

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Textadventures lassen sich mit spannenden Büchern vergleichen“ – Interview mit Stefan Vogt

André Eymann am Samstag, dem 31. März 2018

Textadventures haben mich schon früh begeistert. Das war natürlich auch den eingeschränkten Möglichkeiten der Computer der 1980er Jahre geschuldet, auf denen viele Spiele dieser Art entstanden. Infocom's Zork eröffnete mir auf dem Commodore 64 eine neue Welt, die sich – wie bei einem Buch – nur in meinem Kopf abspielte.

Das Bücher und Textadventures eine Seelenverwandtschaft haben, hatte auch Infocom erkannt und anfänglich versucht sogenannte Gamebooks zu verkaufen. Mit mäßigem Erfolg. Aber die Idee des „Choose Your Own Adventure“-Konzepts von Edward Packard blieb dennoch wegweisend. Wie kann man das literarische Werk erlebbar machen? Wie kann diese Spielart der Literatur den Leser berühren?

Mit den Computerprogrammen Zork, Planetfall oder der Umsetzung von Douglas Adams The Hitchhiker's Guide to the Galaxy feierte die Firma Infocom dann ihre größten Erfolge. Textadventures oder auch Interactive Fiction wurde populär.

Heute, fast 30 Jahre nach der Geburt von Infocom, erleben Textadventures ihre

Renaissance. Die Vision der interaktiven Geschichte ist nicht verblasst, sondern wird weltweit wiederentdeckt. Vor diesem Hintergrund hat auch Stefan Vogt seine Geschichte „Hibernated“ aufgeschrieben und als Textadventure für den legendären Commodore 64 veröffentlicht.

Ich habe mit ihm über den Cryoschlaf, den Knoten im Kopf und die Erlösung gesprochen.

Das folgende Interview mit Stefan Vogt entstand im März 2018, nachdem ich mit ihm und seinen Heimcomputern einen durchzockten Abend erlebt hatte...

Hallo Stefan! Welchen Reiz üben Textadventures persönlich auf Dich aus?

Ein gutes Adventure ist schon fast ein Kunstwerk. Es ist eine interaktive Geschichte, die Dir auf ganz besondere Art und Weise vermittelt ein Teil des Geschehens zu sein. Ich habe wohl schon seit Kindertagen eine unwahrscheinlich hohe Affinität für Adventures und habe die unterschiedlichen Formate im Laufe der Jahre immer sehr genossen. So bin ich bekenntlicher Liebhaber der Point & Click Adventures von Lucasfilm (später LucasArts) und Sierra On-Line.

Auch in der heutigen Zeit gibt es wieder sehr schöne Adventures. Besonders haben es mir die Spiele des polnischen Entwicklerstudios Artifex Mundi angetan, ein anderer bekannter Publisher ist Telltale.

Um den Kreis nun zu schließen: Textadventures sind für mich die ureigenste Form des Adventure. Sie sind ein wesentlicher Bestandteil der Popkultur der 80er Jahre. Das Spielen eines Textadventures lässt sich wahrscheinlich mit dem Lesen eines fesselnden Buches vergleichen. Nur liest man nicht einfach über einen Helden sondern man wird selbst zum Protagonisten und somit Teil der Geschichte, ja man lenkt sogar das Geschehen mit der Kraft der eigenen Handlungen. Nicht umsonst hatten Infocom ihre Werke als interaktive Fiktion beworben.

Dieses hohe Maß an Interaktivität kann eigentlich von keiner anderen Spielart vermittelt werden und hier liegt auch der Reiz. Damit dies alles funktioniert, muss das Textadventure aber außerordentlich gut designt sein. Wie so oft im Leben gibt es hier reichlich Beispiele für beide Extreme, von großartig bis grottenschlecht.

Textadventures sind für mich die ureigenste Form des Adventure. Das Spielen eines Textadventures lässt sich wahrscheinlich mit dem Lesen eines fesselnden Buches vergleichen.

Stefan Vogt

Was war der „Urknall“ für Hibernated?

Ich kann eigentlich gar nicht so genau sagen ob es sowas wie einen „Urknall“ für Hibernated gab. Vielmehr ist es ein Funke, ein Gedanke den ich schon seit meinen Kindheitstagen mit mir trage und der letztlich doch noch ein Feuer entfacht hat. Ich bekam sehr früh von meinen Eltern einen C64 geschenkt. Während ich mich in den ersten Jahren komplett auf das Spielen beschränkte, fing ich bereits in der Grundschule damit

an erste Anwendungen in Basic zu programmieren.

Inspiziert von Zauberschloss, einem der deutschen Textadventure Klassiker schlechthin, wagte ich erste Schritte in Richtung des Genre. Hier stellte ich aber recht schnell fest, dass ich an meine Grenzen stoße und das obwohl ich den technischen Teil recht gut beherrschte. Ich musste mir eingestehen dass vor allem ein fortgeschritteneres Alter, Erfahrung und erzählerisches Talent die Essenz für interaktive Geschichten sind, welche über ein Fundament in Basic lediglich gesteuert werden.

Also verschwand die Idee wieder in einer mentalen Schublade. Und das für eine sehr, sehr lange Zeit. Vor etwa fünf Jahren entfachte meine Liebe für den Commodore 64 neu, hervorgerufen durch eine Reihe von Ereignissen die ich hier auf VSG durch die ersten beiden Teile meiner [Going 8-bit Reihe](#) in Schriftform brachte. Man könnte sagen, dass es wohl zum Altern dazugehört, sich noch mal mit den schönen Erinnerungen aus der Kindheit zu beschäftigen.

Als Generation Heimcomputer wurde ich maßgeblich durch eben jene beeinflusst und wenn ich an diese Zeit zurückdenke, dann kann auch schon mal eine Freudenträne kullern. Mit einer wachsenden Retrocomputersammlung in meinem Leben war es dann nur eine Frage der Zeit, bis sich letztlich wieder der Wunsch aus meinem Unterbewusstsein befreit hatte, ein Textadventure zu schreiben. Dieses Mal jedoch so sagte ich mir, würde ich alles richtig machen.



Stefan Vogt erläutert den Entwicklungsprozess seines Adventures. (Bild: André Eymann)

Unter welchen Bedingungen und in welcher Atmosphäre ist das Spiel entstanden?

Um ehrlich zu sein war es ein langer und steiniger Weg, der auf der anderen Seite aber eine Menge Erkenntnisse mit sich brachte und mich um viele Erfahrungen bereicherte. Vom bloßen Gedanken und dem Entschluss ein Textadventure zu schreiben gibt es eine Menge Schritte und noch mehr Entschlüsse die zwischen Dir und einem fertigen Produkt liegen.

Und ich spreche hier nicht von der eigentlichen Story, die sich ziemlich schnell manifestierte. Vielmehr gab es zahlreiche Grundsatzentscheidungen zu treffen, beispielsweise für welches System das Spiel entworfen, oder etwa in welcher Programmiersprache es erstellt werden soll. Ohne jeden Zweifel sollte das Spiel für einen 8-bit Heimcomputer erscheinen, der C64 als Bindeglied zu meiner Jugend war hier die erste Wahl. Sich auf ein solches System festzulegen bedeutet aber gleichzeitig sich mit Limitierungen des selbigen auseinanderzusetzen.

Nach Laden des Basic Prompt stehen dem 64er noch etwa 38k an Speicher zur Verfügung. Bemessen an heutigen Standards ist das nichts. Basic schien mir an dieser Stelle nicht das geeignete Medium zu sein. Die richtig effizienten Adventures sind in der Regel in Maschinencode erstellt. 6502 Assembler wiederum hätte aber bedeutet, dass ich diesen Dialekt von der Pike auf komplett neu lernen muss.

Ich hatte mich damals nie mit Assembly beschäftigt. Zwar bin ich ein Programmierer, an dieser Stelle wage ich sogar zu behaupten ein ziemlich guter, weitreichende Kenntnisse habe ich allerdings nur in C und Python3. So kam es, dass ich im Jahre 2016 einen ersten Anlauf zum Erstellen einer eigenen portablen Adventure Engine in C startete. Ich gab dem Kind den Namen „Cosmic Noise Engine“.

Klang unheimlich toll und funktionierte von Anfang an recht gut. Der Code wurde dann über einen sogenannten Cross Compiler mit dem Namen cc65 in 6502 Assembler umgewandelt und kompiliert. Je mehr Funktionen ich der Engine hinzufügte und je mehr sich diese dem Vorbild der wirklich guten Adventures näherte, um so aufgeblähter wurde sie allerdings. Ich endete nachher irgendwo bei 20k ohne dass auch nur ein einziges Wort für das eigentliche Adventure integriert war. Das war, um das mal volkstümlich zu formulieren, für die Füße.

Das Problem war nicht, dass ich nicht programmieren konnte, aber Cross Compiler wie der cc65 setzen den Code so um, dass er auf dem anderen System läuft, der vorsichtige Umgang mit Ressourcen spielt eine sehr untergeordnete Rolle. Im Hintergrund wird viel gekittet um den modernen Code auf der altmodischen Plattform lauffähig zu machen. Nur der menschliche Verstand kann die kleinen Wunder bewirken, welche charakteristisch für die Programmierer der 80er waren.

Heute gehen wir sehr sorglos an Code ran, weil uns quasi unendliche Ressourcen zur Verfügung stehen. Mit den erheblichen Limitierungen eines Commodore 64 dagegen umzugehen, diese zu überkommen, ist die Königsdisziplin. Dieser Erkenntnis folgte auch gleich die nächste: mein erster Gehversuch war ein Misserfolg. Die Stimmung war entsprechend getrübt und das Projekt landete bis zum Jahr 2017 erneut auf Eis.

Wie so oft kam mir dann der Zufall zur Hilfe. In einem uralten Magazin las ich in einem Interview wie einer der Autoren eines namhaften Publishers eine In-House Engine für die Entwicklung von Textadventures erwähnte. Die Engine selbst war mir weitestgehend egal. Vielmehr realisierte ich, dass es absolut sinnfrei ist, das Rad neu zu erfinden. So forschte ich nach, welche Adventure Engines in der damaligen Zeit vertrieben und lizenziert wurden. Hier stach ein ganz besonderer Publisher immer wieder aus der Masse hervor: die Firma Gilsoft aus Wales (UK).



Baukästen für die Fantasie: die Software „The Quill“ und „The Illustrator“ von Gilsoft. (André Eymann)

Bereits 1983 publizierte Gilsoft unter der Regie von Tim Gilberts die erste Version der bahnbrechenden Adventure Engine „The Quill“ für den ZX Spectrum. Die C64 Version folgte kurze Zeit später. Bis zum Jahr 1985 hatte man jede erdenkliche 8-bit Plattform, inklusive der Exoten, wie beispielsweise den Oric, abgedeckt. Und 1984 erschien mit „The Illustrator“ sogar ein bahnbrechendes Addon, welches das Einfügen von Grafiken in die so entstandenen Spiele erlaubte. Warum bahnbrechend ist allerdings eine andere

Geschichte.

Laut Mobygames und World of Spectrum wurden tausende kommerzielle Adventures mit Quill erstellt. Das Programm ist im weitesten Sinne ein Datenbank Editor. Erst gibt man die Inhalte ein und kann im Anschluss sein Adventure exportieren, wohlgermerkt in kompilierten Maschinencode.

Quill ist ein aus meiner Sicht extrem innovatives und frühes Beispiel von „Rapid Application Development“. Hat man sich erst einmal mit dem Editor vertraut gemacht geht alles so schnell und effizient dass man sich rein auf den Inhalt des Spieles konzentrieren kann. Und die Engine selbst verbraucht gerade mal 6k im Speicher. Das war selbst damals schon großes Kino... Wie war eigentlich nochmal Deine Frage? Keine Sorge, nur ein Scherz. Wir sind bei den Umständen wie das Adventure entstanden ist. Den roten Faden habe ich noch nicht verloren. Was mich ein wenig nervte war der Umstand, dass die zuletzt für den C64 erschienenen Quill Versionen „missing in action“ waren.

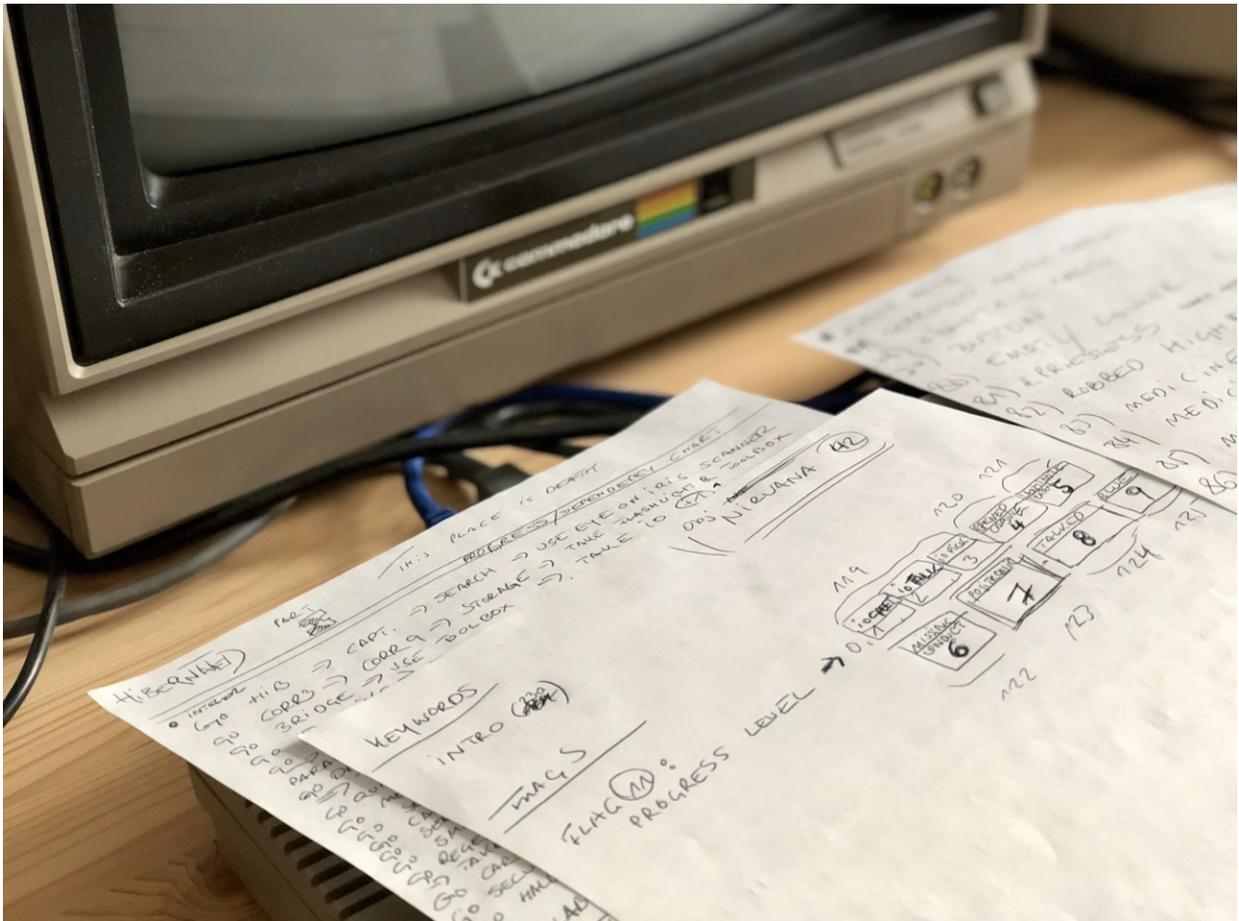
Über Twitter hab ich dann durch einen blöden Zufall Tim Gilberts gefunden, den einstigen Inhaber von Gilsoft. Er war erschrocken als er feststellte, dass sein Vermächtnis nicht in vollem Umfang im Internet zu finden ist und er willigte ein, dies gemeinsam mit mir zu ändern. So publzierten wir ein großes Interview, welches man auf meinem Blog [nachlesen](#) kann.

Jeder der die 80er mal aus den Augen eines Shooting Star der UK Szene wahrnehmen möchte, sollte das dringend lesen. Ferner haben wir auf 8-bit.info die jeweils aktuellen Versionen aller Gilsoft Adventure Systeme zur Verfügung gestellt. Und weil wir dachten, das sei immer noch nicht genug, hat Tim noch einen draufgelegt und in seinen Archiven eine spezielle Quill Version für den C64 rekonstruiert. Üblicherweise konnte der Parser 2 Worte in einem Satz verarbeiten.

Die von uns freigegebene, nie zuvor der Öffentlichkeit zugängliche Version, erlaubt das Parsen von 4 Wörtern in einem Satz. Sie wurde 1986 verwendet um das kommerzielle Spiel [Bugsy](#) auf den C64 zu portieren. Ein Stück Geschichte, gerettet nach über 30 Jahren aus dem Datennirvana. Für Hibernated 1 kamen die neuen Möglichkeiten aber zu spät, da ich bereits zu fortgeschritten in der Entwicklung meines Adventure war. Ab Teil 2 wird das Parsen von 4 Worten ein einem Satz dann eingeführt. Auf jeden Fall war ich nach einer langen Reise dort angekommen, wo ich sein wollte und obendrein mit den Werkzeugen in der Hand, ein exzellentes Adventure zu schreiben. Und das war ja das Ziel.

Kannst Du den Arbeitsprozess beschreiben?

Wie schon erwähnt funktioniert Quill wie ein Editor, den man mit Inhalten füllt. Das klingt recht pragmatisch und das ist es auch. Die Natur der Anwendung, und auch das möchte ich an dieser Stelle loben, sieht vor, dass man sich zuerst einmal andernorts Gedanken über sein Spiel macht. Wer sich jetzt fragt wo das sein könnte? Die Antwort ist natürlich: dort wo man sich in den 80ern über das Design eines Spieles so seine Gedanken machte. Auf einem Stück Papier. Streng genommen auf vielen Stücken Papier.



Notizen aus dem Entwicklungsprozess von „Hibernated“. (Bild: André Eymann)

Zuallererst definiert man einen Plot, denn ohne diesen läuft nichts. Auch eine kleine Vorgeschichte sollte man sich zurechtgelegt haben, ebenso das ultimative Ziel des Spieles. In einem Sherlock Holmes Adventure wäre das Target wohl dass Mr. Holmes den Fall löst. Das zumindest kommt im Kontext glaubwürdig rüber und wird sicherlich auch vom Spieler erwartet. All das hilft dabei, die Welt mit Leben zu füllen. Im Anschluss würde ich zum Design der Spielwelt übergehen, das passiert vorwiegend über das Malen einer Karte und dem Vergeben von prägnanten Raumbezeichnungen für die jeweiligen Örtlichkeiten. Ich für meinen Teil hatte im Anschluss eine Art Komplettlösung niedergeschrieben.

Hierzu hatte ich mich über die Räume und deren Bezeichnungen in die Spielwelt „hineingedacht“ und mir überlegt was die Protagonistin, in Hibernated ist es Olivia Lund, so alles erlebt und erleiden muss bis sie das zuvor festgelegte Spielziel erreicht. Auf Basis der Komplettlösung kann man nun die Objekte auflisten, mit denen die Spieler im Verlauf ihres Abenteuers interagieren können. Gleiches Schema für NPCs (Non-Player Characters). Raumbeschreibungen empfehle ich ebenfalls im Vorfeld festzulegen.

Hier gilt es insbesondere darauf zu achten, dass man nicht zu viele und auch nicht zu wenig Worte einbaut. Viele Worte sind schlecht für den begrenzten Speicher, wenig Worte dagegen schlecht für den Spieler. Vor allem aber muss man die richtigen Worte finden. Mit kleinen Anpassungen schon kann man eine tolle Atmosphäre schaffen.

Das Design eines Spiels aus den 80ern wurde oft auf einem Stück Papier verfasst. Streng genommen auf vielen Stücken Papier.

Das folgende Beispiel ist übrigens von Tim Gilberts. Ziemlich plump wäre diese Raumbeschreibung: „Du stehst in einer Halle“. Die sexy Variante wäre: „Die Wände der Halle reflektiert das Licht der daran angebrachten Fackeln in einem satten Rot“. So schafft man die notwendige Tiefe, die es dem Spieler ermöglicht, sich in eure Welt hineinzusetzen. Bei Hibernated waren es mit ein paar Skizzen für die Coverartworks ganze 13 Seiten die ich handschriftlich mit Inhalten gefüllt hatte. Mit diesen kann man sich dann an die Eingabe der Contents in Quill geben.

Zum Verhältnis der Aufteilung kann ich an dieser Stelle sagen: man arbeitet ungefähr die Hälfte der Zeit auf dem Papier und die andere Hälfte in Quill. Was ich auch bestätigen kann: nachdem das Adventure fertiggestellt ist, sehen eure Seiten ganz schön abgegriffen aus. Bleistifte und Füller sollte man aus diesen Gründen tunlichst vermeiden. Ebenso den markanten Federkiel, der das Cover von „The Quill“ ziert und als Namensgeber fungiert. Auch wenn ich ein Verfechter von echter Hardware bin, habe ich Hibernated weitestgehend in einem Emulator geschrieben. Die Copy/Paste Funktion, das schnelle Laden und Speichern sowie das Nutzen einer modernen Computertastatur ersparen unheimlich viel Zeit. Und Frust.

Wenn man sein Werk dann vollendet hat hilft nur noch eines: testen, testen und nochmals testen. Es werden sich definitiv Fehler eingeschlichen haben und die gilt es zu finden und zu eliminieren. Mehr gibt es zum eigentlichen Prozess eigentlich nicht zu sagen.

Warum hast Du die Handlung im Weltraum verortet? Welche Rolle spielt der Cryoschlaf im Spiel?

Das Weltraum-Setting stand für mich von Anfang an außer Frage. Das Fantasy Genre in Verbindung mit Adventures ist mittlerweile doch sehr ausgelutscht und ich war ohnehin schon immer ein großer Science Fiction Fan. Mein Werk reflektiert deutlich die Einflüsse von Isaac Asimov und natürlich Perry Rhodan. Wer mich kennt der weiß, dass ich ein großer Fan der Rhodan Saga bin, mir jüngst sogar ein Motiv aus dem Perryversum auf mein Bein habe tätowieren lassen. Die Redaktion des Pabel Moewig Verlag fand das so toll, dass man mich hierzu sogar in den sozialen Medien gefeatured hatte.

In der Vergangenheit war es tatsächlich auch so, dass ich die Sciene Fiction Textadventures immer am meisten zu schätzen wusste. Irgendwie ist das also eine persönliche Vorliebe, wenngleich ich finde, dass ein futuristischer Plot grundsätzlich sehr reizvoll ist. Das traf bereits in den 80ern den Zahn der Zeit und heute ist das nicht viel anders. Zur Frage welche Rolle der Cryoschlaf in meinem Adventure spielt kann ich kurz und knapp antworten: keine. Naja, fast keine. Eine untergeordnete Rolle trifft es wohl eher.

Hibernated startet damit, dass Olivia aufwacht. Natürlich weiß man, dass sie vorher 200 Jahre auf der Reiseroute im Hyperschlaf verbracht hat. Zum Beginn Ihres Abenteuers ist es aber bereits Vergangenheit. Den Titel sollte man mit der notwendigen Prise Humor nehmen. Diese findet man auch immer wieder im Spiel. Manchmal mehr und manchmal weniger offensichtlich.

Hibernated ist definitiv ein lustiges Spiel. Selbst die abscheulichsten Aktionen werden oft

noch sarkastisch kommentiert. Auf der anderen Seite gibt es auch einen ernsten Hintergrund. Ein Vergleich mit Infocom's legendärem Space Adventure Planetfall liegt nahe. Nicht nur was den Spaßfaktor betrifft. Planetfall ist eines der ersten Spiele mit einem sogenannten „Sidekick“, auf gut Deutsch Kumpane oder Handlanger. Bei einem Sherlock Holmes Adventure ist Dr. Watson der Sidekick und bei Hibernated ist das wohl Io, das Gehirn der Polaris-7. Im Endeffekt steht Hibernated für: „kaum schläft man mal ein paar hundert Jahre im Cryoschlaf, schon hat man den Salat“.

Könntest Du Dir vorstellen Dein Textabenteuer auch als Geschichte zu veröffentlichen?

Am Anfang war das eigentlich gar nicht so. Mittlerweile kippt dieser Eindruck ein wenig. Im Laufe der Zeit sind einem die Figuren des Spieles sowieso schon ans Herz gewachsen und wirken unheimlich lebendig. Zudem befinden wir uns gerade in der Phase der Konzeptionierung von Artworks und Feelies. Wenn man dann noch sieht, wie der Designer deinen Charakteren ein Gesicht gibt, dann neigt man schon dazu den Gedanken nicht vorschnell loszulassen.

Andererseits denke ich aber, dass Hibernated sehr gut als das funktioniert was es ist: eine Stück interaktive Fiktion. Es gab in der Vergangenheit tatsächlich einige große Autoren die über das Medium Textadventure dann zu Berufsschreibern wurden. Fergus McNeill ist wohl das bekannteste Beispiel eines solchen Wandels. Ich selbst möchte nicht ausschließen dass ich in diese Richtung gehe, sehe hier aber keineswegs meine Bestimmung.



Paradies auf Erden: ein Auszug der Heimcomputer-Sammlung von Stefan Vogt. (Bild: André Eymann)

Worin besteht Deiner Meinung nach der Unterschied zwischen einem Buch und einem interaktiven Computerprogramm in Bezug auf das „Erleben der Geschichte“?

Das Buch ist eine vordefinierte Zeitlinie. Du startest bei A und endest bei Z. Außerdem erlebst Du die Geschichte quasi mit einem Blick über die Schultern des eigentlichen

Helden. Oder Antihelden. Bei einem interaktiven Abenteuer bist Du selbst der Protagonist. Das gibt Dir ein ganz besonderes Gefühl mit der Story verwoben zu sein. Und wir dürfen nicht vergessen, dass die Wege nur grob vordefiniert sind.

Sicherlich fängst Du auch in der interaktiven Fiktion bei A an und zweifelsohne wirst Du bei Z landen um das Spiel zu beenden. Aber alles was dazwischen passiert liegt in Deiner Hand. Als Teil der Geschichte genießt Du ein hohes Maß an Freiheit und das bewirkt natürlich, dass das Spiel sehr persönlich wahrgenommen wird. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass das Adventure entsprechend gut konzipiert wurde.

Führt Hibernated zu einer Erkenntnis oder eher einer Erlösung?

Ich würde sagen beides ist der Fall, aber ich darf hier nicht zu sehr in die Tiefe gehen um nicht zu spoilern. Hibernated wurde von Anfang an als Trilogie konzipiert und kommuniziert. Der Spieler könnte aus diesem Grund Angst haben, dass Teil 1 mit einem Cliffhanger endet und eben dies mag man auch bei Serien nicht wirklich. Das geht mir ja nicht anders. Es ist schrecklich! Darum hatte ich die Entscheidung gefällt, niemanden auf diese Art und Weise zu quälen.

Es gibt also in der Tat eine Art Ende welches den Spieler belohnt und den Handlungsstrang mehr oder weniger abschließt. Somit kann man an dieser Stelle eindeutig von einer Erlösung sprechen. Die Erkenntnis folgt natürlich postwendend: man möchte gerne den zweiten Teil spielen. Aber auch das dürfte eine logische, menschliche Reaktion sein. Wenigstens quält man sich nicht in bester Cliffhanger-Manier in dessen Richtung. Zu den Erkenntnissen und Erlösungen von Olivia und Ihrem robotischen Freund Io möchte ich an dieser Stelle aber nichts sagen. Das solltest Du schon selbst herausfinden.

Das eigentliche Problem ist, dass sich die romantischen Erinnerungen an die schillernde Popkultur der 80er nicht immer mit der Realität decken.

Stefan Vogt

Welchen Einfluss hatte die Testphase auf das endgültige Spiel?

Die Testphase hat das endgültige Spiel signifikant geprägt, wenn nicht sogar neu ausgerichtet. Es gab diverse Beta Releases, drei Stück um genau zu sein. Getestet wurde in einem Kreis von etwa 25 Spielern, jeder handverlesen und mit einem anderen Background. Besonders erwähnenswert ist an dieser Stelle, dass auch Tim Gilberts zu den Betatestern gehörte.

Was soll ich sagen? Tim hat das fertige Produkt maßgeblich beeinflusst und hat mit seiner Expertise unendlich viel Erfahrung eingebracht. Ohne ihn wäre Hibernated sicherlich nur halb so gut wie es jetzt ist. Im Übrigen war es eine große Ehre eine wahre Legende der 80er UK Heimcomputerszene mit an Bord zu haben. Und er hat mich sehr in die richtige Richtung gepusht. Was er anderen Testern voraus hatte, waren natürlich seine Erfahrungen als Publisher von Textadventures und deren Qualitätskontrolle. So konnte er auch konkrete Hinweise geben den Realismusgrad zu erhöhen.

Hier ist ein Beispiel: in Beta 1 muss in dem Raum „Airlock“ zum Verlassen der Polaris-7 nach unten gehen, also (D)own schreiben. Tim schlug vor, dass es sinnvoll wäre dies herauszunehmen und stattdessen einen Button zu integrieren. Wenn man sich das überlegt und sich den ein oder anderen Science Fiction Film vor Augen führt, macht es Sinn. In einer Luftscheuse drückt man einen Knopf um das Raumschiff in den Weltraum zu verlassen. Das sind die kleinen Feinheiten die das Gesamtbild am Ende abrunden.

Grundsätzlich gilt es festzuhalten dass ein Textadventure immer ausgiebig getestet werden muss und das kann man leider nicht selbst tun. Ich spreche nicht von den implementierten Routinen, wie etwa ob Event X funktioniert wenn ich den Schalter Y drücke. Den Job kann man natürlich selbst durchführen. Aber als Autor kennt man den vordefinierten Weg und spielt das Spiel ganz anders als eine außenstehende Person. Das ist vollkommen normal. Für das Aufdecken von Fehlern und für wertvolles Feedback ist es unerlässlich, dass das Spiel durch einige Hände geht. Am besten durch einige viele Hände. Und auf diese Hände muss man sich verlassen können.

Man sollte sich auch nie zu fein sein um Feedback zu akzeptieren. Wenn 8 von 10 Leuten sagen, dass ein Rätsel dämlich ist, dann ist es auch so. Das muss man einfach akzeptieren und zum Anlass nehmen, das Spiel zu verbessern. Die Testphase ist auf jeden Fall nicht der richtige Ort für falschen Stolz, denn die Tester repräsentieren eure spätere Zielgruppe. Wenn den Testern was nicht gefällt, dann gefällt es den Spielern am Ende erst recht nicht. Letztlich gab es für Hibernated von Anfang an aber sehr viel positives, aufbauendes Feedback. Das ist dann ein schöner Booster um sich durch Bugs und Verbesserungsvorschläge zu arbeiten.

Wie ist das mit dem Knoten im Kopf? Müssen Textadventures heute anders funktionieren, als noch in den 1980er Jahren?

Ich wusste dass Du diese Frage stellen wolltest, daher bin ich bei meiner Antwort bezüglich der Testphase nicht auf dieses Thema eingegangen. Müssen Textadventures heute denn wirklich anders funktionieren als noch in den 80ern? Die Antwort ist simpel: ja, das müssen sie. War mir das von Anfang an bewusst? Nein, das war es nicht und ich musste es schmerzlich lernen. Schmerzlich in diesem Zusammenhang bedeutet, dass es mit Arbeit verbunden war.



„Hibernated“ auf dem Commodore 64. (Bild: André Eymann)

Lass uns hier ein wenig in die Tiefe gehen. Die erste Beta (R1) von Hibernated 1 war extrem dem Vorbild der Textadventures der 80er nachempfunden, was letztlich auch das ursprüngliche Ziel war. Was bedeutet das im Klartext? Nun, die Rätsel waren mitunter sehr knackig gewesen, bereits das erste größere Rätsel, von einem der Tester sogar sarkastisch als „Endgegner Tür“ bezeichnet, war eine erhebliche Herausforderung gewesen.

Ferner hat man nur sporadische Hinweise gestreut bekommen, man musste Orte durchsuchen um neue Gegenstände angezeigt zu bekommen, z.B. „search room“, und Operationen die den Fortschritt beeinflussten waren auf das sogenannte Magic Word ausgelegt, hierbei handelt es sich um eine einzigartige Verb/Nomen Kombination. Wenn man das so reflektiert, klingt es im ersten Moment sehr harsch, vielleicht sogar spielerunfreundlich, in den 1980er war das gängige Praxis. Die Spiele sollten über Wochen fesseln und nicht innerhalb von ein paar Stunden durchgespielt sein.

Für manche Adventures erschien erst über ein Jahr nach dem Release die Komplettlösung, tatsächlich weil es vorher niemand geschafft hatte, die Nuss zu knacken. Wie schon angemerkt, hatte Hibernated große Parallelen zu seinen Brüdern und Schwestern aus den 80ern. Dies hatte ich forciert, denn ich wollte dem Spieler folgende Situation suggerieren: stell Dir vor Du gehst auf den Dachboden, stöberst durch die Kisten Deines geliebten Heimcomputer und entdeckst ein Abenteuerspiel, dass Du damals nicht gespielt hattest. Du entscheidest Dich, dies nun nachzuholen.

Soweit so gut könnte man meinen, hervorragende Idee. Das war allerdings ein Trugschluss. Das Konzept des beinharten 1980er Adventure funktioniert heute nur noch für einen Bruchteil der Spieler, was die Testphase auch relativ schnell ans Licht brachte.

Das eigentliche Problem ist, dass sich die romantischen Erinnerungen an die schillernde Popkultur der 80er nicht immer mit der Realität decken. Man denkt gerne an eine junge und freche Madonna, die in charakteristischer Fashion durch das „Into the Groove“ Video tanzt, vergisst aber beispielsweise den Falkland Krieg, oder dass wir uns in jener Zeit am Rande der nuklearen Zerstörung der westlichen Hemisphäre befanden.

Ich nenne diesen Effekt den „rosaroten Timewarp“. Nicht immer ist etwas so toll, wie wir es in Erinnerung haben. Man denkt an ein nettes Computerspiel aus der Kindheit, lädt es nach 30 Jahren in den Speicher der Maschine, spielt ein paar Minuten und ist... enttäuscht, denn es entspricht überhaupt nicht mehr dem was man damit assoziiert.

Natürlich trifft das nicht auf jedes Spiel zu, aber diesen Phänomen kennen wir doch alle. Und darum hatte Beta 1 von Hibernated nicht wirklich funktioniert. Wir möchten heute einen schönen Traum der 80er leben, nicht die wirklichen 80er. Wir möchten den Zeitgeist schniefen wie Kokain, aber ohne jegliche Nebenwirkungen. Synthwave Musik beispielsweise schafft es sehr gut, ein Klischee längst vergangener Tage zu projizieren und hierdurch fühlt man sich, als wäre man auf einer romantischen Zeitreise.

Dort musste ich auch mit Hibernated hin, und mir war bewusst, dass dies mit Arbeit verbunden war. Es gab fundamentale Änderungen bei den Rätseln, es wurden weitreichende Synonyme und Alias Operationen integriert, ein Hint System wurde hinzugefügt, die üppig vorhandenen Hinweise sind eindeutig und lösen keine Frustration mehr aus.

Man könnte sagen, dass der Spieler nun viel mehr an die Hand genommen wird, vor allem bei seinen ersten Schritten, die er in dieser neuartigen Welt macht. Das Konzept ist komplett weg vom stumpfen Ausprobieren einer Wortkombination, hin zum Erleben der Story, so wie man das auch von modernen Adventures wie „Life is Strange“ kennt. Ich bin übrigens ein großer Fan der „Life is Strange“ Reihe und ich finde sie stellt die letzte,

signifikante Evolution des Adventure Genre dar. So funktioniert das Konzept des Abenteuers sehr gut in der Neuzeit, wie ja Spieler und Fachpresse attestieren.

Natürlich muss man in Hibernated immer noch Entscheidungen treffen und hier und da ein Rätsel lösen, selbstverständlich ist es noch ein Textadventure. Wenn man aber sorgfältig liest und auch mal ein wenig grübelt kommt man ziemlich schnell ans Ziel. Erlebniskino anstatt Frustracken. In der wenigen Zeit, die einem heute zur Verfügung steht, möchte man zudem jederzeit speichern. Auch das ist möglich. Das Spiel kann man in Etappen mit kleineren Zeitfenstern prima bewältigen. So viele Erwartungen kommen durch die aktuelle Spielkultur geprägt auf einen Retroentwickler zu. Häppchenkonsum oder Binge-Sniffing. Netflix sei Dank dafür, dass heute alles möglich ist.

Wir möchten den Zeitgeist schniefen wie Kokain, aber ohne jegliche Nebenwirkungen.

Stefan Vogt

Warum gibt es in Hibernated keine Grafiken?

Ich hatte mich bewusst gegen Grafiken entschieden, denn ich finde die eigene Vorstellungskraft malt die schönsten Bilder. Auch Infocom hatten sich lange Zeit davor gesträubt, Grafiken in ihren Adventures zu integrieren. Man war der Auffassung, dass Illustrationen in Pixelform viel zu sehr die Freiheit des geistigen Auges einschränken. Das Spiel wird dann nicht mehr individuell wahrgenommen. Ich sehe das ähnlich. Auch Tim Gilberts weiß von diesem Phänomen zu berichten.

Ende 1984 veröffentlichte er „The Illustrator“, um in die Quill Adventures auf einfache Art und Weise Grafiken einzubinden. Es ist quasi ein auf Quill zugeschnittenes Zeichenprogramm. Eigentlich sah Gilsoft keine Relevanz darin, die Adventures mit Grafiken auszuschnürceln, es wurde aber von der breiten Masse gewünscht, dass man ein entsprechendes Tool zur Verfügung stellt. Und natürlich wurde Illustrator, wie auch schon Quill zuvor, ein Verkaufshit.

Ein Adventure wird allerdings nicht unbedingt besser durch Grafiken. Grafiken waren damals einfach das „nächste große Ding“. Viele Publisher fügten Ihren Werken einfache Illustrationen hinzu, um so dem Zeitgeist zu entsprechen. Das hatte oft leider zur Folge, dass man weniger Text in die Raumbeschreibung packte. Man braucht ja nicht erneut niederzuschreiben, was man bereits auf der Grafik erkennen konnte.

Als Nebeneffekt resultierte das aber häufig in eine deutlich eingeschränkte Atmosphäre. Es gibt einige wenige Ausnahmen. Denn es finden sich in der Tat auch Illustrationen, welche gerade so viele Details in die Adventures einbringen, dass noch genügend Freiraum für die Fantasie vorhanden ist.

Das ist aber ein schmaler Grad und es erfordert ein Höchstmaß an Talent vom jeweiligen Künstler, mit seinen minimalistischen Designs die Atmosphäre aufzuwerten und nicht zu unterdrücken. Ich selbst kann so etwas nicht. Und wie schon gesagt, es gibt sehr eindrucksvolle Spiele wie beispielsweise „Lurking Horror“ von Infocom die gar keine Grafik einsetzen. Und trotzdem, vielleicht sogar genau deswegen, fühlt man sich mitten

im Geschehen.



Skizzen aus dem Entwicklungsprozess von „Hibernated“. (Bild: André Eymann)

Wie und vom wem wird das Spiel vertrieben?

Oh, das wird Dir gefallen! Das Spiel wird über [Pond Software](#) veröffentlicht werden. Pond hatten ja im vergangenen Jahr mit Graham Axten's „Bear Essentials“ für ordentliche Furore in der Retroszene gesorgt. Zurecht. Das Spiel ist einfach toll, nicht umsonst wurde es in sämtlichen Magazinen gefeatured und heimste auch den ein oder anderen Game of the Year Award ein.

Was noch viel wichtiger ist: die Boxsets haben es ganz schön in sich. Die Datenträger, sowohl Kassette als Diskette, sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet, es gibt traumhafte Coverartworks und Booklets und eine beachtliche Anzahl an Aufklebern runden das wertige Gesamtbild ab. Als ich das erste Mal meine Tape Version von Bear Essentials auspackte, hatte ich Freudentränen in den Augen. Der grundsätzliche Download des Spieles auf der Pond Website ist kostenlos, aber wer das Spiel auf Tape oder Diskette kauft, bekommt eine „Special Edition“ mit zusätzlichen Levels. Ein toller Anreiz.



Das Pond Software Logo. (Bild: Pond)

Wie der Zufall es so wollte, hatte man bei Pond schon länger mit dem Gedanken gespielt Textadventures zum Produktportfolio hinzuzufügen. Irgendwie gehören diese einfach dazu. So geschah es, dass wir recht schnell zusammenfanden und ich stolzes Mitglied der Pond Familie wurde. Und es wird Dich freuen zu hören, dass wir mit Hibernated eine ähnliche Strategie fahren werden, wie auch schon mit Graham's Plattformer.

Das Spiel, so wie es ist, wird kostenlos über die Pond Website erhältlich sein, und das schon sehr bald. Gleichzeitig werden wir detaillierte Informationen zur Vorbestellung bereitstellen, denn es wird einen physikalischen Release auf Diskette geben. Und dieser wird es in sich haben. Zuerst einmal wird Vanja Utne das Cover gestalten. Sie ist auch die Künstlerin hinter dem Design von Bear Essentials. Dann planen wir, dem Spiel coole Aufkleber und Feelies hinzuzufügen, so wie man das auch noch aus der guten alten Anfangszeit der Adventures kennt.

Ich kann Dir versprechen dass der erste Teil von Hibernated nur die Spitze des Eisberges ist.

Stefan Vogt

Und jetzt halte Dich fest: der physikalische Release kommt mit einem kompletten Bonus Adventure. Es wird zwar kein vollumfängliches Adventure wie Hibernated 1 werden, derzeit gehen wir von ca. 2 Stunden Spielzeit aus. Aber es wird, und das ist das Tolle daran, im Hibernated Mikrokosmos spielen. Und das ist noch nicht alles: das Adventure lässt Dich die Ereignisse von Hibernated 1 aus der Sicht eines unerwarteten Charakters spielen. Ich möchte hier noch nicht zu viel verraten, aber das wird definitiv der Hammer. Du erlebst somit einen bisher unerzählten Teil der Geschichte. Wir fanden diese Idee großartig und ich bin sicher da stimmst Du uns zu.

```
HIBERNATED 1: THIS PLACE IS DEATH
A science fiction story by Stefan Vogt.
Copyright (c) 2018 Pond Software.
Release 4 / Serial number 250217 /
Interpreter CBM64 Quill Version A06
```

```
You wake up. A feeling of nausea grips
you as you slowly regain control of your
senses. You should open your eyes.
```

```
What are your instructions?
```

```
>
```

Titelscreen von „Hibernated“. (Bild: Stefan Vogt)

Hast Du vor die Geschichte weiterzuschreiben? Wird es eine Fortsetzung geben?

Unbedingt. Wobei ich über diesen Punkt schon hinaus bin. Hibernated war von Anfang an als Trilogie konzipiert und die Skripte sowohl für Teil 2 als auch für Teil 3 liegen bereits vor. Ich kann leider nicht spoilern, aber ich kann Dir versprechen dass Teil 1 nur die Spitze des Eisberges ist.

Den Spieler erwartet eine bombastische, zusammenhängende Story, die für ordentlich „Wow-Effekte“ sorgen wird. Man könnte auch sagen: ganz großes Kino auf wenigen Kilobyte RAM. Und vielleicht ist ein klein wenig spoilern doch in Ordnung. Hibernated 2 wird den Untertitel „Nothing touches“ tragen, Hibernated 3 wiederum „Counting Bodies like Sheep (to the Rhythm of the War Drums)“. Wie auch schon bei Teil 1 dienen diverse Songs als Inspiration für die Namensgebung.

Die Fortsetzungen werden ebenfalls über Pond erscheinen und alle physikalischen Veröffentlichungen kommen mit Bonus Adventures. Leider kann ich zeitlich noch nicht genau abschätzen wann wir die Fortsetzungen publizieren werden, derzeit ist aber in Planung dass Hibernated 2 in diesem Jahr noch in die Testphase geht. Streng genommen kommen somit keine 3, sondern gleich 6 Adventures aus dem Hause Pond auf Dich zu. Auf dem [#VSG18](#) kann ich sicher schon mehr dazu sagen! Meinem dortigen Adventureworkshop wirst Du sicherlich genauso entgegenfiebern wie auch ich das bereits schon tue.

Mein Ziel ist es, weitere Menschen für diese leider fast schon vergessene Kunst zu motivieren und der Szene so eine kleine Renaissance zu ermöglichen. In diesem Sinne: per aspera ad astra!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 31. März 2018 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). 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.videospiegelgeschichten.de>