Eigenregie zu veröffentlichen. Mit der Zeit mauserte sich Infocom neben Sierra On-Line zum führenden Hersteller und Entwickler von Adventure-Spielen vor der goldenen LucasArts-Ära.

DIE ZORK-SERIE



Zork war ein riesiges Spiel. So riesig, dass es wegen des geringen Platzes auf damaligen Speichermedien auf mehrere Episoden aufgeteilt werden musste. Bei gerade mal um die 100 Kilobyte! Der kostenlose Download der ersten drei Teile unter www.csd.uwo.ca/~pete/infocom/download.html ist da heutzutage flott erledigt. Insgesamt hat die **Zork**-Serie über ein Dutzend Ableger. Einen Großteil davon kann man in der 1996 erschienenen **Zork Special Edition** gebündelt erleben. Die meisten folgen den textbasierten Wurzeln der Reihe. Erst ab 1993, als die Serie wiederbelebt wurde, erschienen Grafik-Adventures. Ein Überblick über alle Titel:

Die Zork-Trilogie bestehend aus **Zork I** (1980), **II** (1981) und **III** (1982)

Die Zork-Anthology (Fortsetzung der Trilogie) bestehend aus **Beyond Zork** (1987) und **Zork Zero** (1988)

Die Enchanter-Trilogie bestehend aus **Enchanter** (1983), **Sorcerer** (1984) und **Spellbreaker** (1985)

Weitere Zork-Spiele: **Wishbringer** (1985), **Return to Zork** (1993), **Zork: Nemesis** (1996), **Zork Grand Inquisitor** (1997), **Zork: The Undiscovered Underground** (1997)

1975

1979