

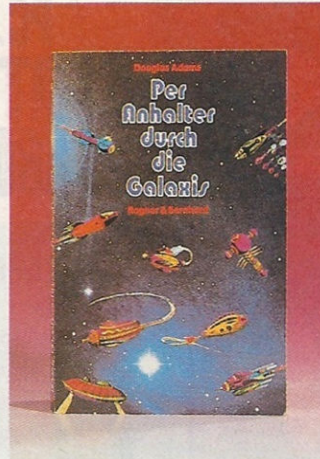
Die Detailtreue und die Ausführlichkeit, die ein Buch dem Leser vermittelt, ist von fast keinem Medium erreicht.

Ähnlich ist es bei Computerspielen mit Text-Adventures. Führender Vertreter dieser Sparte ist das amerikanische Softwarehaus Infocom.



Infocom-Adventures

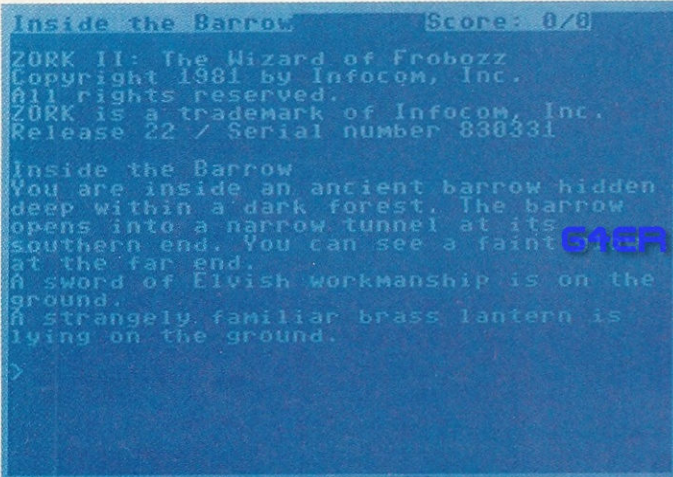
zierten Konstruktionen nicht in die Knie gehen. Natürlich hat die Sache bei diesem System auch einen kleinen Haken, denn die Textein- und -ausgaben sind nur in Englisch. Um die Text-Adventures von Infocom mit Erfolg zu spielen, sollte man also recht gut Englisch können. Die Fangemeinde dieser Games wuchs Mitte des letzten Jahrzehnts sprunghaft und Infocom brachte eine Reihe sehr erfolgrei-



Das Buch »Per Anhalter durch die Galaxis« (Hitchhikers Guide to Galaxy) diente als Vorlage zum gleichnamigen Spiel

nen Freund gerettet, den es aus einer fernen Galaxis vor Jahren auf den blauen Planeten verschlagen hat. Nun beginnt eine wahnwitzige Reise voller Abenteuer, Chaos und verrückter Begebenheiten. Das Spiel wurde zwar nach Motiven des Romans entwickelt. Zum Lösen des Games bringt die Lektüre des Romans nicht viel, dafür eine Menge Lesespaß.

Gleich nach dem Abenteuer in den Weiten der Galaxis kommt die Zork-Reihe. Hier begibt man sich in ein fernes und geheimnisvolles Fantasy-Reich und muß Schätze sammeln. Kurioserweise ist im Spiel eine alte Messinglaterne der einzige treue Weggefährte. Nach dem ersten Teil mit dem Titel »The great Underground Empire«, wurde ein zweiter Part programmiert. In »The Wizard of Forbozz« sucht man wieder nach Schätzen und begegnet zahlreichen Fantasy-Wesen, wie Einhörnern, Drachen und Seeschlangen. Die Serie wurde mit »The Dungeon Master« zur Trilogie komplettiert. Wiederum zieht man per Tastatur aus, um nach Gold, Edelsteinen und anderen wertvollen Gegenständen zu suchen. Die Besonderheit, die die



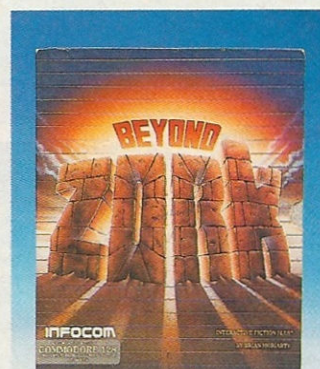
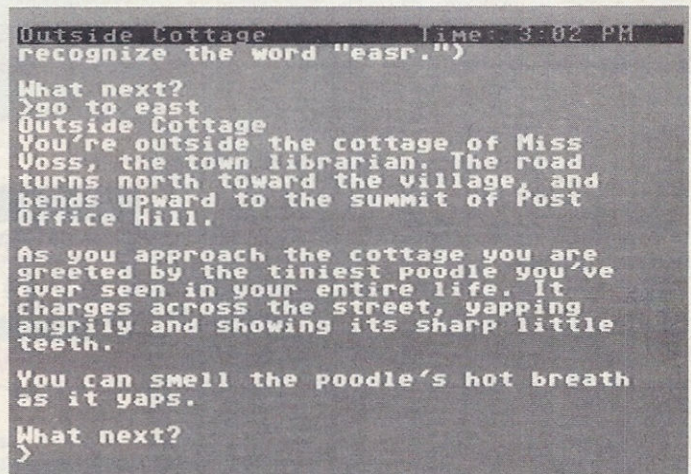
von Jörn-Erik Burkert

Um heute mit einem Adventure Erfolg auf dem Markt zu feiern, benötigt man neben der guten Story, Spitzengrafik und komfortable Bedienung. Ganz anders sind die Spiele von Infocom. Im Spiel gibt es nicht einen Pixel Grafik, denn der Spieler bekommt alle wichtigen Informationen die den Spielablauf betreffen, als Text auf dem Bildschirm angezeigt. Alle Gegenstände, Räume Aktionen und Ereignisse werden in Texten beschrieben. Die Programmierer setzen dabei auf die Phantasie des Spielers, der sich nach dem Studium der Texte am Bildschirm das Spielgeschehen in Gedanken vorstellen muß. Alle Aktionen und Mitteilungen durch den Spieler, werden ebenfalls als Text eingegeben. Bei Infocom sind die Parser – der Teil des Programms, wo die Eingaben des Spielers ausgewertet und weiterverarbeitet werden – so perfekt programmiert, daß die Spiele auch komplizierte Sätze schlucken und auch bei kompli-

Spartanische Textausgabe fordert bei Infocom-Adventure die Vorstellungskraft und die Phantasie – Zork II »The Wizard of Forbozz« und »Wishbringer«

che Titel auf den Markt. Parallel dazu versuchten sich auch andere Software-Häuser an diesem Genre, konnten aber die Qualität von Infocom kaum erreichen. Die umfangreichen Stories, oft sehr skurrilen Denkmodelle und die schon genannten genialen Parser sorgten für den Erfolg.

Der wohl bekannteste Titel aus den zahlreichen Infocom-Spielen ist »Hitchhikers Guide to Galaxy«, das nach dem gleichnamigen Roman von Douglas Adams entwickelt wurde. Der Held des Spiels beginnt seine seltsame Odyssee durch das Universum, nachdem die Erde zerstört wurde. Er wird kurz vor dem Untergang durch ei-



Infocom brachte zahlreiche Games auf den Markt und heimste Riesenerfolge ein

Zork-Serie auszeichnet, ist der hohe Schwierigkeitsgrad, denn das Game ist mit ziemlich harten Rätselnüssen gespickt.

Weitere bekannte und erfolgreiche Titel, sind: Wishbringer, Leather Goddess of Phobos, Planetfall, The Witness und Enchanter.

Die Games existieren nur als Diskettenversionen. Außerdem wurden spezielle Versionen für den 80-Zeichen-Bildschirm des C 128 entwickelt. Wer jetzt Lust auf eine Runde an der Tastatur bekommen hat, kann sich bei Hering-Direkt in Dresden erkundigen. Dort hat man einige der letzten Exemplare von Infocom-Games für die deutschen Freaks ergattert.

T. Hering, Michelangelostraße 9/160, 01217 Dresden