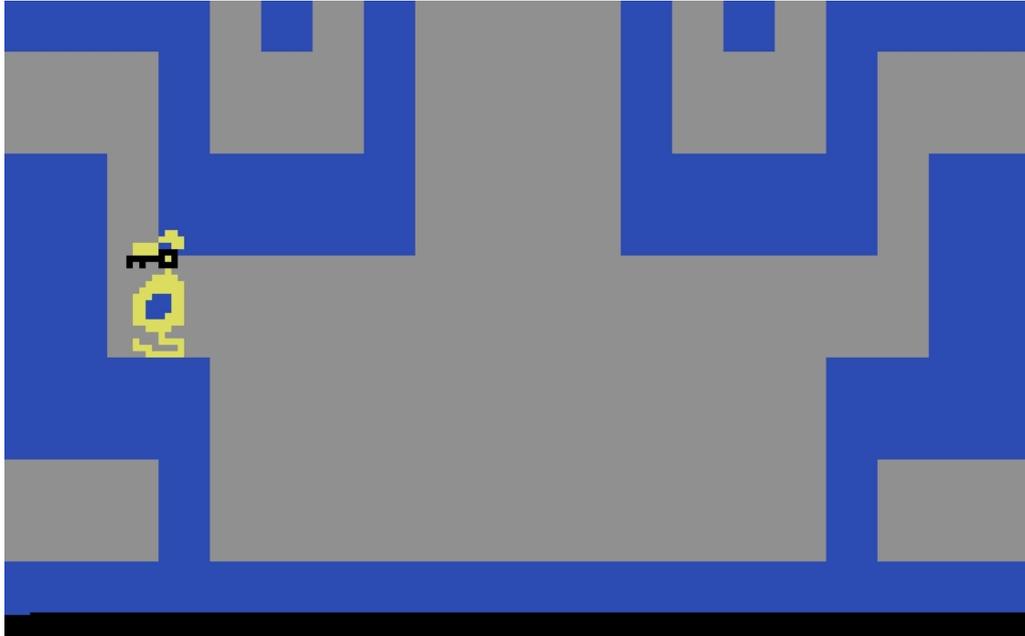


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

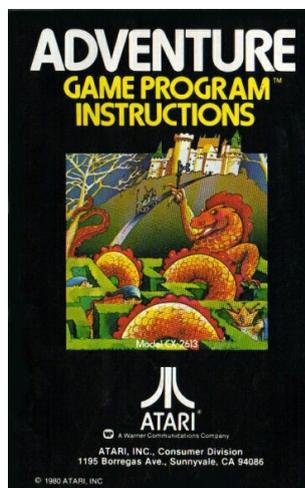
<https://www.videospielgeschichten.de>



Adventure: Das Geheimnis von Yorgle

Guido Frank am Freitag, dem 2. September 2005

Adventure, eines der ältesten Atari VCS-Module überhaupt, gilt heute sicherlich als der Urvater aller modernen Abenteuerspiele.



Adventure von Atari für das VCS kam 1980 in den Handel. (Bild: Atari)

Der Spielablauf von Adventure enthielt zum ersten Mal die dafür typischen Elemente wie ein Labyrinth, gefährliche Drachen, magische Gegenstände und einen versteckten Goldschatz, den es zu finden galt.

Ein Zufallsgenerator sorgte durch die jeweils neue Verteilung aller Gegenstände für anhaltend langen Spielspaß. Jeder der Adventure auf der Atari Konsole einmal spielte wird zugeben, daß es sich trotz der schlichten und einfachen Grafik um ein geniales Spiel handelt.

Und wer erinnert sich nicht gerne an seine ersten Bildschirmabenteuer auf der Suche nach dem goldenen Kelch? Aber hat man damals wirklich alle versteckten Rätsel gelöst? Oder verbirgt dieses Spiel vielleicht sogar noch mehr Geheimnisse?

Das Adventure von Atari auch heute noch inspiriert, beweist ein aktueller Quake 3MOD mit Adventure-Szenario. Der Ego-Shooter aus dem Hause id Software stand Pate für ein besonderes Kartendesign. Mit der Umsetzung des Atari Klassikers in 3D bekommt das Spiel eine ganz neue Dimension. Dabei haben sich die Entwickler streng an das Vorbild gehalten.

Sogar „Yorgle“, der gelbe Drache wurde originalgetreu umgesetzt. Ein schönes Beispiel, wie sich die Kreise in der Spielewelt immer wieder schliessen.



Ataris Adventure als MOD für Quake 3. (Bild: www.ataritimes.com)

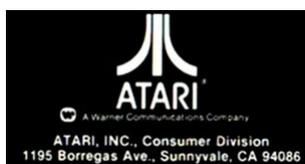
Wahre Helden

Themenwechsel: Heutzutage ist es nicht ungewöhnlich, dass Softwarefirmen die Namen

Ihrer Entwickler fest in den Vertrieb einbinden. Manche Programmierer erlangten inzwischen mit ihren Spielen große Berühmtheit.

So zum Beispiel Chris Roberts mit seiner legendären Wing Commander-Serie oder Jeff Minter von Llamasoft. Minter wurde durch seine etwas exzentrischen Videogames, in denen man häufig Kamele oder Lamas antraf, sehr bekannt. Ein gutes Beispiel hierfür ist das C64-Spiel Attack of the Mutant Camels.

In den frühen Jahren der Spieleindustrie war diese Art von Marketing jedoch absolut unüblich. Im Gegenteil, Unternehmen hielten die Namen ihrer Programmierer sicher unter Verschluss. So wurde beispielsweise Toru Iwatani, der Erfinder von Pac-Man, nach seinem unglaublichen Erfolg in der Firmenhierarchie um eine Ebene befördert. Aber der Ruhm und vor allem der millionenschwere Gewinn gingen alleine an die japanische Firma Namco über.



Atari gehörte am Ende der 70er Jahre leider auch zu den Firmen, die ihre Programmierer nicht öffentlich für ihre Leistungen würdigte. (Bild: Atari)

Einzig das US-Unternehmen Activision erkannte zu jener Zeit bereits den Vorteil unabhängiger Entwickler und veröffentlichte als erster Anbieter überhaupt, die Namen seiner Mitarbeiter. Dieser Weg der Vermarktung, bei dem ein Designer hinter seinem Produkt steht wie ein Künstler, entstand aus der logischen Konsequenz der Firmengründer, die alle kurz zuvor den Marktführer Atari verlassen hatten.

Verärgert über die schlechten Arbeitsbedingungen und der mageren Vergütung ihrer Ideen, kehrten Ende der 70er Jahre immer mehr Programmierer der Firma Atari den Rücken.

Sie gründeten neue Label, um damit ihre eigene Vorstellung von Softwareentwicklung und Distribution zu verwirklichen. Welchen Verlust das letztendlich bedeutete lässt sich in Dollars kaum beziffern. Denn neben den Einbußen durch die neuen Fremdprodukte, verlor das Unternehmen Atari unglaubliches Know how seiner ehemaligen Angestellten. Unbestritten produzierte nicht Atari, sondern Activision die besten Videospiele während der großen VCS Ära.

So sind David Cranes [Pitfall!](#) oder Carol Shaws River Raid bis heute unvergessen.

Das erste Easter Egg

Ataris Firmenpolitik sah also nicht vor die Namen der Spieleentwickler zu veröffentlichen. Wer nicht zu den neuen unabhängigen Anbietern wechselte, hatte keine Chance sich in seiner Arbeit zu präsentieren.

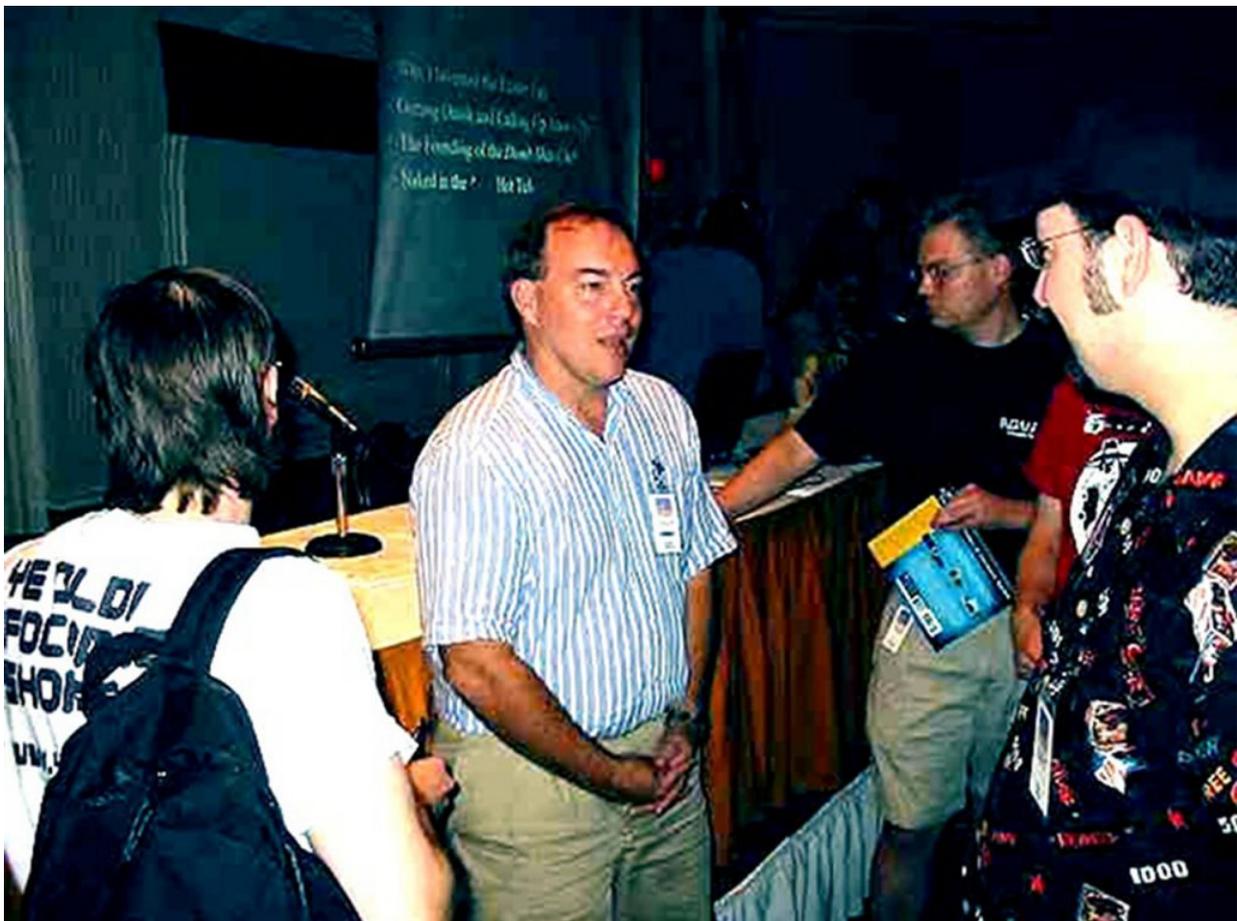
Doch der junge Warren Robinett fand einen anderen Weg die Prämissen von Atari zu umgehen. Dabei entwickelte er neben seinem faszinierenden Abenteuerspiel Adventure zusätzlich das erste [Easter Egg](#) in der Geschichte der Videospiele. Durch dieses Easter

Egg erhält man die Möglichkeit, in einen Geheimraum einzudringen, der den Namen des Programmierers verrät.

1978 hatte Robinett gerade die Arbeit an seinem ersten Spiel Slot Racers beendet, als er sich Gedanken zu seinem nächsten Projekt machte.

Ihm schwebte eine Grafikversion von Adventure vor. Das erste Text-Abenteuerspiel überhaupt, das er einmal während seiner Studienzeit in Stanford zu Gesicht bekam und ihn unglaublich fasziniert hatte. Wie sollte er aber dieses Spiel auf einem Atari VCS umsetzen? Einem Gerät ohne Tastatur, das Eingaben wie „go north“ oder „open door“ völlig unmöglich machte.

Er entschied sich also zu der uns bekannten Version, bei der man immer in einen neuen Raum eintrat, wenn man den Bildschirmrand berührte. Zusätzlich änderte er das uns bekannte „Inventory“ dahingehend ab, dass der Spieler nur noch einen einzigen Gegenstand mit sich tragen konnte. Dadurch sollte das Spiel einen höheren strategischen Wert bekommen.



Warren Robinett, der Entwickler von Adventure umringt von einigen Fans. (Bild: Atari)

Was die Beatles mit Atari zu tun haben

Während seiner Arbeit entschied Robinett, zusätzlich einen Geheimraum in Adventure einzubauen, der mit der Handlung des Spiels eigentlich überhaupt nichts zu tun hatte.

Inspiriert wurde er durch das [White Album](#) der Beatles, darauf befindet sich ebenfalls eine versteckte Botschaft, wenn man die Platte rückwärts abspielt.

Doch als alles bereits fertig war, bekam er es mit der Angst zu tun, denn er erkannte plötzlich die Tragweite seiner Entscheidung. Immerhin kostete die Entwicklung einer VCS Kasette bis zu 20.000 US Dollar und auch die 4k Speicherchips der einzelnen Module waren damals ein nicht unerheblicher Kostenfaktor. Der Geheimraum nahm davon volle 5% in Anspruch und die Exekutive von Atari hatte keinerlei Information darüber erhalten.

Robinett befürchtete, falls jemand Wind davon bekommen würde, könnte ihm das eventuell den Job kosten oder das Spiel wird überhaupt nicht mehr veröffentlicht. Also behielt er sein Geheimnis für sich. Er glaubte sowieso nicht ernsthaft daran dass jemals ein Spieler diesen Raum wirklich öffnen könnte, so schwierig hatte er den Zugang gestaltet.

Und tatsächlich dauerte es bis 1980, es waren bereits über 300.000 Adventure-Spielmodule verkauft und Warren Robinett hatte die Firma längst verlassen, als sich ein 12-jähriger Junge aus Salt Lake City mit seiner merkwürdigen Entdeckung bei Atari meldete. Später brachten Redakteure der amerikanischen Zeitschrift Electronic Games die Story groß raus und gaben dem Phänomen den Namen „Easter Egg“.

Von diesem Tage an sollten zukünftig fast alle neuen Videospiele mit solchen Geheimnissen versehen werden. Jeder gute Programmierer der etwas auf sich hält, baut inzwischen solche Rätsel in seine Software ein. Selbst Excel, die große Tabellenkalkulation von Microsoft, enthält versteckte Easter Eggs. Warren Robinett gilt heute als der Begründer dieser ungewöhnlichen Tradition.

Wer das letzte große Geheimnis von Adventure nun selbst lüften will, muß folgenden Weg beschreiten...

Das Geheimnis von Yorgle

Zuerst wird Spiel Nummer 3 gestartet.

Wie beim normalen Abenteuer auf der Suche nach dem goldenen Kelch können auch hier die Drachen und vor allem die schwarze Fledermaus einige Schwierigkeiten bereiten. Der erste Schritt ist nun, den schwarzen Schlüssel zu finden und damit das Tor zum Schloß zu öffnen. Es gibt noch die Möglichkeit, zuvor mit dem Schwert auf Drachenjagd zu gehen, diese Jagd erleichtert erheblich den späteren Spielverlauf.

Der zweite Schritt beinhaltet die Suche und das Auffinden der Brücke. Zusammen mit der Brücke geht es direkt in das schwarze Schloß. Dort führt der Weg durch das neutrale Zimmer in den ersten Raum des dunklen Labyrinths und dann gleich weiter in das nächste Bild auf der linken Seite. Ein sicheres Zeichen, daß es sich wirklich um den richtigen Raum handelt, ist ein leichtes Flackern im Bild-Hintergrund.



Adventure-Tipp 1: Im versteckten Quadrat. (Bild: Guido Frank)

In diesem Teil des Labyrinths liegt in der unteren Mitte ein Quadrat, das nur mit Hilfe der Brücke erreicht werden kann. Nach dem Eindringen in das Quadrat wird die untere Kante abgesucht, bis das berühmte Andock-Geräusch erklingt. Jetzt trägt die Spielfigur einen magischen Punkt mit sich und das erste große Rätsel ist damit schon gelöst.



Adventure-Tipp 2: Die Suche nach dem Punkt. (Bild: Guido Frank)

Doch Vorsicht, diesen kleinen Punkt kann man wie alle anderen Gegenstände auch wieder per Knopfdruck ablegen. Der Punkt ist aber in allen anderen Räumen außer im Labyrinth unsichtbar und dementsprechend schwer wiederzufinden! Nun geht es zusammen mit dem Punkt zurück in den langen Korridor (3 Bilder breit) unterhalb des gelben Schlosses.



Adventure-Tipp 3: Der magische Punkt. (Bild: Guido Frank)

Im rechten Bild des Korridors ist eine Barriere, die ein Weiterkommen zur rechten Seite verhindert. Innerhalb dieses Bildes wird der geheime Punkt abgelegt. Achtung: Der Cheat funktioniert nur auf der rechten Seite des Korridors! Zusätzlich werden noch zwei weitere Gegenstände (egal welche) im selben Bild benötigt.



Adventure-Tipp 4: Auf der anderen Seite! (Bild: Guido Frank)

Danach ist es möglich, einfach durch die Barriere zu schreiten und man erreicht gleich dahinter einen Geheimraum, in dem sich der Entwickler von Adventure mit seinem Namen verewigt hat. Das (vermutlich) letzte Rätsel von Adventure ist damit gelöst!

Die Suche nach diesem geheimen Raum macht fast mehr Spaß als das gewöhnliche Spielprinzip!

Viel Erfolg, edler Ritter!



Adventure-Tipp 5: The Secret Room! (Bild: Guido Frank)



Die Übersicht zum Auffinden des Easter Eggs. (Bild: Guido Frank)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 2. September 2005 um 19:08 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession,

zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>