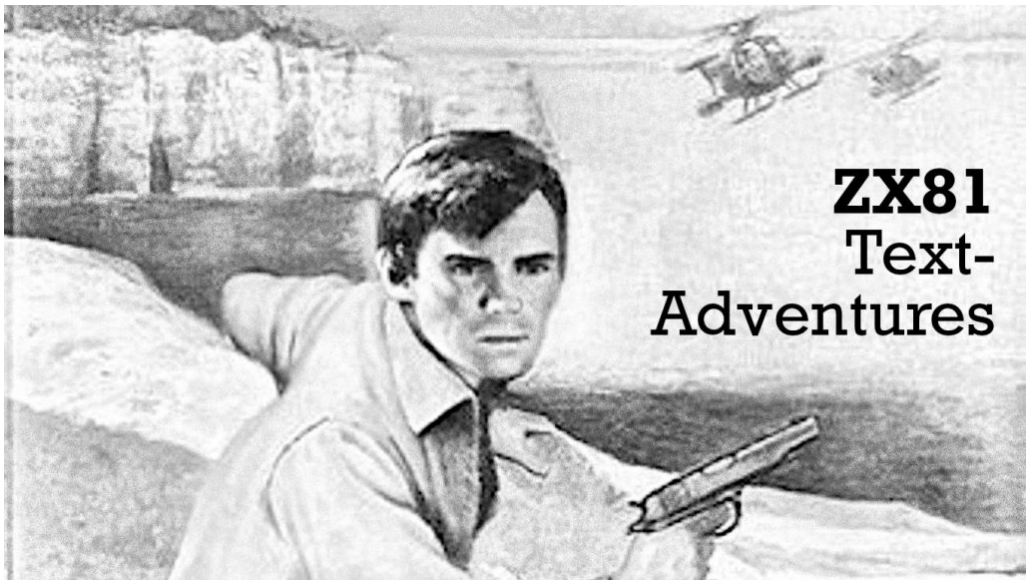


Die Textadventures von ARTIC

Jens Sommerfeld am Freitag, dem 1. Januar 2016

Viele sagen den Spielen aus der 8-Bit-Ära nach, das aufgrund der einfachen Grafik viel mehr „im Kopf abging“ und die Bilder dort erst vollständig wurden. Damit haben „viele“ absolut recht. Wo uns heute detailgetreu eine Welt vorgegaukelt wird, war früher die Fantasie gefragt.

Aber es geht auch noch eine Stufe krasser. Die Rede ist von Textadventures. Hier mussten die Bilder ähnlich wie beim Lesen eines Buches (einige kennen Bücher sicher noch) komplett im Kopf entstehen – sogenanntes Kopfkino.

Das erste Textadventure wurde schlicht Adventure genannt und 1972 von William Crowther und Don Woods auf einer DEC PDP-10 programmiert und entwickelt. Ziel des (einfachen) Spiels war, ein Höhlensystem zu erforschen. Es lief auf einem Rechner, konnte aber auch über das ARPANET gespielt werden.

Für die Heimcomputer gab es 1978 das erste Textadventure von Scott Adams, welches auf Adventure basierte und Adventureland genannt wurde. Später gab es (insbesondere von der Firma Infocom) viele textbasierte Adventurespiele, die allerdings schnell von Grafikadventures abgelöst wurden und so nach und nach an Bedeutung verloren. Erst ab der Jahrtausendwende gab es wieder einen Aufschwung und heute gibt es eine treue

Fangemeinde von dieser Art von Games. Die meisten Textadventures sind in englischer Sprache.

Auf dem Sinclair ZX81, der ja zu Anfang keine Hochauflösende Grafik (HRG) darstellen konnte, waren Grafikadventures somit recht ungeeignet. Auch der limitierte Speicher von 16kB prädestinierte ihn zur Textdarstellung.

In Großbritannien gab es schon 1981 die Firma ARTIC, welche qualitativ hochwertige Spiele (später auch für den Spectrum und andere Homecomputer) herausbrachte. Die Games zeichneten sich dadurch aus, das sie in Maschinensprache geschrieben waren und somit schneller waren als die BASIC-Programme, die bis dahin auf dem Markt waren.

Werbung für die Adventure-Spiele von ARTIC. (Bild: Jens Sommerfeld)

Zusätzlich entwickelte die Firma auch Anwender-Software. (Bild: Jens Sommerfeld)

Im Bereich der Textadventures war die Firma auf dem ZX81 führend, denn die Games zeichneten sich dadurch aus, das sie sehr intelligent wirkten. Das sprach sich schnell herum und ARTIC verkaufte viele Kassetten (Disketten gab es für den ZX81 ja nicht).

Die vier Textadventures für den ZX81 von ARTIC sind die Adventures A bis D. Sie benötigen alle den Zusatzspeicher von 16kB. Für den Spectrum gab es noch weitere Titel (bis Adventure H).

Es folgen die Texte aus dem Inlay der ZX81-Tapes.

Adventure A – Planet Of Death

„In this Adventure you find yourself stranded on an alien planet. Your aim is to escape from this planet by finding your, now captured and disabled, Space Ship. You will meet various hazards and dangers on your adventure, some natural, some not – all of which you must overcome to succeed.“

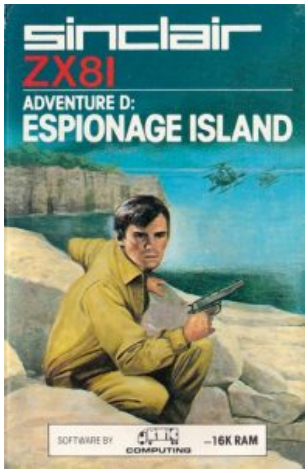
Adventure B – Inca Curse

„In this ADVENTURE you find yourself in a South American jungle, near an, as yet, undisturbed INCA Temple. Inside this temple you will find lots of treasure; your aim is still to get out with as much treasure as you can. Beware, do not let greed be your downfall. Your adventure is complete when you have returned to the jungle clearing with treasure. The highest score to date for treasure is 3200 points.“

Adventure C – Ship Of Doom

„In Adventure ‚C‘ while on a reconnaissance flight, your ship has been drawn by a Graviton Beam onto an Alien Cruiser. Fred, your pet android, informs you that the cruiser is on a Humanoid slave mission, its aim to seek out Humanoid planets from which samples are taken and their brains replaced by microchips. Your aim is to free your ship by pressing the control button in the main computer room. Sound easy. However, there are various hazards.“

Adventure D – Espionage Island



Das Cover von Espionage Island (Bild: Artic)

In Adventure ‚D‘ you have been sent to a reconnaissance mission to observe an enemy island. Somewhere, hidden on the island, is a secret. Your mission is to observe the island. Unfortunateiy, one of your engines is hit by enemyfire and you are forced to abandon your plane. Your adventure begins in the aeroplane and leads to the heart of the enemy stronghold. You must then return to your aircraft carrier, but beware, your side may be fooled by your disguise.“

Ein Textadventure funktioniert immer nach dem gleichen Prinzip. Das Spielgeschehen wird in Textform dargestellt.

Als Beispiel nehme ich ab jetzt das ZX81-ARTIC-Game Adventure D – Espionage Island. Das Spiel wurde 1982 von Sinclair veröffentlicht.

Wird das Spiel geladen, erscheint sogleich der Startbildschirm:

```
WELCOME TO ESPIONAGE ISLAND
(ADVENTURE ,D,)
YOU HAVE BEEN SENT ON A
RECONNAISSANCE MISSION TO
OBSERVE AN ENEMY ISLAND.
SOMEWHERE HIDDEN ON THE ISLAND
IS A SECRET. YOUR MISSION IS TO
OBSERVE THE ISLAND. HOWEVER ONE
OF YOUR ENGINES IS HIT BY ENEMY
FIRE AND YOU ARE FORCED TO
ABANDON YOUR PLANE.
YOUR ADVENTURE BEGINS IN THE
PLANE AND LEADS TO THE HEART OF
THE ENEMY STRONGHOLD. YOU MUST
THEN RETURN TO YOUR AIRCRAFT
CARRIER, BUT BEWARE, YOUR SIDE
MAY BE FOOLED BY YOUR DISGUISE

DEDICATED TO LIZ,KATH + TONE
HIT ANY KEY TO START
```

„Your mission is to observe the island…“ (Bild: Artic)

Nun wo man weiß worum es geht, kann es losgehen. Den Spielstand kann man jederzeit auf Kassette abspeichern und dann dort weitermachen, wo man aufgehört hat.

Beginnt man nun das Game mit einem Tastendruck, erscheint dies:

```
I AM IN AN AIRCRAFT
THERE ARE NO OBVIOUS EXITS
I CAN ALSO SEE :
A PARACHUTE WITH A CORD
A DOOR LEVER
TELL ME WHAT TO DO
```

In einem Flugzeug? Und kein Ausgang? (Bild: Artic)

Hier hat man nun die Möglichkeit, einen Text einzugeben. Je nachdem, wie „intelligent“ der sogenannte „Parser“ ist (der untersucht die Eingaben und versucht, die Semantik zu verstehen), kann dies in freier Sprache passieren. Der Parser der Firma ARTIC ist ein sogenannter 2-Wort-Parser, er kann also nur maximal zwei Worte deuten.

Gibt man nun zum Beispiel „TAKE THE PARACHUTE“ ein (Parachute ist übrigens ein Fallschirm), so antwortet das System mit „OK“. Man könnte aber auch „GET PARACHUTE“ eingeben. Der Parser würde auch das verstehen. Die Worte „TAKE THE XYZ AND PARACHUTE“ verwirren ihn, denn dies sind zu viele Schlüsselworte (TAKE und AND). Also je einfacher man die Worte wählt, desto besser.

Über die Taste „I“ kann man sich die Gegenstände, welche man bei sich trägt, anzeigen

lassen. Hinweise was nun zu tun ist gibt es keine. Hier ist Kreativität und Ausprobieren angesagt. Es ist oft hilfreich, sich eine Karte anzulegen, damit man sich auf der Insel zurechtfindet.

Ist man nun sicher mit dem Fallschirm gelandet kann man auf der Insel herumlaufen.

Ab und zu stößt man dabei auch auf andere Personen:

```
I AM IN A GUARDED CLEARING
EXITS:NORTH,SOUTH,EAST
I CAN ALSO SEE :
A GUARD
THE GUARD IS PATROLING TO THE
SOUTH
TELL ME WHAT TO DO
```

Huch, da ist ja noch eine Wache! (Bild: Artic)

Durch Eingabe von N, S oder W (oder E wie East) kann man einfach in die gewünschte Richtung laufen. Gegenstände können mit „GET“ oder „TAKE“ aufgehoben oder mitgenommen werden. Es gibt natürlich andere Befehle wie USE, DROP, LOOK usw. Das System antwortet bei Nichtverstehen mit „I DON’T UNDERSTAND“, verhält sich hier also wie ein Ehepartner (Ja, Euer Ehren, den letzten Satz meinte ich nicht so wie ich ihn gesagt habe)…

Über Artic Computing

Die Firma ARTIC wurde Anfang der 80er Jahre von Richard Turner and Chris Thornton gegründet. Charles Cecil kam kurz danach dazu und schrieb die Textadventures B-D. Er gründete 1990 die Softwareschmiede „Revolution Software“, welche auch heute noch besteht. Die Adventures A bis D wurden auf dem ZX81 entwickelt, dann auf den ZX Spectrum und später auch auf andere Systeme portiert. Nach dem Erfolg des Spectrum und der anderen Homecomputer wurden immer weniger Spiele für den ZX81 produziert. Der ZX81 wurde langsam zu einem Auslaufmodell.

REVOLUTION SOFTWARE UND CHARLES CECIL

Nach seiner Zeit bei ARTIC Computing, gründete Charles Cecil 1989 die Firma Revolution Software. Dieses britische Entwicklungsstudio existiert bis heute und hat die folgenden Spiele (Auszug) produziert: Beneath a Steel Sky, Baphomets Fluch (Serie), The Road to El Dorado oder In Cold Blood. Im Jahr 2002 sagte Charles Cecil über Point-and-Click-Adventures: „Das Point-and-Click-Adventure ist tot. Da gibt es keinen Zweifel. Es existiert nicht mehr. Trotzdem, lang lebe das Adventure. Als Genre ist das Adventure extrem gesund und hat genauso viel – wenn nicht sogar mehr – Potential wie jedes andere Genre.“

Eine Anzeige von ARTIC aus der Zeitschrift „Your Computer“ vom Februar 1983. (Bild: Artic)

Schon 1983 wurde nur noch für den Spectrum produziert. Spiele und Programme für den ZX81 kamen von anderen Softwarefirmen schon noch auf den Markt, aber ab 1986 kam die Softwareproduktion für den ZX81 mehr oder weniger komplett zum erliegen. ARTIC produzierte Games auch für die Armstrad-Computer (in Deutschland besser unter dem Namen Schneider bekannt), den Commodore 64 und den BBC Micro.

ARTIC stellte auch gute Software zum Programmieren her. So gab es verschiedene Hilfsprogramme (Tools) für die Assembler-Programmmierung und natürlich auch den Assembler selbst, sowie die Programmiersprache FORTH (welche heute recht unbekannt ist, aber beispielsweise im Space-Shuttle eingesetzt wurde – und auch im Cantab Jupiter Ace, einem Homecomputer). Das Hauptaugenmerk von ARTIC lag allerdings bei den Spielen, denn die verkauften sich weitaus besser. Im Jahr 1986 brachte ARTIC die letzten Spiele heraus.

Ich stelle hier noch einmal die von ARTIC für den ZX81 veröffentlichen Spiele vor (in alphabetischer Reihenfolge):

Name	**Jahr**	**Spiel-Genre**
Adventure A: Planet Of Death	1981	Adventure
Adventure B: Inca Treasure	1981	Adventure
Adventure C: Alien Space Ship	1982	Adventure
Adventure D: Espionage Island	1982	Adventure
Galaxy Warrior	1981	Shoot-Em-Up
Gobbleman	1982	Arcade
Invasion Force	1982	Shoot-Em-Up
Namtir Raiders	1982	Shoot-Em-Up
Zombies	1981	Arcade
ZXBug	1981	Utility: Programming
ZX Chess	1981	Board Game
ZX Galaxians	1982	Arcade

Ein Textadventure macht einen großen Spaß und ist super gegen die Langeweile (der Sonntagnachmittag bietet sich an). Über einen Emulator kann man das gut ausprobieren und natürlich macht es auf einem echten ZX81 alleine schon wegen des Tippgefühls am meisten Laune.

So, genug der Worte, ich schreite zur Tat, denn immerhin bin ich (glaube ich zumindest) schon fast vor dem Ziel bei Adventure D…

…mmh, wie komme ich denn bloß über den Fluß??

Weiterführende Links

- Artic Computing (Wikipedia)
- Spiele von Artic Computing (spectrumcomputing.co.uk)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 1. Januar 2016 um 18:00 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 Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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