

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Eway 10 – Die Kunst der Textadventures

André Eymann am Sonntag, dem 29. November 2009

Eckhard Borkiet erzählt Geschichten aus einer Welt, die uns Menschen schon seit langer Zeit fasziniert. Die Rede ist von der Welt der Abenteuer! Was verbinden wir heutzutage mit diesem Begriff? Denken wir dabei an die großen Geschichten der klassischen Literatur, wie vielleicht Odysseus oder die Ritter der Tafelrunde? Oder an die jüngste Verfilmung der Piraten der Karibik? In all diesen Geschichten erleben die Helden außergewöhnliche Ereignisse und bestehen Situationen, die in einem normalen Leben nicht vorkommen. Sie werden zum Abenteuerer und erreichen die undenkbarsten Schätze, die man sich vorstellen kann.



Screenshot des Spiels „Die Höhle“ von Eway 10. Willkommen in der geheimnisvollen Welt von H.P. Lovecraft. (Bild: Eway 10)

Es ist leicht nachzuvollziehen, dass jeder gern einmal in die Rolle eines Abenteuerers schlüpfen möchte, um am Ende als Held dazustehen. Nun, das Genre der

Adventurespiele macht dies in unserer Zeit für jedermann möglich. Doch was genau, macht ein gutes Abenteuer aus?

In aktuellen Computerspielen werden Abenteuergeschichten meist prunkvoll inszeniert. Grafisch nah am Realismus und seitens der Erzählkunst fast filmreif. Wenn man jedoch hinter den Vorhang der optischen Präsentation schaut, dann entdeckt man, dass sich die grundlegenden Prinzipien der Spielmechanik seit dem Beginn der Adventurespiele nur unwesentlich verändert haben. Und vielleicht entdeckt man auch, dass Spielwitz und Qualität auch ohne einen großen grafischen Aufwand möglich sind.

Da zu Beginn des industriellen Computerzeitalters gegen Ende der Sechziger-Jahre so gut wie keine komplexen grafischen Darstellungen möglich waren, stellten sich auch die ersten Adventurespiele recht einfach dar. Ihre Geburtswiege lag auch nicht in der Präsentation, sondern im Bestreben, dem Computer humane Verhaltensweisen nahe zu bringen.

So versuchte man Programme zu erstellen, mit deren Hilfe der Computer einer simplen logischen Gesprächsmechanik folgen und Fragen beantworten konnte. Diese Mechanik wird auch als Parsen (engl. to parse, „analysieren“) beschrieben.

Als wissenschaftliches Abfallprodukt entstand so das frühe textbasierte Abenteuerspiel [Adventure – Colossal Cave](#) von Will Crowther für den Computer PDP-10, das es dem Spieler ermöglichte, in einer künstlichen Welt nach Schätzen zu suchen.

Übrigens basierte die „virtuelle Realität“ von Colossal Cave auf den ganz konkreten heimischen Höhlen von Crowther in Kentucky. Die etwas später erweiterte Version des Spiels durch Don Woods, gilt als Inspirationsquelle der Firma Infocom, die etwas später durch komplexe Textadventures Geschichte schrieb.

In Folge der preislich immer günstigeren Grafikchips entwickelten sich ab dem Anfang der Achtziger-Jahre die Grafikadventures. Bei dieser Erweiterung des reinen Textadventures, wurden ergänzend zu den Texten wenige Grafiken auf dem Bildschirm mit ausgegeben. Der Schwerpunkt der Spiellogik lag aber auch hier weiterhin auf der Möglichkeit, Text mit dem Computer auszutauschen. Die Grafik wurde in der Regel als unterstützende Illustration dargeboten.

Da Adventure- oder Abenteuerspiele den Menschen in eine Fantasiewelt versetzen, haben sich die Grundelemente bis heute nicht wesentlich geändert. So gibt es noch immer Räume, Objekte, Eingaben und Ausgaben. Und natürlich eine gute Spielidee. Dabei hat das Spiel die Aufgabe, dem Spieler zu erklären, was er in seiner Welt sehen kann und wie das Spiel auf bestimmte Aktionen reagiert.

Hier schließt sich der Kreis zu den beschriebenen Abenteuern, wie wir sie aus Büchern kennen. Das Adventure auf dem Computer allerdings erweitert sie, um die Möglichkeiten der Interaktion. Der Spieler selbst wird also zum Handelnden des Abenteuers und direkt in die Geschichte einbezogen.



Screenshot aus dem Eway 10-Spiel „Der Seelenlose“. Auf der Suche nach Jack im düsteren Amerika von 1880. (Bild: Eway 10)

Abenteuer in BASIC

Mit dem Heimcomputer Commodore 64, der 1982 auf dem Markt erschien, wurde auch die Programmiersprache BASIC weltweit immer populärer.

BASIC ist stark an die englische Sprache angelehnt und leicht zu erlernen. So ermöglichte diese Sprache fortan vielen Firmen und Hobbyprogrammierern, ihre eigenen Grafik/Textadventures zu schreiben. Auch wurden damals in den vielen Heimcomputerzeitschriften so genannte Listings (Programmtexte) abgedruckt, die man Zuhause in den eigenen Computer eingeben konnte. So kamen Adventures wie Das Spukhaus, Goldrausch oder gar Plagiate von Infocom's Zork auf die heimischen Röhrenfernseher. Die großen Abenteuer kamen in die deutschen Haushalte und der Fantasie waren keine Grenzen gesetzt.

In BASIC sehen die Räume eines Adventures zum Beispiel so aus:

```
210 RAUM$(1) = "im Verbindungsgang."  
250 RAUM$(4) = "in der Steuerzentrale."  
260 RAUM$(5) = "in der Steuerzentrale neben dem Hauptcomputer."
```

Die Abfrage einer Benutzereingabe, stellt sich wie folgt dar:

```
2500 INPUT "Was nun?"; EINGABE
```

Durch diese leicht lesbaren Anweisungen und der Möglichkeit vorhandene Programmtexte selbständig zu erweitern, war es praktisch jedem Computerbenutzer

möglich, ein eigenes Adventurespiel zu entwickeln oder vorhandene zu ändern. Die erstellten Abenteuerprogramme konnte man dann über Kassetten mit seinen Freunden austauschen.

Bereits Mitte der Achtziger-Jahre entwickelt auf diese Weise auch Eckhard Borkiet Grafik-/Textadventures für den C64. Vorbild waren aber weniger rein textbasierte Adventures wie das erwähnte Zork von Infocom, sondern eher zugänglichere Abenteuerspiele wie Aztec Tomb von Antony Crowther für Alligata Software (1983), The Dallas Quest von James Garon für Datasoft (1984) oder Mask Of The Sun von Ultra Soft (1982).

Alle genannten Titel warten mit fantasiereichen Geschichten und schönen Grafiken auf. Auch spielt der Humor hier eine große Rolle. So kann man zum Beispiel bei The Dallas Quest eine gefährliche Anakonda mit dem Textkommando „tickle anaconda under chin“ besänftigen, um im Spiel einen Schritt weiter zu kommen. Gerade die Spiele Aztec Tomb und Gordon Saga von Michael Nickles für den Markt & Technik Verlag (1985), die beide als kommerzielle BASIC-Spiele mit Grafiken des normalen C64 Zeichensatzes bekannt sind, haben Eckhard Borkiet damals wie heute inspiriert.



Screenshot aus dem Eway 10-Titel „Astrolab“. Ein Forschungsauftrag am Rande des Sonnensystems. (Bild: Eway 10)



Screenshot-Serie aus dem Titel „Die Höhle“, dem ersten Grafik-Text Adventure von Eway 10. (Bild: Eway 10)

Eway 10 lehnt sich an diese Klassiker an und bietet seit 2005 neue BASIC Grafik-/Textadventures im typischen Stil für den Commodore 64 auf Kassette an, die teilweise auf alten Eway 10 Projekten (Die Höhle, Der Seelenlose und Astrolab) aus den Achtzigern, basieren. Dabei legt der Entwickler ein ganz besonderes Augenmerk auf den authentischen Charme des frühen Grafikadventures. Die Kommunikation mit dem Spieler erfolgt über einen selbst programmierten Textparser und die Grafiken werden, wie bei den Vorlagen, in der oberen Bildschirmhälfte gezeichnet.

Die Liebe zum Detail



Eway 10: Entwickler und Produzent in einer Person. (Bild: Eway 10)

Die Bewahrung des Ursprünglichen ist in den „Retro Line Games“ von Eway 10 in jedem Detail spürbar. So basieren die Grafiken auf dem eingebauten C64-Zeichensatz und sind nicht etwa nachträglich gezeichnete Grafikdateien.

Auch die Farbgebung der Bilder unterstreicht den minimalistischen Ansatz des frühen Adventures. Programmiert werden die Spiele mittlerweile mit einem C64-Emulator wie VICE auf dem PC. Alles andere aber ist wie damals. So werden die Spiele auf Kassette für die Benutzung mit der ursprünglichen C64-Datasette vertrieben und können wie in den

Achtzigern auf der echten Commodore Hardware gespielt werden. Die Anleitungen, Inlays und Kassettenlabel werden Zuhause von Eckhard Borkiet per Ausdruck auf Speziallabels erstellt. Auch das Mastern und Kopieren der Kassetten, hier kommen neue Ferro Tapes mit je 5 Minuten Spieldauer pro Seite zum Einsatz, wird in den eigenen vier Wänden geleistet. Labels und Kassetten kann man heute noch problemlos bei verschiedenen Internethändlern kaufen.

Die Eway10 Software Reihe wurde von Spiel zu Spiel, aus technischer Sicht oder auch vom Spielumfang, laufend verbessert. So sind die Programme mittlerweile auch nicht mehr ausschliesslich in BASIC geschrieben, sondern wurden durch kleineren Assembler-Programmrountinen erweitert worden. So können mehr Speicherbereiche genutzt werden. Auch ist die Grafik ab dem Spiel They mit überarbeiteten Zeichensätzen weiterentwickelt worden. In dem neusten Projekt, für das es noch keinen Titel gibt, kommt eine neue Grafikengine zum arbeiten, die es ermöglicht, noch mehr Grafikdaten in den Speicher zu laden und die Grafiken aus verschiedenen Objekten zusammen zu stellen.



Das Spiel „They“ ist das erste englischsprachige Adventure von Eway 10. (Bild: Eway 10)

Genau diese Liebe zum Detail macht die Kunst von Eckhard Borkiet aus. Es gibt keinen Zweiten, der den ursprünglichen Reiz der Spiele in dieser Form bewahrt. Schon gar nicht mit Texten in deutscher Sprache.

Das Logo, wie auch das grundsätzliche Design von Eway 10 hat ebenfalls sein Vorbild in den Achtzigern. Hier kann die englische Firma Firebird genannt werden, die seinerzeit von der British Telecom gegründet wurde. Firebird war mit seinen beiden Labels Silver und Gold von 1984-1990 auf dem Markt vertreten und war für seine hohe Qualität an Budget-Titeln bekannt. Ihr größter Hit war zweifellos das Weltraum-Abenteuer Elite aus der Feder von David Braben und Ian Bell.

Die folgenden Titel können zurzeit bei Eway 10 erworben werden. Die Spielkassetten kosten 6-8 Euro plus 2,50 Euro Versand. Dafür kauft man das Spiel auf einem Original-Tape, plus Cover und Anleitung.

- Die Höhle: Ein Abenteuer, das frei nach H.P. Lovecraft auf dessen Cthulhu Mythos basiert.
- Astrolab: Eine Sci-Fi Geschichte, die auf einer alten Raumstation spielt
- Der Seelenlose: Auf der Suche im tiefsten Hinterlands Amerikas im Jahre 1880
- They: Das erste englischsprachige Sci-Fi Adventure von Eway 10
- Das Auge Dagens: Ein Mystery-Abenteuer nach H.P. Lovecraft

Als nächstes Spiel ist von Eway 10 ein RPG geplant. Dieses Spiel wird ebenfalls Anlehnungen an ein Adventure haben und kann, wie die anderen Spiele, über die Tastatur gespielt werden. Ergänzend werden aber diesmal auch Shortcut-Befehle unterstützt, so dass das Spiel zusätzlich über die Cursortasten gesteuert werden kann.

Das RPG wird eine Art Dungeoncrawler werden, indem man in verschiedenen Levels, Rätsel lösen muss, oder auch Aufgaben von fremden Spielfiguren, wie beispielsweise von Händlern, bekommen kann. Ebenso wird es ein Aufleveln der Hauptfigur geben, so wie es für ein RPG typisch ist. Das neue Spiel kommt ca. Mitte 2010 im gewohnten Eway 10 Design auf den Markt. Eine englische Version erscheint möglicherweise kurze Zeit später.



„They“ verfeinert den Grafikstil und bietet eine sehr eigenständige Optik. (Bild: Eway 10)

Woher kommen die Geschichten?

Die drei Spiele Die Höhle, Der Seelenlose, Das Auge Dagens bilden eine Trilogie, die auf H.P. Lovecraft basieren. Genauer gesagt steht hier der Cthulhu-Mythos Pate, der nach Lovecraft eine fiktive Welt mit übernatürlichen Wesen beschreibt. Ein zentrales Element dieser Welt ist das Necronomicon, ein Buch, das die Zusammenhänge dieser Welt in Form einer umfassenden Beschreibung mit Hierarchien, Formeln und Symbolen dokumentiert. Borkiet greift diese Fantasiewelt in seinen Geschichten auf.



Das Spiel „Die Höhle“ mit Kassette, Hülle und Anleitung. (Bild: Eway 10)

Astrolab und They sind frei erfundene SciFi-Geschichten des Entwicklers. Astrolab ist ebenfalls ein altes Achtziger-Jahre Projekt und They wurde speziell für den englischen Markt produziert.

Der Zwei-Wort-Parser der Eway 10 Adventures lässt Kombinationen von zwei Worten zu, so dass die Eingaben übersichtlich und verständlich bleiben. Der Umfang der Befehle ist auf wenige Worte wie „INV“ (Inventar), „ZUG“ (Anzahl aller bisherigen Eingaben) oder „ENDE“ (Spiel beenden) begrenzt.

Als Verben stehen klassische Kommandos wie „nimm, sage, benutze, schiebe“ oder „druecke“ zur Verfügung, die mit den entsprechenden Spielobjekten kombiniert werden können. Die Arbeit von Eckhard Borkiet steht dem technischen Wettrüsten moderner Computerspiele mit einer erfrischenden Reduktion entgegen. Hier stehen wieder die Ruhe und das Nachdenken im Vordergrund. Elemente, die heute bei Videospiele eher selten geworden sind. Außerdem rücken die Tastatur und das geschriebene Wort wieder in den Mittelpunkt der Interaktion zwischen Spieler und Computer. Auch ist hervorzuheben, dass es sich im Schwerpunkt um Abenteuerspiele in deutscher Sprache handelt. Mit diesem Angebot dürfte Eway 10 hierzulande konkurrenzlos sein.

Natürlich erinnert die Arbeit von Eway 10 auch an die großen Zeiten, selbst ein Abenteuer zu schreiben. Gerade durch die begrenzten Möglichkeiten und der flachen Lernkurve der goldenen Ära der Heimcomputer, konnte fast jeder Benutzer zu einem Programmierer werden.

Deutsche Spielpioniere wie Adventure Soft, die 1984 mit Ihrem Spiel Atlantis einen Wohnzimmer-Hit landeten, zeigten, dass auch ohne ein großes Budget gute Computerspiele entwickelt werden konnten. Aufgrund nicht verfügbarer Software, hatte man sich selbst einen Parser geschrieben und die Grafiken ebenfalls eigenständig erstellt.

Genau diese Zeit der Grundsteinlegung des Computer-Adventures symbolisiert Borkiet mit seinen „Retro Line Games“. Nicht nur deshalb, wünsche ich mir, dass wir noch viele spannende Geschichten von Eway 10 spielen dürfen. Dabei darf die Programmierung sich ruhig Zeit lassen. Denn die Spiele von Eckhard Borkiet sind ebenfalls zeitlos.

Quellenangaben und Links

- Taschenbuch: Adventures und wie man sie programmiert, Jörg Walkowiak, Data Becker 1986, ISBN 3-89011-043-6

- Offizielle Internetseite von Eway 10 unter <http://www.eway10.de>
- Weiterführende Informationen zu den Spielen von Eway 10 findet man auch im C64-Wiki unter <http://www.c64-wiki.de>

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 29. November 2009 um 18:11 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



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>