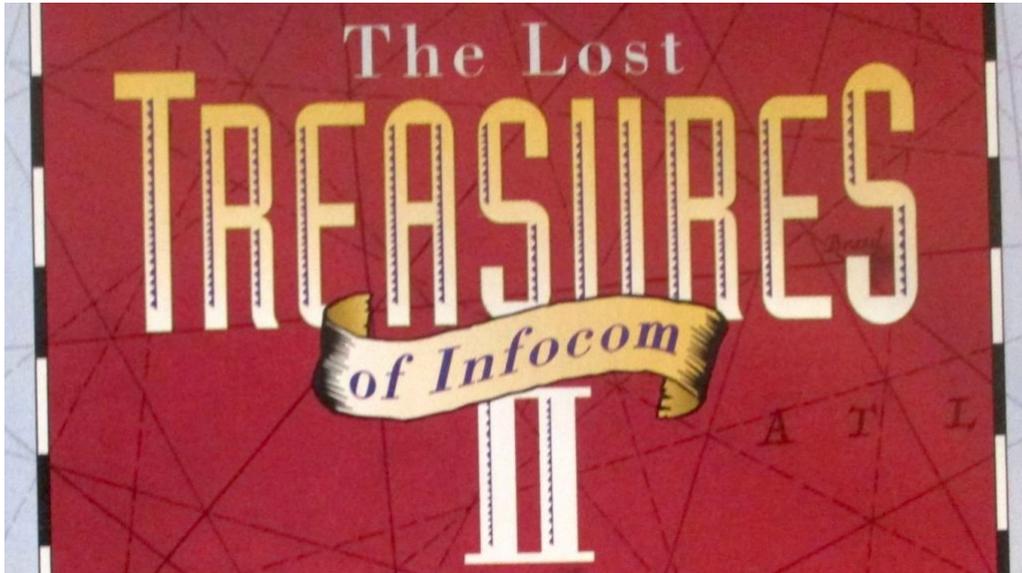


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Aus meiner Schatzkammer #4 – The Lost Treasures of Infocom 2 (Spielesammlung)

Christian Wöhler am Samstag, dem 17. Juli 2021

**Zum zweiten Mal öffnen wir die Schätze von Infocom. Diese Sammlung ist zwar nicht so umfangreich, gibt jedoch einen weiteren Einblick in ein leider vergessenes Genre im Bereich der Videospiele.**

### Enthaltende Spiele

*Aufgeführt, wie auf der Rückseite der Box von 1992 angegeben.*

Gegenüber der ersten Collection sind hier nur noch 11 Spiele enthalten.

- Border Zone
- A Mind forever Voyaging
- Plundered Hearts
- Bureaucracy
- Cutthroats
- Hollywood Hijinx
- Seastalker

- Sherlock
- Wishbringer
- Nord and Bert couldn't make head or tail of it
- Trinity

## Die Verpackung

Diese Collection ist nicht so umfangreich, wie der erste Teil. Die Spiele sind auf sieben 5 ¼ Zoll Disketten und auch auf drei 3,5 Zoll-Disketten enthalten. Dazu gibt es ein paar Karten und eine knapp 120 Seiten starke Anleitung. In dem Beitrag zur ersten Collection von Infocom habe ich mich auch etwas über die Firma und über die Technik der Interactive Fiction, den Textadventures, beschäftigt.

Wer interessiert daran ist kann es hier nachlesen





„The Lost Treasures of Infocom 2“. (Bilder : Christian Wöhler)

## Border Zone (1987)

Dieses Abenteuer vershlägt uns in die Zeit des Kalten Krieges. Es spielt in der Stadt Ostnitz und wir müssen in drei Kapiteln einen Anschlag auf den amerikanischen Botschafter verhindern.

Über dieses Adventure gibt es auch einen hervorragenden [Hörbeitrag im Videospiegelgeschichten Podcast](#).

Dank [Stefan Vogt](#) kann ich euch hier wieder die Feelies und die Originalverpackung zu diesem Spiel zeigen. Die sind nicht nur eine nette Dreingabe sondern waren damals auch der Kopierschutz.

Vielen Dank für die Unterstützung, lieber Stefan.

# BORDER ZONE™

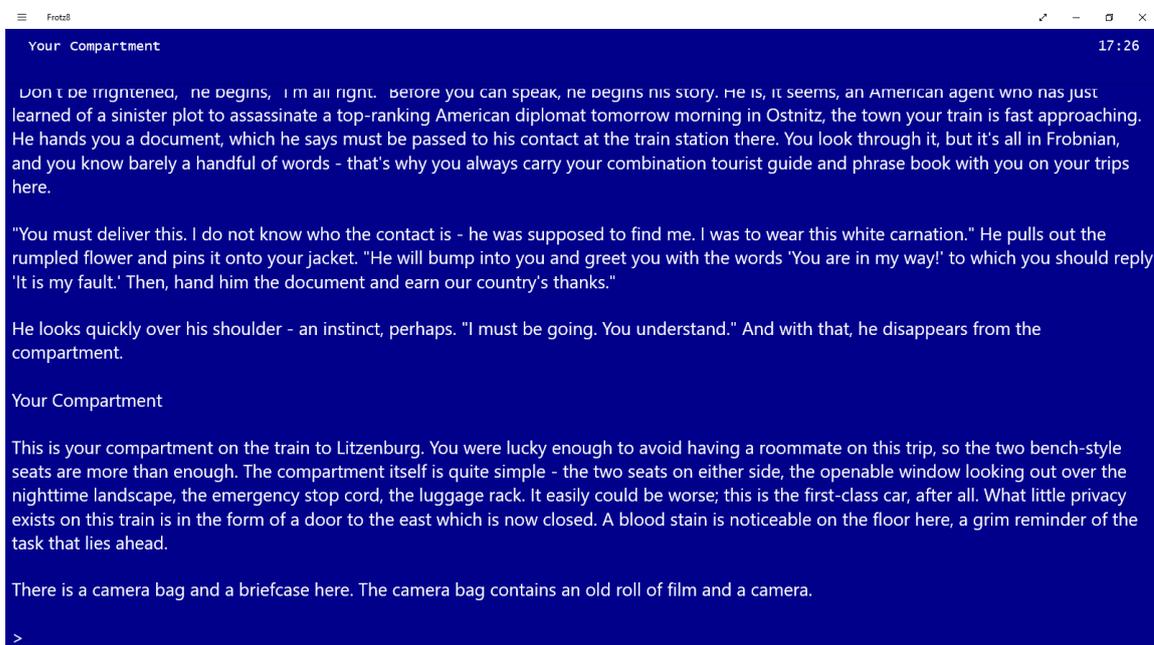
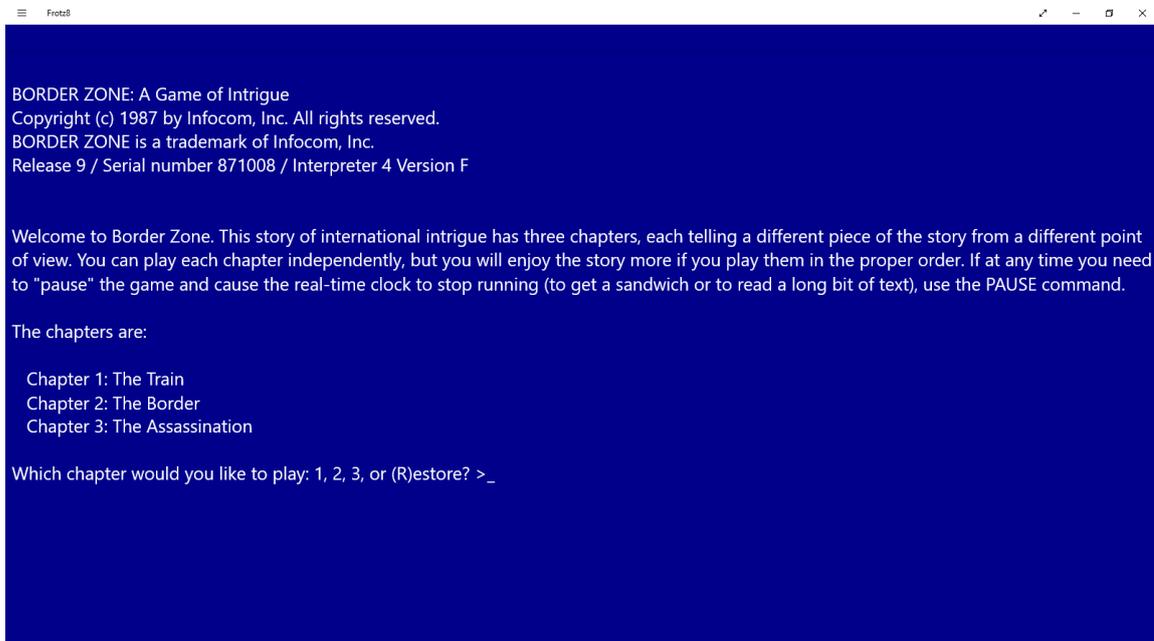


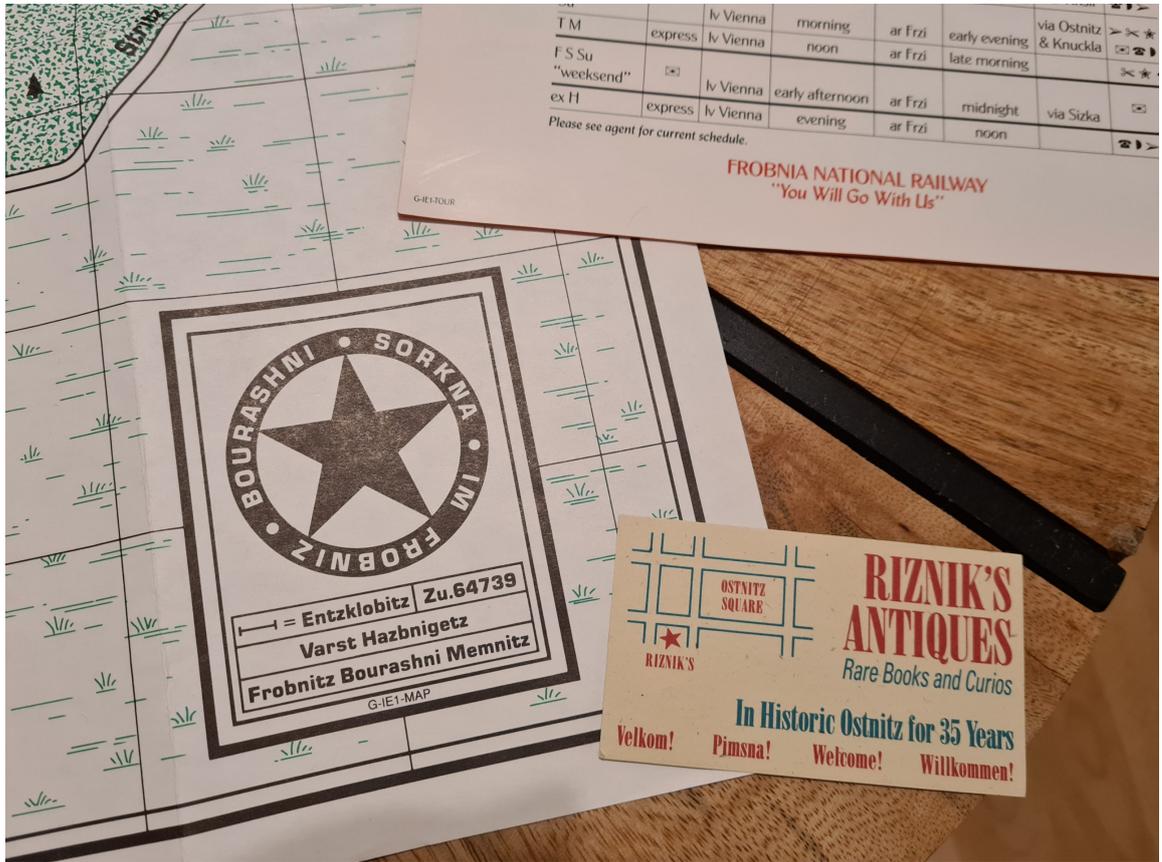
**INFOCOM™**  
Distributed by Activision (UK) Ltd.  
SOFTWARE FOR YOUR  
**COMMODORE 64/128**  
(1541 DISK)

INTERACTIVE FICTION

BY MARC BLANK

WITH ON-LINE HINTS





Border Zone. (Screenshot: Christian Wöhler, Bilder der Feelies : Stefan Vogt)

## A Mind Forever Voyaging (1985)

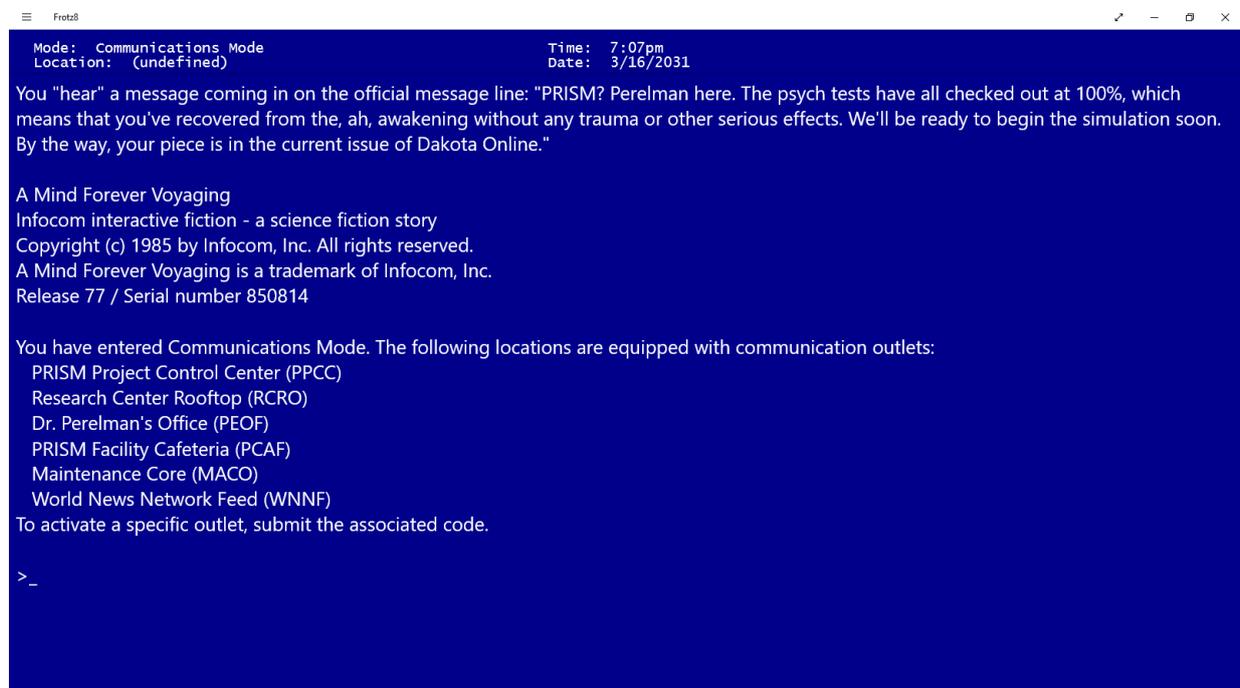
Da komme ich gleich ins Schwärmen. Was für ein Adventure! Es ist eine Dystopie im Stil von Aldous Huxley oder George Orwell. Bei meiner Recherche zu diesem Beitrag habe

ich gelesen, dass es als Kritik an Ronald Reagans Politik verstanden werden wollte.

Es ist das Jahr 2031 und es sind schwere Zeiten für die Vereinigten Staaten von Nordamerika angebrochen. Arbeitslosigkeit, Wirtschaftskrise und Kriminalität prägen das Bild. Wir als Spieler:in erschaffen zusammen mit einem Kollegen eine Künstliche Intelligenz, die die Informationen wie ein menschliches Gehirn aufnimmt. Wir geben der KI auch ein Bewusstsein und eine Persönlichkeit mit dem Namen Perry Simm. Diese soll die Erde retten. Dafür werden Szenarien simuliert.

Und auch hier gibt es wieder ein geniales Wortspiel: Der Computer, auf dem die KI läuft, wird PRISM genannt. Etwas anders ausgesprochen wird daraus Prison, was Gefängnis bedeutet.

Dieses Abenteuer ist für mich ein Highlight dieser Sammlung.



A Mind Forever Voyaging. (Screenshot: Christian Wöhler)

## Plundered Hearts (1987)

Dieses Abenteuer erleben wir als Lady Dimsford, die ihren schwer erkrankten Vater auf der Karibikinsel St. Sinistra besuchen will. Deren Gouverneur, Jean Lafond, schickt die Lafond Deux, ein Segelschiff, das jedoch vor der Ankunft von dem Piratenkapitän Nicholas gekapert wird. Dieser behauptet im Auftrag unseres Vaters zu handeln. Wer hat nun Recht: Der Pirat oder der Gouverneur. Und wem schenken wir unser Herz?

Dieses Spiel wurde von der einzigen Autorin bei Infocom, Amy Briggs, entwickelt. Das Frauen nur Kitsch schreiben können ist ein Klischee, was wir schnell vergessen sollten. Im Gegenteil. Es ist eine wunderbare Lovestory, die im 17. Jahrhundert spielt. Die Autorin hat auch an Quarterstaff und Zork Zero und anderen Infocom-Abenteuern mitgewirkt.

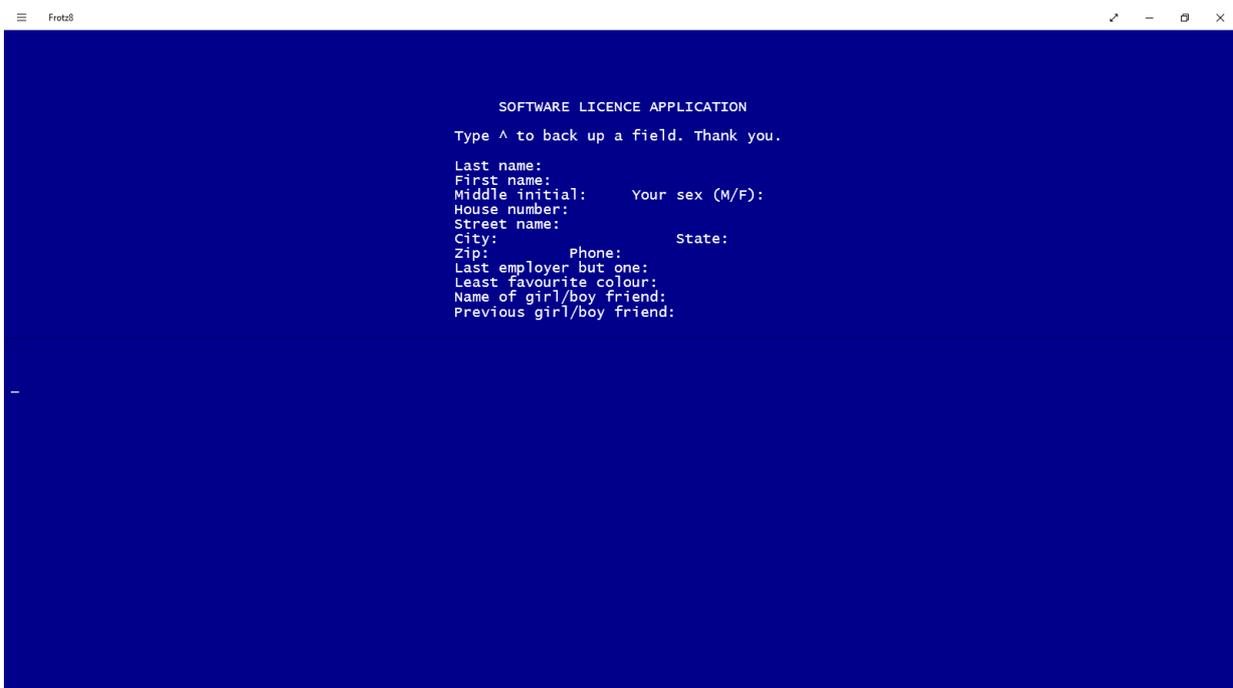


Plundered Hearts. (Screenshot: Christian Wöhler)

## Bureaucracy (1987)

Wir sind kürzlich umgezogen und müssen uns mit den Hürden der Bürokratie rumschlagen. Dabei dürfen wir unseren Blutdruck nicht außer Acht lassen. Wenn dieser zu hoch ist sterben wir. Im Laufe des Abenteuers begegnen wir einem Computer-Hacker, einem Waffennarr, einem Kannibalenstamm und einem Lama.

Man merkt dem Spiel schon schnell an, dass es sich um Satire handelt, die u.a. mit Hilfe von Douglas Adams, entwickelt wurde. Was hat es bloß mit dieser Software Lizenz am Anfang des Spiels auf sich?



Bureaucracy. (Screenshot: Christian Wöhler)

## **Cutthroats (1984)**

Wir sind ein Glücksritter auf der Insel Hardscrabble Island und haben schon bessere Zeiten gesehen. Zusammen mit Johnny Red, Pete the Rat und The Weasel versuchen wir aus einem Schiffswrack dessen Schätze zu bergen. Doch einer aus der Gruppe spielt falsch.

Das Besondere an diesem Spiel: Handlungen sind von der Zeit abhängig. z.B. Treffen mit NPCs.

## **Hollywood Hijinx (1987)**

Wir sind der Neffe des verstorbenen Hollywood-Produzenten Buddy Burbank und dessen Frau und erben das Anwesen nach ihrem Tode nur, wenn wir zehn besondere Gegenstände aus den Filmen unseres Onkels innerhalb ein Nacht im Haus finden.

Das Abenteuer hat viele Anspielungen auf B-Movie Filme, beinhaltet auch viel Satire und ist eigentlich auch eine Abrechnung mit Hollywood und deren überzogenen Welt.

## **Seastalker (1984)**

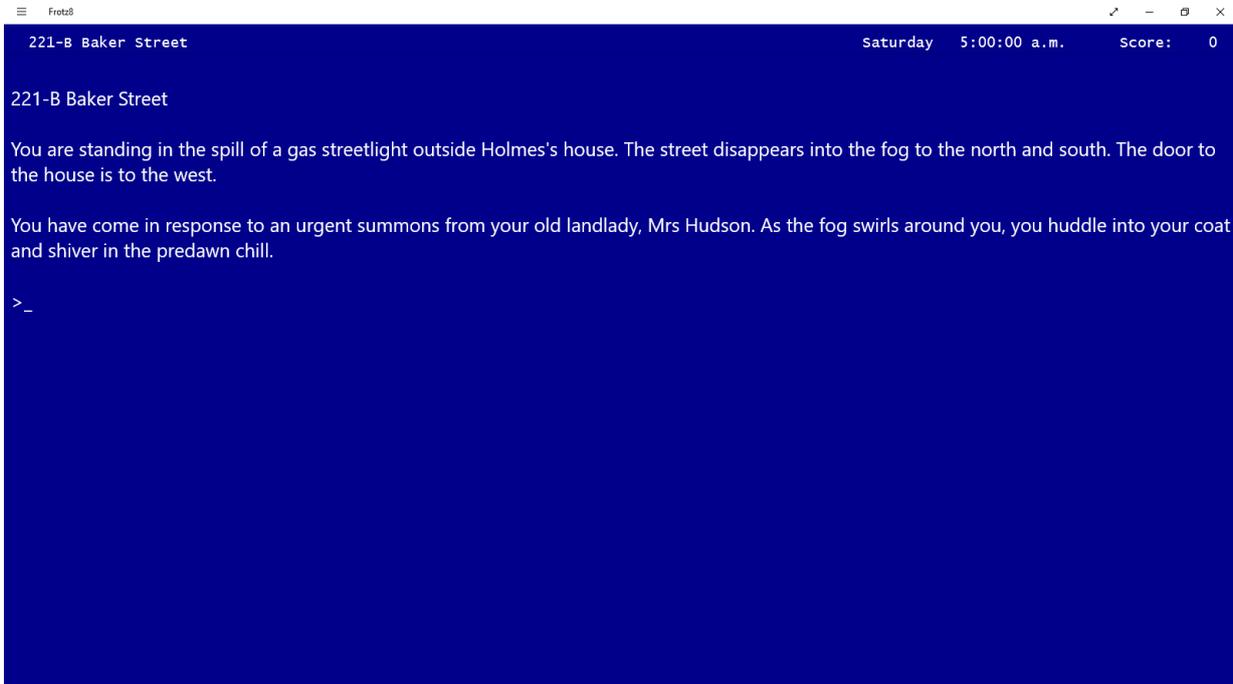
Wir übernehmen die Rolle eines Ozeanologen und Erfinder und werden von der Unterwasser-Forschungsstation Aquadome um Hilfe gebeten. Diese wird von einem Seeungeheuer bedroht. An Bord der Station befindet sich ein Saboteur und wir müssen gegen den zwielichtigen Dr. Thorpe kämpfen.

Dieses Adventure sollte den Bereich „Abenteuer“ abdecken. Zuvor waren ja nur SF, Horror und Fantasy Adventures bei Infocom erschienen.

## **Sherlock und das Geheimnis der Kronjuwelen (1987)**

Im Jahr 1887 werden die Kronjuwelen aus dem Tower von London von Professor Moriarty gestohlen. Sherlock Holmes und Dr. Watson muss sie innerhalb von 48 Stunden finden sonst platzt das Krönungsjubiläum der Königin Victoria. Da der Detektiv einen Falle wittert müssen wir als Dr. Watson den Fall alleine lösen. Dabei durchstreifen wir das London dieser Zeit.

Mit diesem Spiel endet die Ära der reinen Textabenteuer bei Infocom.



Sherlock. (Screenshot: Christian Wöhler)

## Wishbringer (1985)

Einer Legende nach entführte die Königin Alexis die Prinzessin Morning Star. Jeder Ritter, der um ihre hand anhalten wollte, musste unlösbare Aufgaben und Taten vollbringen. So starb die Prinzessin unverheiratet doch ihr Herz lebt in dem Stein, Wishbringer, weiter. Wer ihn findet hat sieben Wünsche frei.

Wir sind der Briefträger im Ort Festeron und sollen für eine ältere Dame ihre Katze aus den Fängen der bösen Hexe The Evil One befreien. Als wir aus dem Laden der Dame herausgehen hat sich der Ort in eine düstere und unheimliche Version, namens Witchville verwandelt. Unsere einzige Hilfe: Wishbringer.

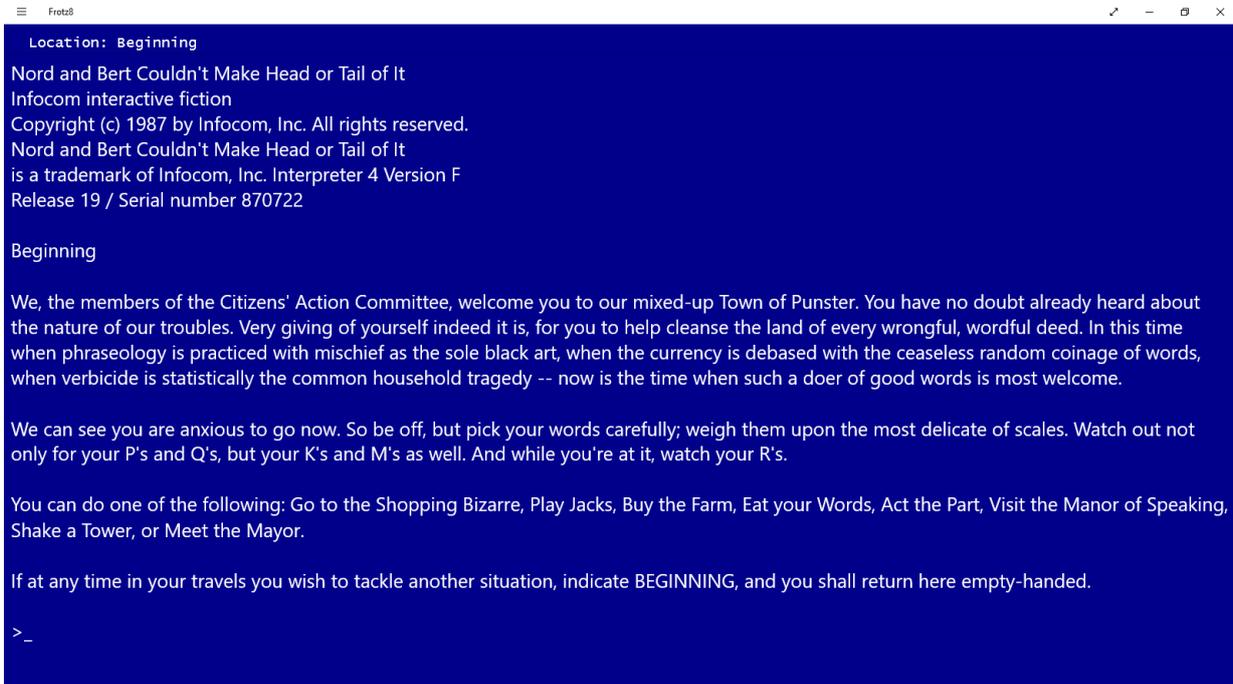
Der Autor des Spieles, Brian Moriarty, entwickelte noch Trinity und Beyond Zork, wechselte dann zu Lucas Arts und arbeitete an The Loom und The Dig mit.

## Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It (1987)

Eines vorweg: Man muss sehr gute Englischkenntnisse haben um die Wortspiele und den surrealen Wortwitz des Spieles zu verstehen.

Die Realität in der Stadt Punster hat sich verändert. Sprichwörter und Klischees werden plötzlich Wirklichkeit. Wir müssen das Chaos wieder in Ordnung bringen. Dabei müssen wir in sieben Kapiteln Kennworte finden, die wir für das finale achte Kapitel benötigen.

Ich muss sagen, dass ich das Spiel nur angefangen habe. Mir waren die Wortwitze und -spiele definitiv zu hoch.



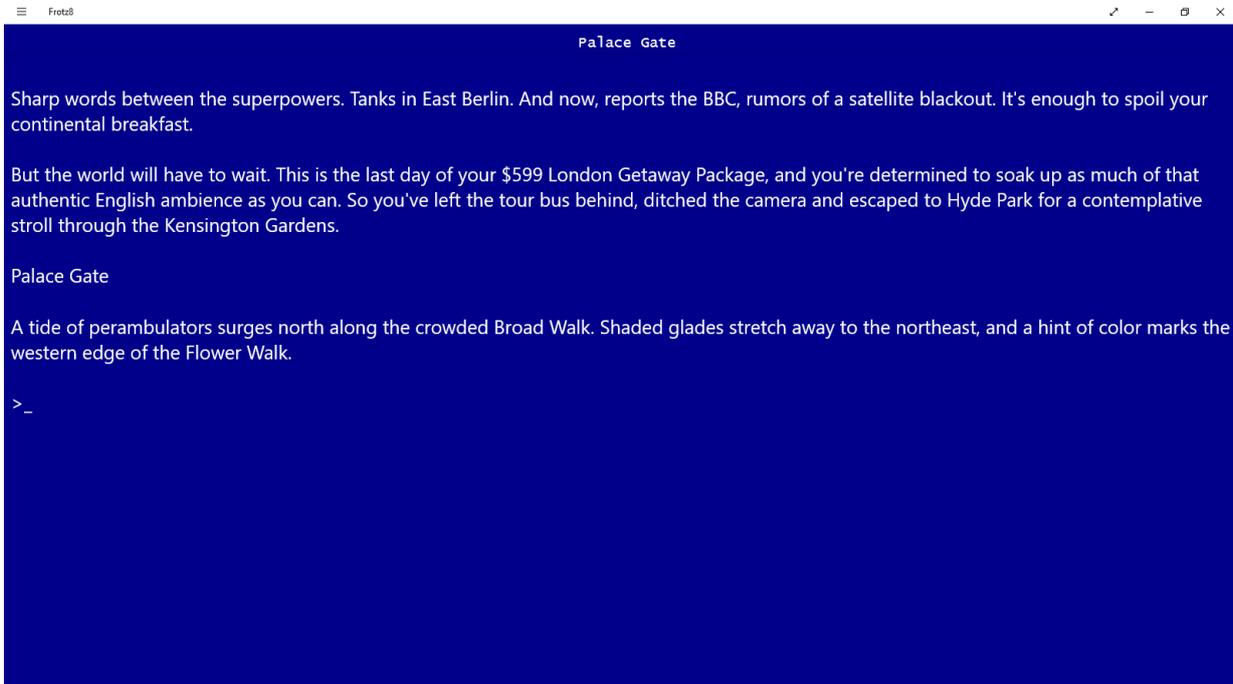
Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It. (Screenshot: Christian Wöhler)

## Trinity (1986)

Wir spielen einen amerikanischen Touristen in London und erleben wie die Stadt in einem dritten Weltkrieg zerstört wird. Mit Hilfe eines Dimensionstors müssen wir durch Raum und Zeit reisen um den Trinity-Test (der erste Atombombentest in New Mexiko aus dem Manhattan-Projekt) zu verhindern.

Das Abenteuer zeigt wunderbar auf, was eventuell passiert wäre, wenn die Atombombentest nicht erfolgreich gewesen wären. In dem Spiel besteht die Möglichkeit das der größte Teil New Mexikos dabei zerstört wird. Wie Border Zone und A Mind forever Voyaging ein sehr politisches Statement.

Der Text-Parser des Spieles hatte einen Wortschatz von 2.000 Wörtern und war daher schon sehr komplex. Zum Vergleich: Zork oder Suspended verstanden nur 700 Wörter.



Trinity. (Screenshot: Christian Wöhler)

## Persönliche Meinung

Diese Zusammenstellung ist nicht nur wegen des Umfangs nicht so gut wie die erste, sondern auch durch die Auswahl der Spiele. Viele gute Adventures sind ja im ersten Teil schon enthalten. Trotzdem gibt es natürlich auch hier wieder Highlights, wie A Mind Forever Voyaging oder Sherlock, um nur zwei zu nennen.

Textadventures bzw. Interactive Fiction wird mich mein ganzes Leben begleiten, da bin ich mir sicher.

Bis zum nächsten Mal.

Euer Christian

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 17. Juli 2021 um 09:30 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>