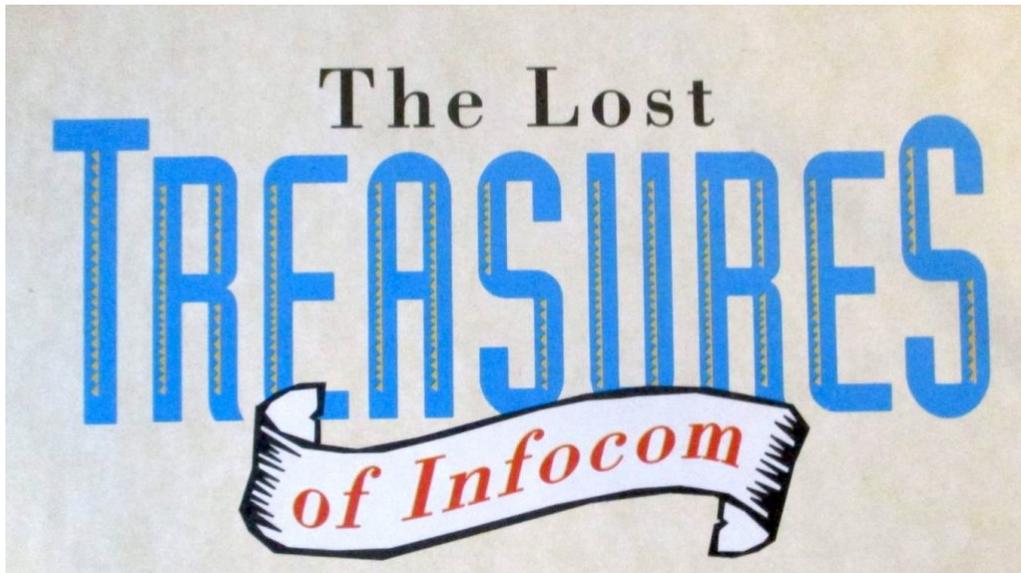


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Aus meiner Schatzkammer #3 – The Lost Treasures of Infocom 1 (Spielesammlung)

Christian Wöhler am Samstag, dem 12. Juni 2021

In diesem Artikel betreten wir die Welt der IF, wo wir die Welten lesend erkunden und deren Bilder in unserem Kopf entstehen. Qualitativ herausragend waren natürlich die Spiele von Infocom.

Enthaltene Spiele

Aufgeführt, wie auf der Rückseite der Box von 1991 angegeben.

- Infidel
- The Lurking Horror
- Suspect
- Ballyhoo
- The Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- Suspended
- Starcross
- Deadline
- The Witness

- Moonmist
- Planetfall
- Stationfall
- Enchanter
- Sorcerer
- Spellbreaker
- Zork 1 – 3
- Beyond Zork
- Zork Zero

Die Verpackung

Man wird richtig von der Verpackung erschlagen. Sie enthält die 20 Spiele auf zehn 5 ¼ Zoll und auf fünf 3,5 Zoll-Disketten. Dazu Karten zu einigen Abenteuern, wie Zork 1-3, die Handbücher zusammengefasst in ein 270 Seiten Buch, sowie ein 340 Seiten starkem Hint Book.





„The Lost Treasures of Infocom 1“. (Bilder : Christian Wöhler)

Hintergründe zu Infocom

Die Firma Infocom wurde 1979 gegründet und brachte 1980 ihr erstes Textadventure „Zork I The Great Underground Empire“ heraus. Sie war damit einer der Wegbereiter der sogenannten Interactive Fiction (kurz IF), den Textadventures.

Vereinfacht kann man sagen, dass es spielbare Romane und Geschichten waren. Der Spieler steuert dabei die Figur durch einfache Eingabebefehle, die dann ein Parser, ein Interpret, auswertet. Dadurch sind die Spieler:innen direkt mit dem Abenteuer verbunden und bewegt sich durch die Räumlichkeiten.

Jeder der Räume hat eine eigene Beschreibung. Und jede Aktion hat, je nach Wertigkeit des Interpreters, eine mehr oder weniger sinnvolle Reaktion des Programms zur Folge. Die Interpreten von Infocom waren echt herausragend.

Die Spiele wurden für viele gängigen Computer aus der Zeit heraus (Commodore 64 und Amiga, Apple II, MS-DOS, Mac OS, Amstrad CPC, Atari ST) veröffentlicht. Alle Spiele sind in englischer Sprache und man sollte schon gute Kenntnisse der Sprache haben, um jeden Wortwitz zu verstehen. Trotzdem: damals hatte ich nur mein Schulenglisch und kam damit auch zurecht.

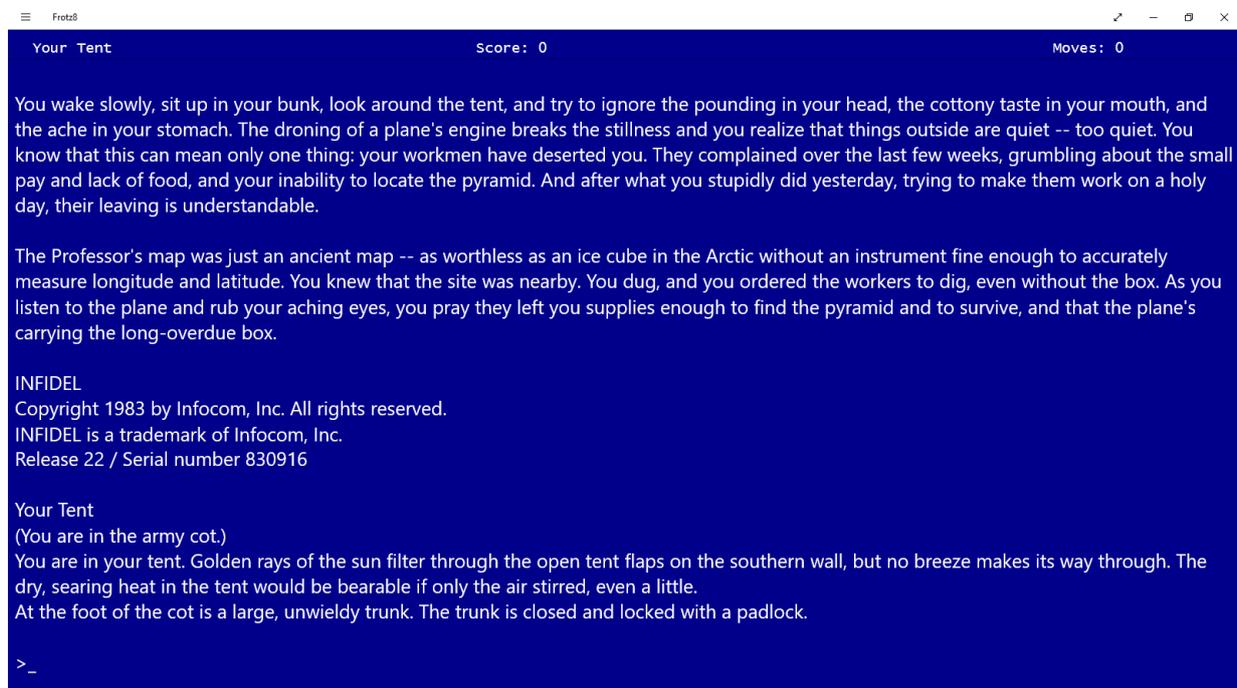
In der Anfangszeit der Computerspiele waren viele dieser Spiele textbasierend. Grafik kam erst später dazu. Erst mit Standbildern, die die Szenen ergänzten, später wurde der Grafikanteil größer und verdrängten die Texte. Das Schöne ist jedoch, dass man die Textadventures, bzw. IF, immer noch spielen kann. Es gibt genug Interpreten und Fans, die dieses Genre aufrecht halten.

Ich spiele die Infocomadventures, die ich hier vorstelle übrigens mit Frotz8 (Freeware) für Windows. Man muss nur die original .z5-Files in einem Verzeichnis haben. Schon kann es losgehen. Daher rühren auch die Screenshots, die mit der ursprünglichen Version abweichen können.

Leider fehlen in dieser Sammlung die sogenannte Feelies, das waren Packungsbeilagen und neben dem Abenteuer eigentlich das Herzstück jeder Veröffentlichungen. Dank [Stefan Vogt](#) kann ich euch bei „The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“ den Packungsinhalt zeigen. Vielen Dank noch mal dafür, lieber Stefan.

Aber ich schweife ab. Jetzt sprechen wir erst mal über die Abenteuer und danach plaudere ich noch über meine Erlebnisse von damals.

Oha. Der Artikel wird echt lang.



„Infidel“. (Screenshot: Christian Wöhler)

Infidel (1983)

Man schlüpft in die Rolle eines Archäologen, der eine Pyramide erforscht und die Grabkammer entdecken möchte. Die Pyramide ist jedoch durch zahlreiche Fallen vor Grabräubern geschützt.

The Lurking Horror (1987)

Dieses ist ein Horror-Adventure mit Motiven von H. P. Lovecraft. Wir sind ein Student der G.U.E. Tech, der im Rechenzentrum seine Seminararbeit schreibt. Doch die Datei wird überschrieben. Wir müssen also unsere Arbeit retten. Unheimliche, übernatürliche Ereignisse verweben sich zu einem großartigen Spiel.

Suspect (1984)

Wir werden als Reporter einer Zeitung auf einen Halloween-Ball auf Ashcroft Manor, dem

Anwesen von Veronica Ashcroft-Wellman eingeladen. Als die Gastgeberin tot aufgefunden wird, werden wir verdächtigt und müssen den wahren Mörder überführen und unsere Unschuld beweisen.

Ballyhoo (1986)

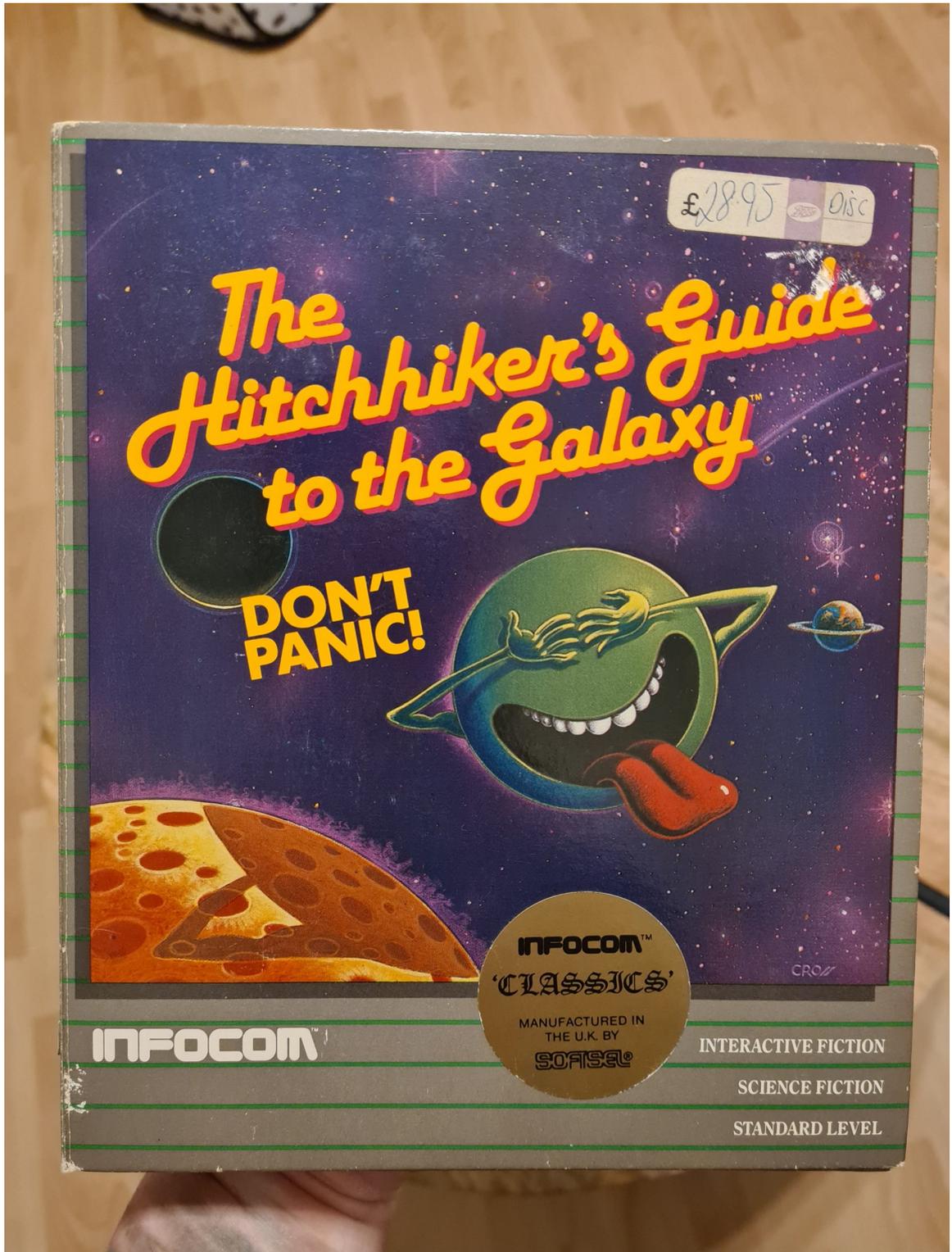
Die Tochter eines Zirkusdirektors wird entführt. Wir verkleiden uns als Clown und versuchen sie zu finden.

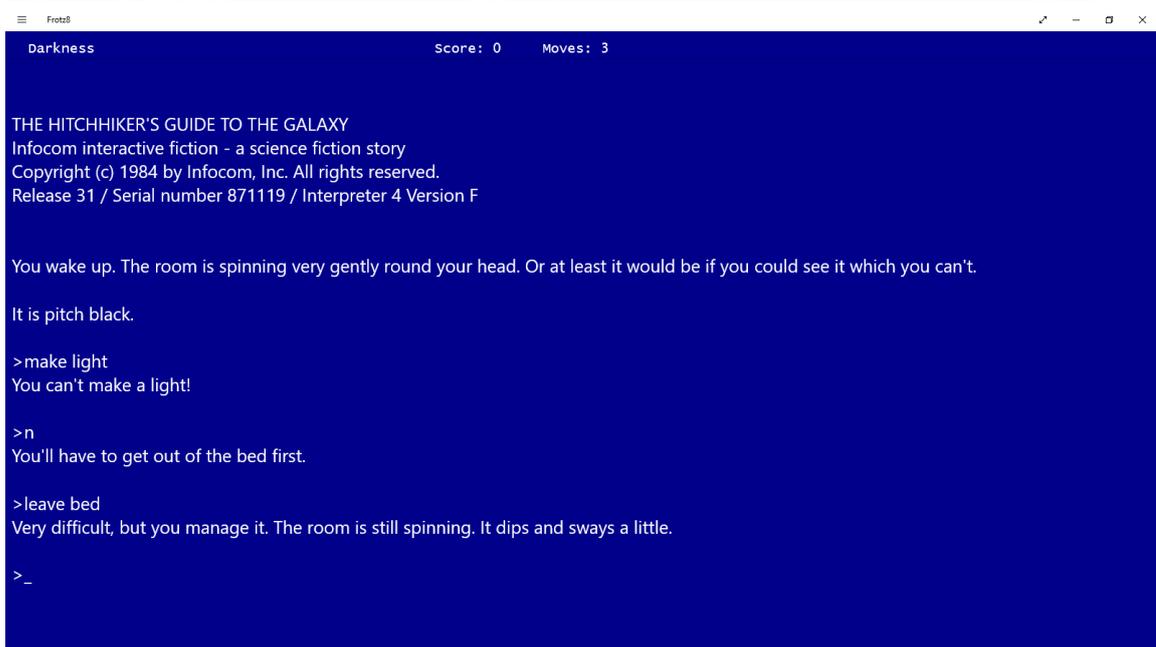
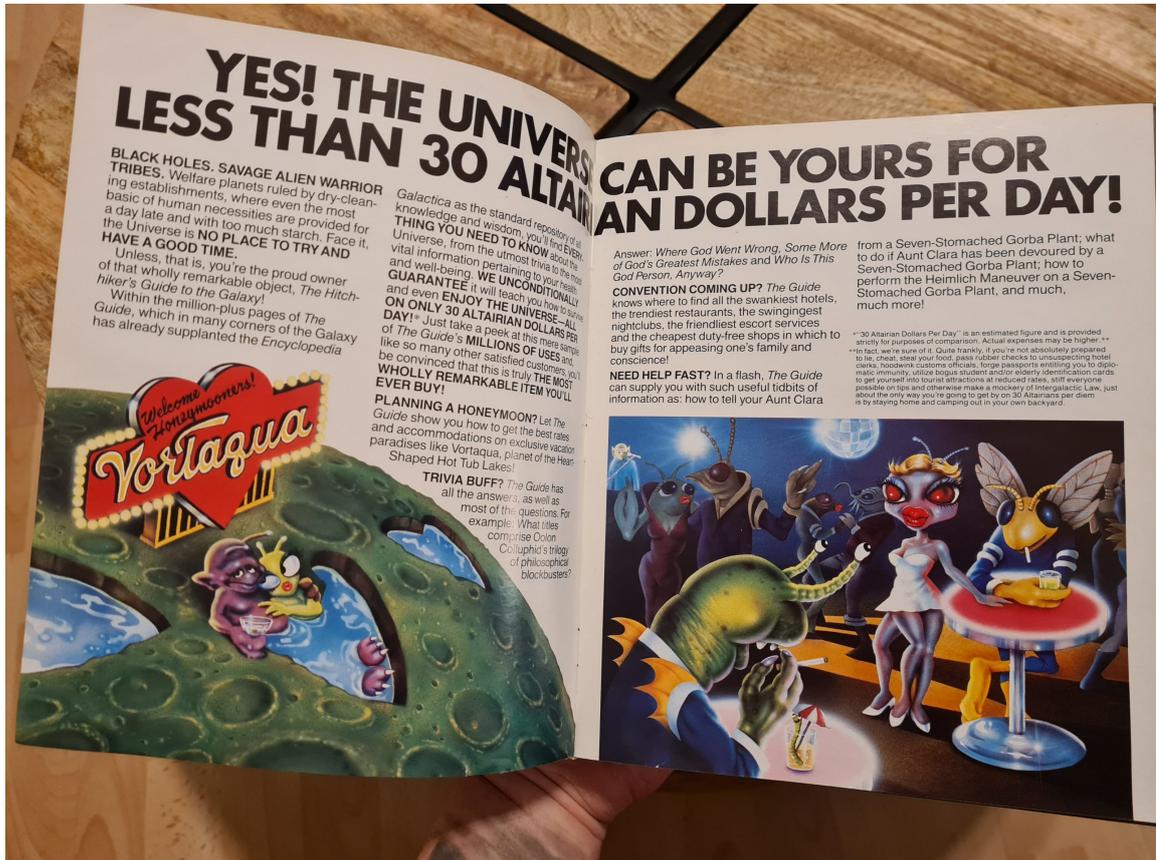
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984)

Wir übernehmen die Rolle des Arthur Dent aus dem gleichnamigen Roman von Douglas Adams, der das Spiel auch mitentwickelt hat. Das Ziel ist den verlorenen, legendären Planeten Magrathea zu finden. Im Laufe des Spieles reisen wir durch Raum und Zeit und erleben Abenteuer als Ford Prefect, Zaphod Beeblebrox und Trillian.

Anhand dieses Spieles zeige ich euch auch mal die „Feelies“, die zur Anfangszeit der Veröffentlichungen von Infocom immer die Highlights darstellten. Diese bestanden aus einem Button, einem kleinen Baumwollball, gedruckte Anweisungen zur Zerstörung der Erde und Arthur Dents Haus, einer Sonnenbrille aus Karton, einer Plastiktüte mit der offiziellen mikroskopischen Raumflotte (die Plastiktüte ist leer) und einer Werbebroschüre für den Reiseführer „Per Anhalter durch die Galaxis“.

Das Spiel ist wohl neben der Zork Reihe das bekannteste Adventure von Infocom.







The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Screenshot: Christian Wöhler, Bilder der Feelies : Stefan Vogt)

Suspended (1983)

Dieses Adventure ist wieder ein Science-Fiction-Abenteuer. Wir befinden uns in einem Tiefschlaf in Kontrollräumen auf dem Planeten Contra. Normalerweise wird das ganze Leben von einem Computersystem gelenkt, Personenverkehr und Wetter beispielsweise. Doch durch ein Erdbeben gerät alles außer Kontrolle und wir werden vorzeitig geweckt und müssen die Anlage reparieren. Dabei unterstützen uns die Roboter.

Starcross (1982)

Im Jahr 2186 suchen wir mit unserem Raumschiff, der MCS Starcross nach Schwarzen Löchern um deren Energie abzuzapfen. Dabei stoßen wir auf ein Alienraumschiff, welches wir erkunden.

Deadline (1982)

In seiner Bibliothek wird der Unternehmer Marshall Robner tot aufgefunden. Wir sind ein Privatdetektiv, um den vermeintlichen Selbstmord aufzuklären. Zusammen mit Sergant Duffy haben wir dafür jedoch nur 12 Stunden Zeit.

Der Titel ist übrigens auch ein schönes Wortspiel. Auf der einen Seite kann man die Line um die Leiche herum als Deadline im übertragenen Sinne bezeichnen, auf der anderen bedeutet Deadline auch Zeitlimit.

The Witness (1983)

The Witness ist wieder eine Kriminalgeschichte. Dieses Mal spielt sie im Jahre 1938. Der Millionär Freemann Linder beantragt Polizeischutz. Seine Frau hatte eine Affaire mit einem Mann namens Stiles. Sie begeht Selbstmord und Freemann kommt durch eine Explosion vor unseren Augen, als Ermittler, ums Leben. Wir haben bis Morgengrauen Zeit, den Mörder, der sich noch in der Villa befinden muss, ausfindig zu machen.

Moonmist (1986)

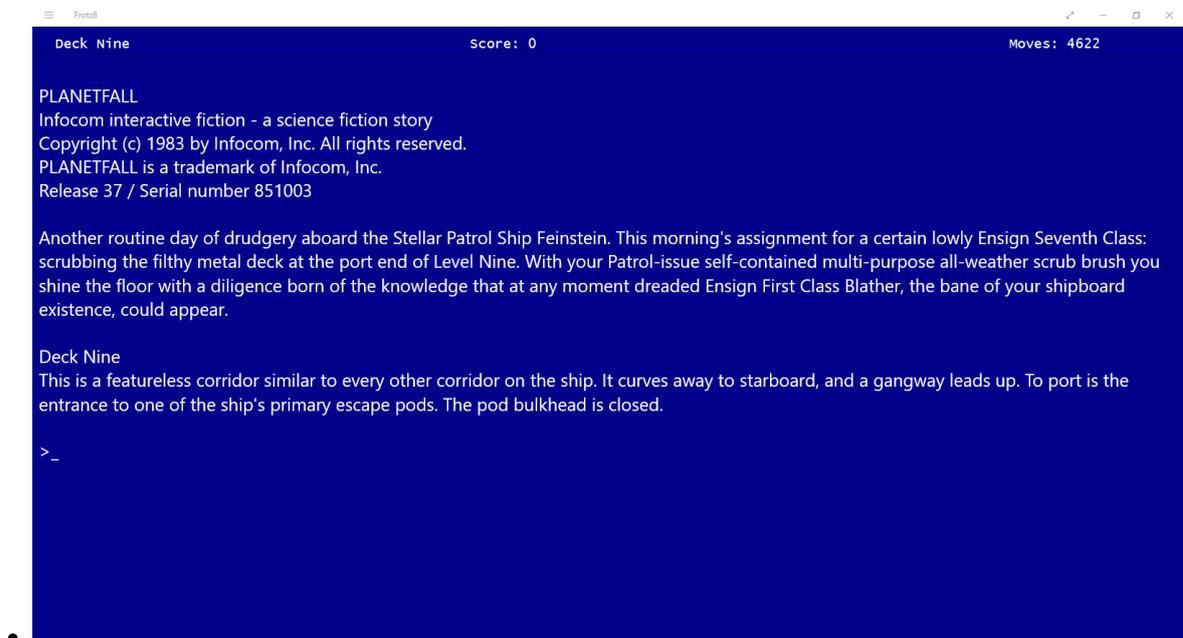
Als Spieler:in werden wir von unserer Freundin und Tamara Lynd, der Verlobten von Lord Jack Tresyllian, um Hilfe gebeten. Wir sollen die Identität eines Schlossgeistes auf Schloss Tresyllian Castle herausfinden.

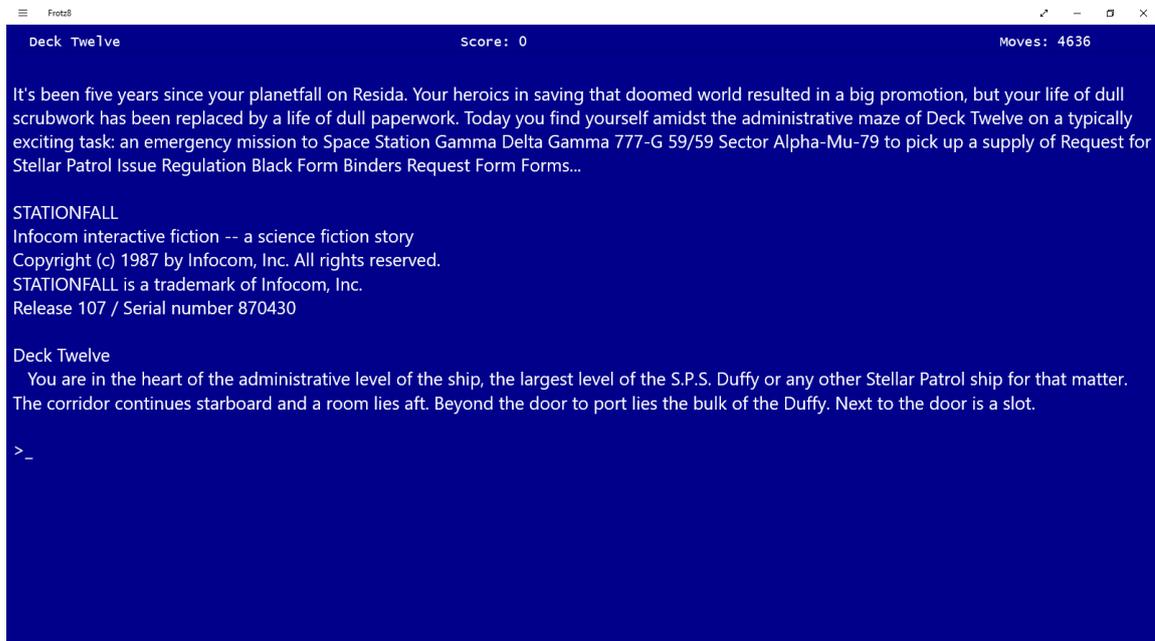
Planetfall (1983)

Planetfall ist das erste Spiel vom Entwickler Steve Meretzky, der noch weitere Werke für Infocom programmieren sollte. Wir sind Fähnrich auf dem Raumschiff SPS Feinsteinst und müssen das Deck schrubben als Explosionen das Raumschiff zerstören. Mit Hilfe einer Rettungskapsel können wir auf einem nahe gelegenen Planeten notlanden. Zusammen mit unserem Roboter Floyd müssen wir einen Weg nach Hause finden.

Stationfall (1987)

Fünf Jahre später kommt der Nachfolger von Planetfall heraus. In Stationfall schlüpfen wir wieder in die Rolle des Fähnrichs, der jetzt jedoch in der Stellar Patrol zu einem Leutnant aufgestiegen ist. Zusammen mit Floyd müssen wir eine Raumstation erkunden.





Planetfall und Stationfall. (Screenshots : Christian Wöhler)

Enchanter (1983)

Dieses Spiel ist der erste Teil der Enchanter-Trilogie, Sorcerer und Spellbreaker, Teil 2 und 3, sind in dieser Sammlung auch vertreten. Wir sind ein Zauberlehrling und müssen gegen den bösen Hexenmeister Krill kämpfen.

Sorcerer (1984)

Nachdem wir den Hexenmeister Krill aus dem ersten Teil besiegt haben, sind wir in den Zirkel der Zauberer aufgenommen worden. Dessen Vorsitzender Belboz wird vom Dämonen Jeearr kontrolliert. Als Spieler:in müssen wir dem Einhalt gebieten.

Spellbreaker (1985)

Im dritten Teil sind wir jetzt Vorsitzender des Zirkels der Zauberer. Die Magie im Land scheint zu versiegen. Auf einer Versammlung werden alle Teilnehmer, bis auf den Spieler, in Frösche und Molche verwandelt. Wir müssen den Zauber bannen und den Unbekannten finden, der das alles verursacht hat.

Zork 1 – 3 (1981, 1982, 1983)

Wer kennt die Trilogie nicht? Eigentlich gehört sie schon zum spielerischen Allgemeinwissen. In Teil Eins erkunden wir das „Great Underground Empire“, im zweiten Teil müssen wir in das Reich des Wizard of Frobozz eindringen und ihn bekämpfen. Im dritten Teil streben wir die Nachfolge des Dungeon Masters an.

Die Screenshots zeigen den legendären Beginn des Abenteuers. Wir stehen an einem weißen Haus vor dem ein Briefkasten ist sowie das Ergebnis wenn wir ihn öffnen und den Brief lesen.

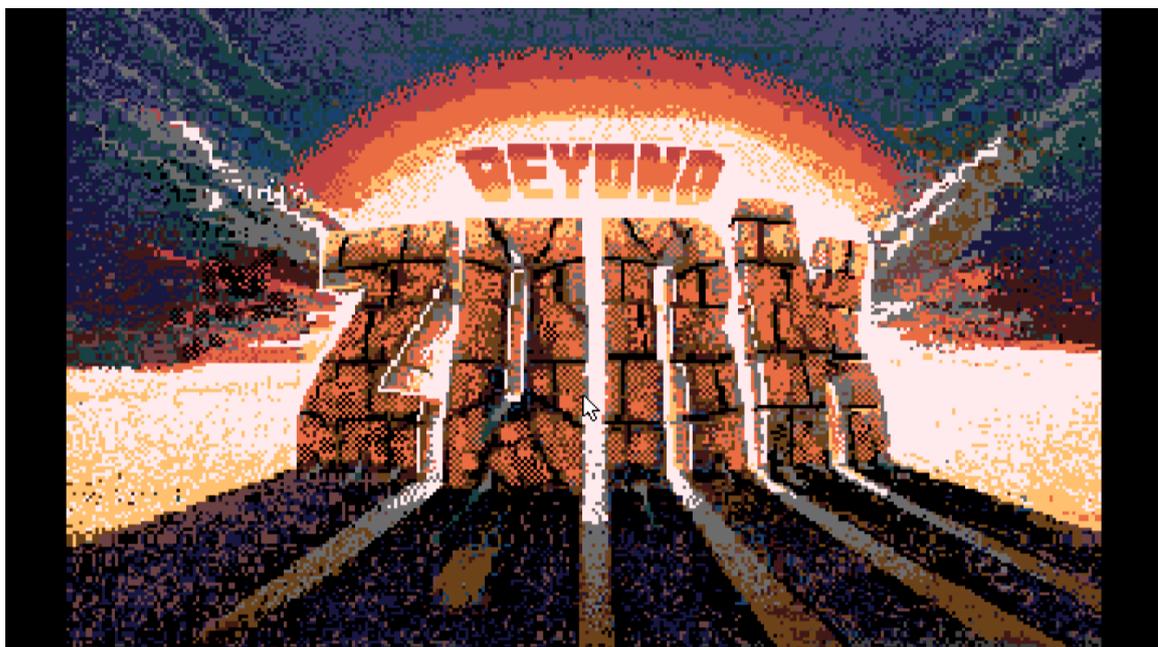
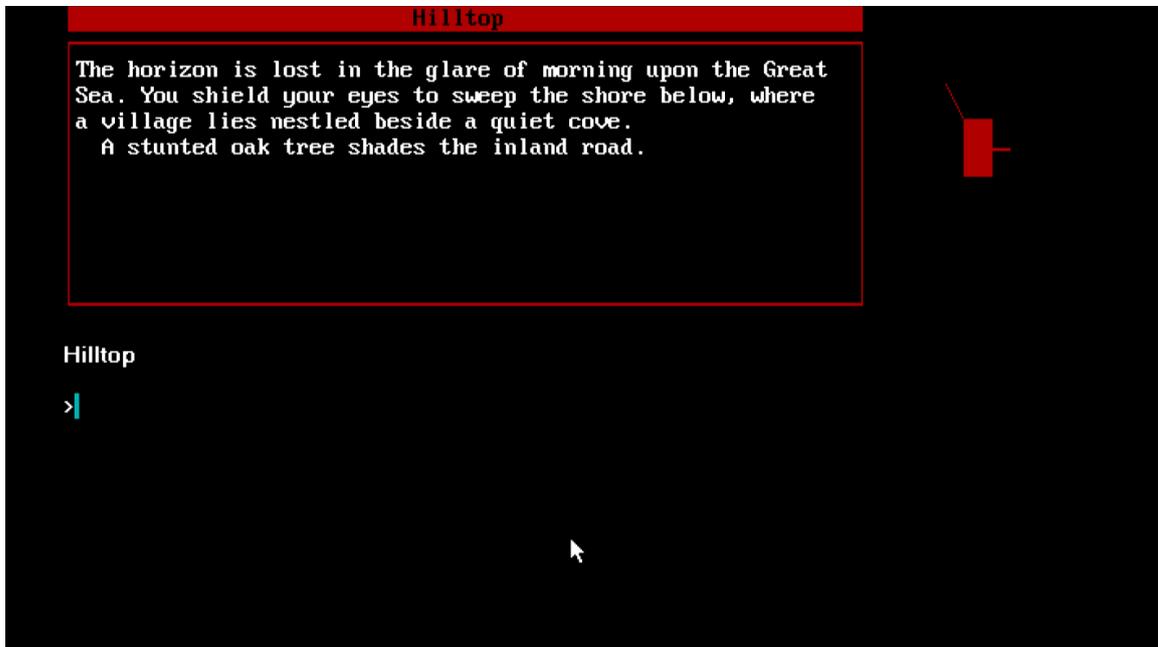
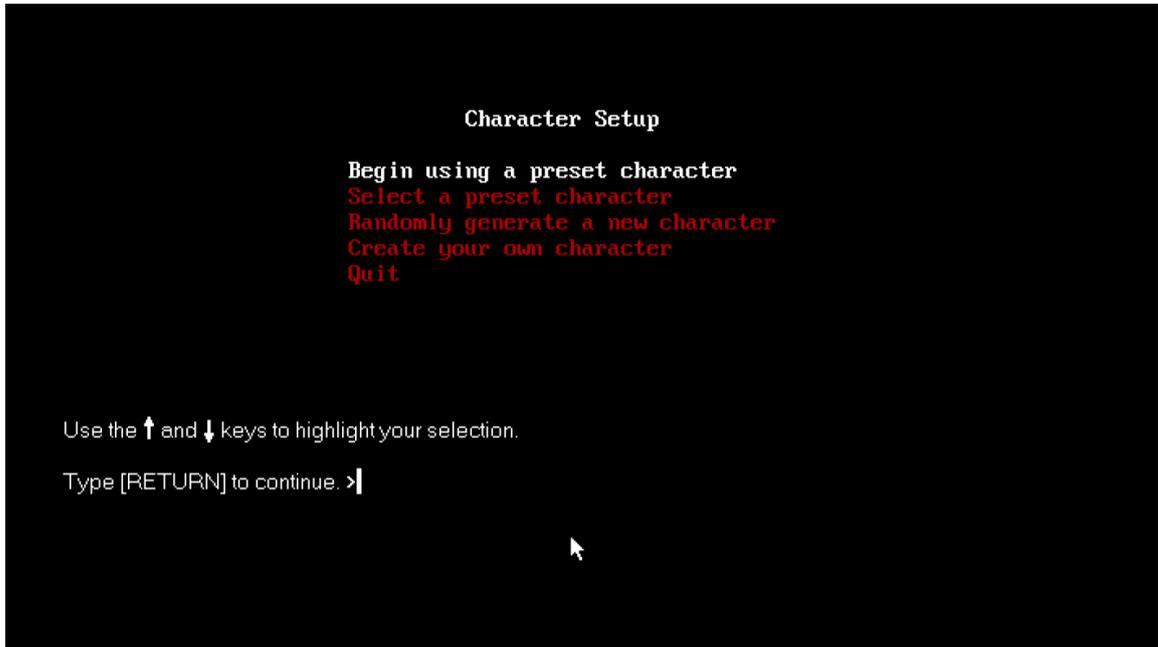


Zork 1. (Screenshots: Christian Wöhler)

Beyond Zork (1987)

Wir werden als Spieler:in vom Zirkel der Zauberer beauftragt die Kokosnuss von Quendor aus den Händen der Implementoren zu befreien. Somit spielen die Ereignisse dieses Adventures nach Spellbreaker.

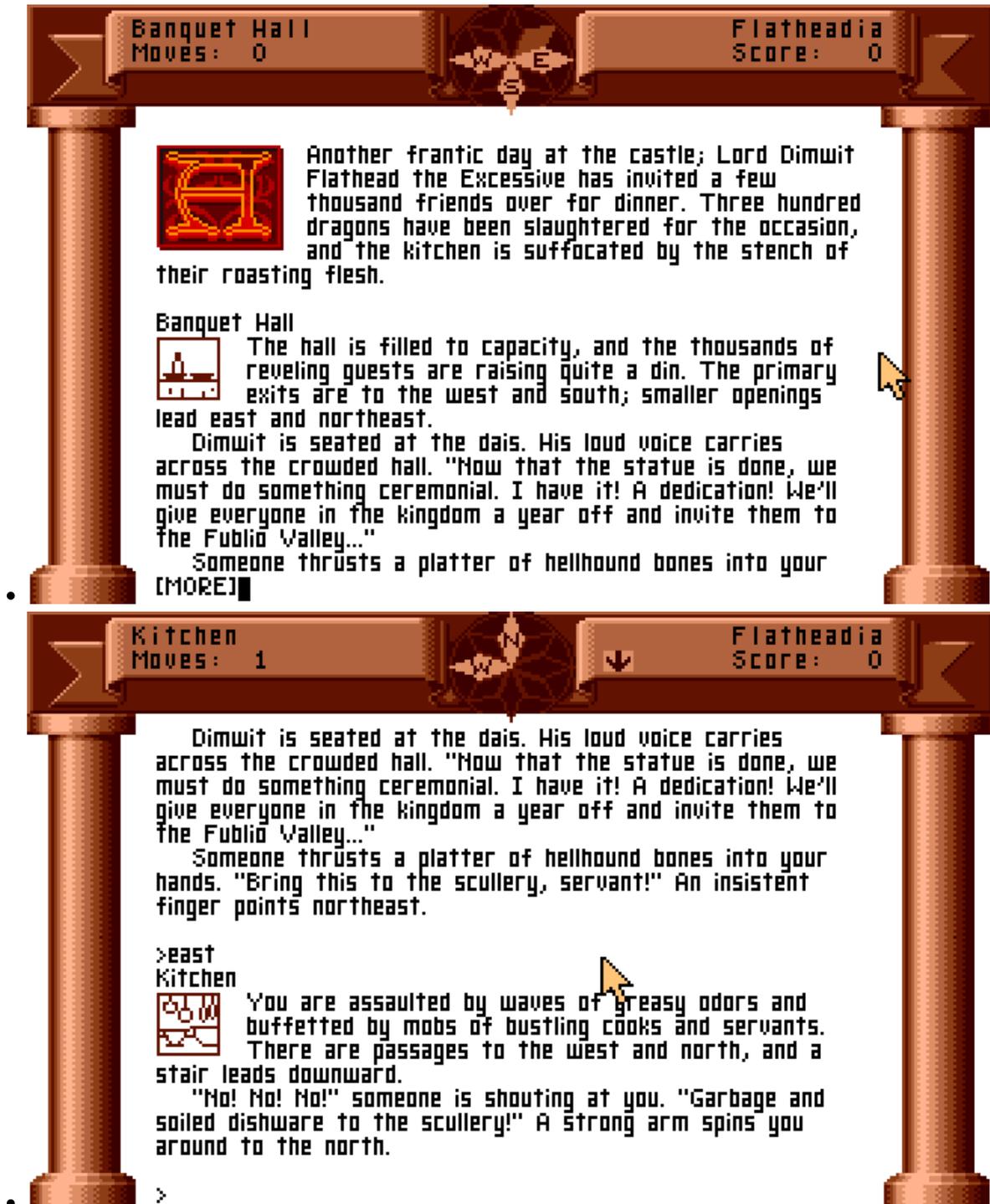
Das Besondere ist, dass wir jetzt auch eine Art Karte auf dem Bildschirm haben und es Rollenspielelemente, wie Charaktergenerierung gibt.



Zork Zero (1988)

Der Zauberer Megaboz the Magnificent verflucht das ganze Reich des Königs Dimwit Flathead und dessen Familie, weil dieser sich eine gigantische Statue erbauen ließ, die alles in den Schatten stellt – wortwörtlich. 94 Jahre später müssen wir als Abenteurer den Fluch aufheben.

Auch hier haben wir wieder eine Besonderheit. Dieses mal haben wir auch grafische Elemente, wie die Umrandung und kleine Bildchen im Text dabei.



Meine Persönliche Meinung

1984 war ich das erste Mal als Austauschschüler in einer Gastfamilie in England. Vier weitere Besuche sollten folgen. Es war eine schöne Zeit bei Sue und Roger und ihrer kleinen Familie. Da habe ich auch gut die Sprache gelernt – zwangsläufig, denn sie sprachen kein Wort Deutsch.

Somit war es für mich kein Problem die Texte der Adventures zu verstehen. OK. Nicht ganz. Ein Lexikon lag immer daneben.

Es war einfach herrlich in die Welten einzutauchen, als Vielleser, vor seinem geistigen Auge die Bilder entstehen zu lassen. Und dann die Geschichten und der Wortwitz. Alles das hat mich seit dem begleitet und ich bin immer noch so gerne bei den Textadventures, dass ich sie auch heute noch gerne wieder spiele. Damals gab es auch Programme, mit denen man seine eigene IF entwickeln konnte. MACK glaube ich war einer davon.

Ich freue mich so mit euch in alten Erinnerungen zu schwelgen.

Bis zum nächsten Teil der Sammlungen.

Euer Christian

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 12. Juni 2021 um 11:00 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>