

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Die Schritte ins Abenteuer – Unsere ersten Text- und Grafikadventures

Stefan Vogt · Mittwoch den 8. Januar 2020

Früher, da war alles besser. So sagt man. Aber ist das wirklich so? Sicherlich nicht. Wie so oft liegt die Wahrheit irgendwo dazwischen. Viele Dinge waren in den 80ern tatsächlich besser und natürlich bewegt uns unsere Erinnerung an die süßen, längst vergangenen Tage der Jugend immer wieder. Aber auch heute ist nicht alles schlecht.

Schön ist beispielsweise, dass wir nicht mehr in unmittelbarer Gefahr schweben, Opfer eines Atomkrieges zu werden. Wir idealisieren und behalten häufig nur die markanten Erinnerungen im Gedächtnis, zumindest solche Erinnerungen, die uns ganz besonders bewegt haben, ob nun in positiver oder negativer Form.



Scott Adams / Adventure International Werbung (1982)

Wenn es aber um Computerspiele geht, da gehe ich nicht so viele Kompromisse mit der Neuzeit ein. Spreche ich mit Freunden über meine Retropassion, so kommt oft das Argument: die Spiele damals waren doch viel zu einfach gestrickt oder das will doch heute keiner mehr sehen. Nein und nein.

Die Retroszene ist lebendiger als jemals zuvor und es ist kein Ende in Sicht. Neue Publisher spezialisieren sich auf längst totgesagte Heimcomputer und Konsolen, neue Entwickler kreieren oftmals im Alleingang wundervolle Spiele, welche die alten Klassiker zum Vorbild haben, auf der anderen Seite aber die Bedürfnisse der modernen Spielkultur nicht vernachlässigen. Eine Fusion

Wenn man dies mal kurz reflektiert, wird schnell klar, warum mir Aussagen über die angebliche Einfachheit der Spiele aus der Heimcomputer Ära zuwider sind. Wer sich einmal auf das Adventure eingelassen hat, der wird von dem Genre nicht wieder losgelassen. Mein erstes Adventure, übrigens auf einem Commodore 64 gespielt, war “Castle of Terror”, eine von Melbourne House entwickelte Horrornovelle. Auch heute erinnere ich mich noch sehr gerne daran, hat es doch den Weg zur Liebe der interaktiven Fiktion für mich geebnet. Ohne dieses Spiel hätte ich Jahre später nie die Entscheidung gefällt, **selbst ein Adventure** zu schreiben. Meine persönliche Erfahrung hatte in mir die Frage aufgerufen, wie denn andere Menschen Adventures in Erinnerung haben und welches der alten Meisterwerke für sie den Einsteig darstellte.

Was eigentlich nur eine kurze Umfrage auf Twitter werden sollte, entwickelte rasch eine Eigendynamik, die man in unserer kleinen Retroszene durchaus als “viral” bezeichnen kann. Das Feedback war so überwältigend, dass wir uns entschlossen haben, zumindest einen Teil der Titel hier in einem separaten Artikel für die Ewigkeit festzuhalten. Möge es für euch das sein, was ihr darin sehen möchtet.

Eine Inspiration, eine To-do-Liste, eine Liebesbekundung oder eben das, was es für mich ist: das Echo einer Generation.

Erste Schritte ins Abenteuer – Eure gemeldeten Adventures

- **Castle of Terror**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Grahame Willis
- Studio: Beam Software
- Publisher: Melbourne House
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@8bit_era](#)



Castle of Terror von 1984. (Bild: Melbourne House, C64)

- **Zork**
- Erstveröffentlichung: November 1980
- Programmierer: Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling
- Studio: Infocom
- Publisher: Infocom
- Plattform: Commodore 16
- Gemeldet von: [@herrkaschke](#)

```
West of House          Score: 0/0
ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom,
Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of
Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>_
```

Zork 1 von 1980. (Bild: Infocom, C16)

- **Police Quest: In Pursuit of the Death Angel**
- Erstveröffentlichung: 1987
- Programmierer: James Walls, Daryl F. Gates
- Studio: Sierra On-Line
- Publisher: Sierra On-Line
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: [@tobi_schwab](#)



Police Quest: In Pursuit of the Death Angel von 1987. (Bild: Sierra On-Line, Amiga)

- **Rigel's Revenge**
- Erstveröffentlichung: 1987
- Programmierer: Nigel Brooks, Said Hassan
- Studio: Smart Egg Software
- Publisher: Mastertronic
- Plattform: Amstrad CPC
- Gemeldet von: @forelioned

▶N

The street curved east and south.

Harper was beside the skeletal remains of the geodesic dome that once covered the town.

Huge shards of plastiglass towered overhead. Through these, Harper could see the desert that surrounded the town.

▶E

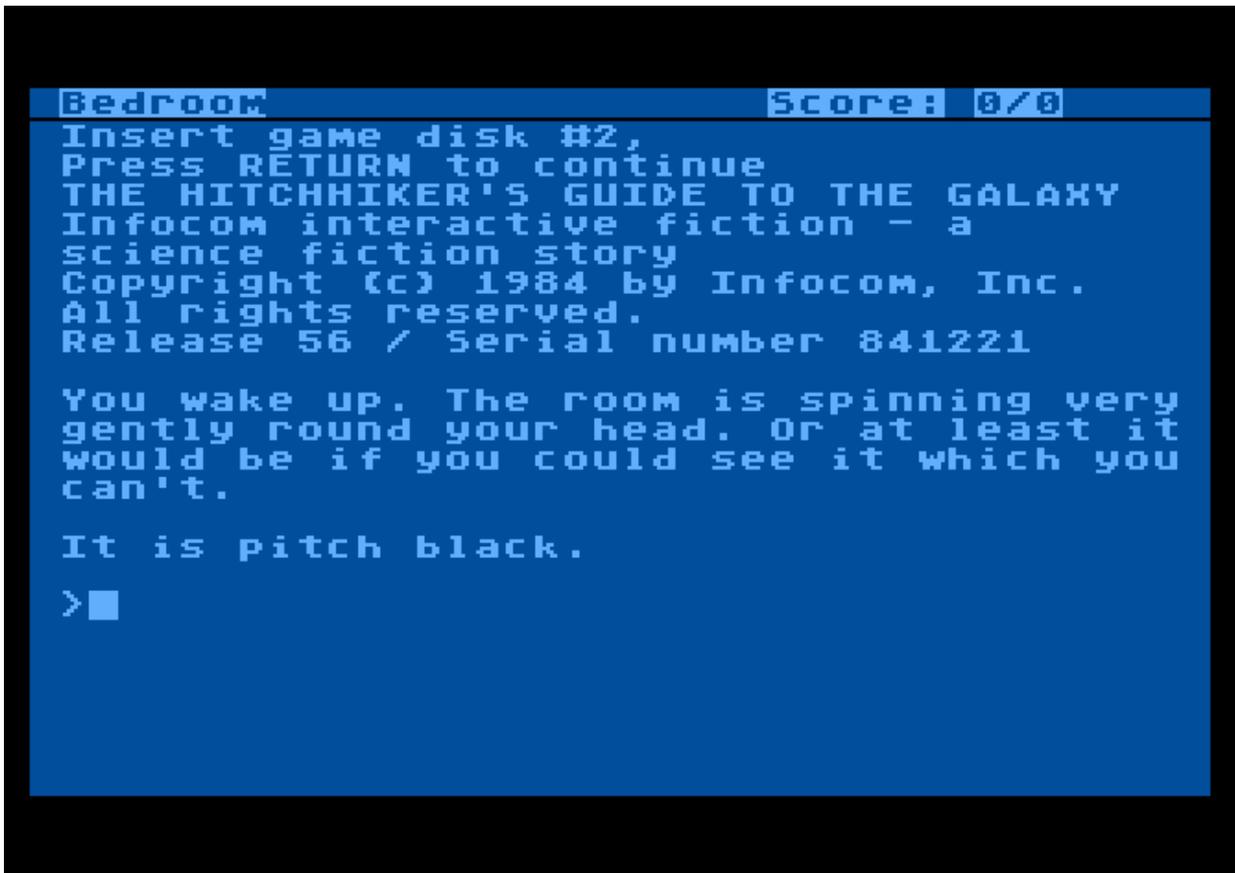
Harper was in the jewellery and fur trading centre. The shops looked expensive, but most had been looted.

A makeshift barrier had been erected across the street to the east.

▶_

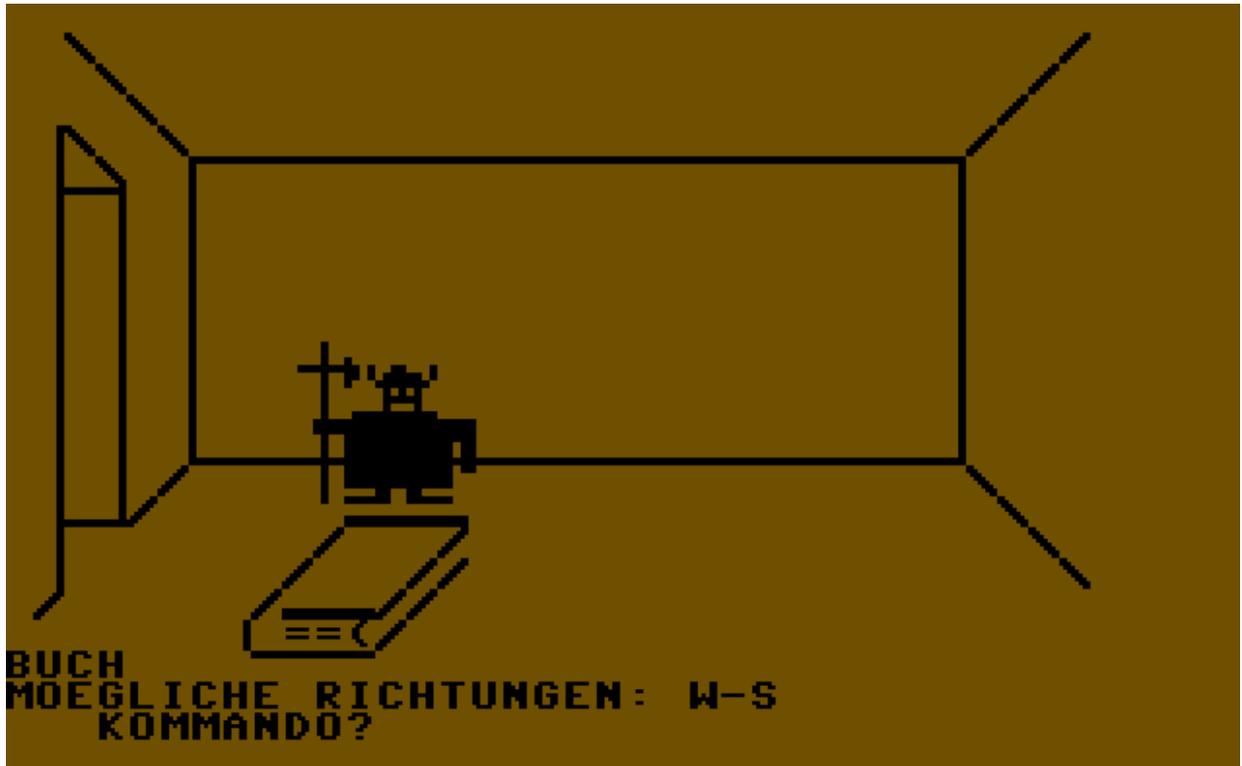
Rigel's Revenge von 1987. (Bild: Mastertronic, CPC)

- **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Douglas Adams, Steve Meretzky
- Studio: Infocom
- Publisher: Infocom
- Plattform: Atari 8-bit
- Gemeldet von: @glgnfz



The Hitchhiker's Guide to the Galaxy von 1984. (Bild: Infocom, Atari 8-bit)

- **Zauberschloss**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Dennis Merbach
- Studio: –
- Publisher: Markt & Technik Verlag (Happy Software)
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: @obiwandiDE



Zauberschloss von 1984. (Bild: Markt & Technik, C64)

- **Aztec Tomb Adventure**
- Erstveröffentlichung: 1983
- Programmierer: Antony Crowther
- Studio: –
- Publisher: Alligata Software Ltd.
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@eb_Eway10](#)



Aztec Tomb Adventure von 1983. (Bild: Alligata Software, C64)

- **Price of Peril**
- Erstveröffentlichung: 1988
- Programmierer: Michael Bernd Schmidt (aka "Smudo" von den "Die Fantastischen Vier") in Zusammenarbeit mit Carsten A. Sauter und Andreas Rieke
- Studio: P.A.A.S. (Programmer Association for Accomplished Software)
- Publisher: INPUT 64 (Ausgabe 04/1988)
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: @Ai16C



Price of Peril von 1988. (Bild: INPUT 64, C64)

- **Das Grab des Pharao**
- Erstveröffentlichung: 1985
- Programmierer: Wolfgang Rausch
- Studio: –
- Publisher: Markt & Technik Verlag (Happy Software)
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@DatassetteUser](#)



Das Grab des Pharaos von 1985. (Bild: Markt & Technik, C64)

- **Discworld**
- Erstveröffentlichung: 1995
- Programmierer: Gregg Barnett, David Johnston
- Studio: Perfect 10 Productions, Teeny Weeny Games
- Publisher: Psygnosis
- Plattform: MS-DOS
- Gemeldet von: [@jessen_matthias](#)



Discworld von 1995. (Bild: Perfect 10 Productions, MS-DOS)

- **The Hobbit**
- Erstveröffentlichung: 1982
- Programmierer: Philip Mitchell, Dr. Veronika Megler
- Studio: Beam Software
- Publisher: Melbourne House
- Plattform: MSX
- Gemeldet von: [@box_retro](#)



The Hobbit von 1982. (Bild: Melbourne House, MSX)

- **Gremlins – The Adventure**
- Erstveröffentlichung: 1985
- Programmierer: Brian Howarth
- Studio: Adventure International
- Publisher: Adventure International
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@dancloutier](#)



Gremlins – The Adventure von 1985, (Bild: Adventure International, C64)

- **Loom**
- Erstveröffentlichung: 1990
- Programmierer: Brian Moriarty
- Studio: Lucasfilm Games
- Publisher: Lucasfilm Games
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: [@Retrogasm1](#)



Loom von 1990. (Bild: Lucasfilm Games, Amiga)

- **The Mask of the Sun**
- Erstveröffentlichung: 1982
- Programmierer: Scott Shumway
- Studio: Ultrasoft
- Publisher: Brøderbund, Ariolasoft
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@brotkastenblog](#)



```
The road ends at the base of a pyramid.  
"This may be the pyramid of Tikal.  
It is good we found it."  
OK>_
```

The Mask of the Sun von 1982. (Bild: Brøderbund, Ariolasoft, C64)

- **Sphinx Adventure**
- Erstveröffentlichung: 1982
- Programmierer: Paul Fellows
- Studio: Acornsoft
- Publisher: Acornsoft
- Plattform: BBC Micro
- Gemeldet von: @C64Reloaded

You are on the top of a mountain. In the distance a small building can be seen. All around you is dense forest. A road leads north. There are exits to the north, south, east and west.

? _

Sphinx Adventure von 1982. (Bild: Acornsoft, BBC Micro)

- **Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele**
- Erstveröffentlichung: 2004
- Programmierer: Paul Fellows
- Studio: Future Games
- Publisher: dtp entertainment
- Plattform: Microsoft Windows
- Gemeldet von: [@spielkritik](#)



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele von 2004. (Bild: dtp entertainment, Microsoft Windows)

- **Indiana Jones and the Last Crusade**
- Erstveröffentlichung: 1989
- Programmierer: Noah Falstein, David Fox, Ron Gilbert
- Studio: Lucasfilm Games
- Publisher: Lucasfilm Games
- Plattform: Atari ST
- Gemeldet von: [@PC_Spieler](#)



Indiana Jones and the Last Crusade von 1989, (Bild: Lucasfilm Games, Atari ST)

- **The Legend of Kyrandia**
- Erstveröffentlichung: 1992
- Programmierer: Brett W. Sperry
- Studio: Westwood Studios
- Publisher: Virgin Interactive
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: @Jardras

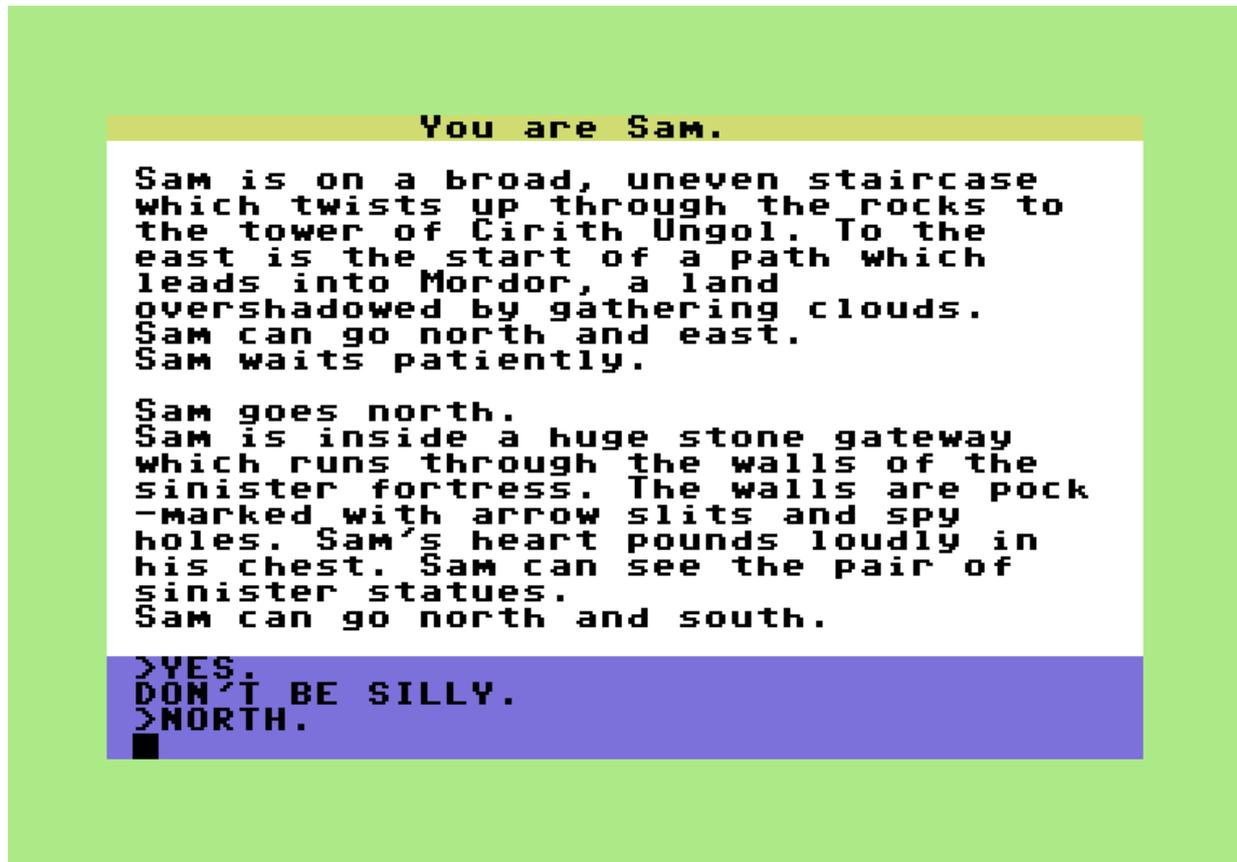


The Legend of Kyrandia von 1992. (Bild: Virgin Interactive, Amiga)

- **Pimania**
- Erstveröffentlichung: 1982
- Programmierer: Mel Croucher
- Studio: Automata
- Publisher: Automata
- Plattform: Sinclair ZX81
- Gemeldet von: [@vsg_DE](#)

Pimania von 1982. (Bild: Automata, ZX81)

- **The Crack of Doom**
- Erstveröffentlichung: 1989
- Programmierer: Norton Truter, John Haward, Philip Mitchell
- Studio: Beam Software
- Publisher: Addison-Wesley Publishing Company
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@Slaine_75](#)



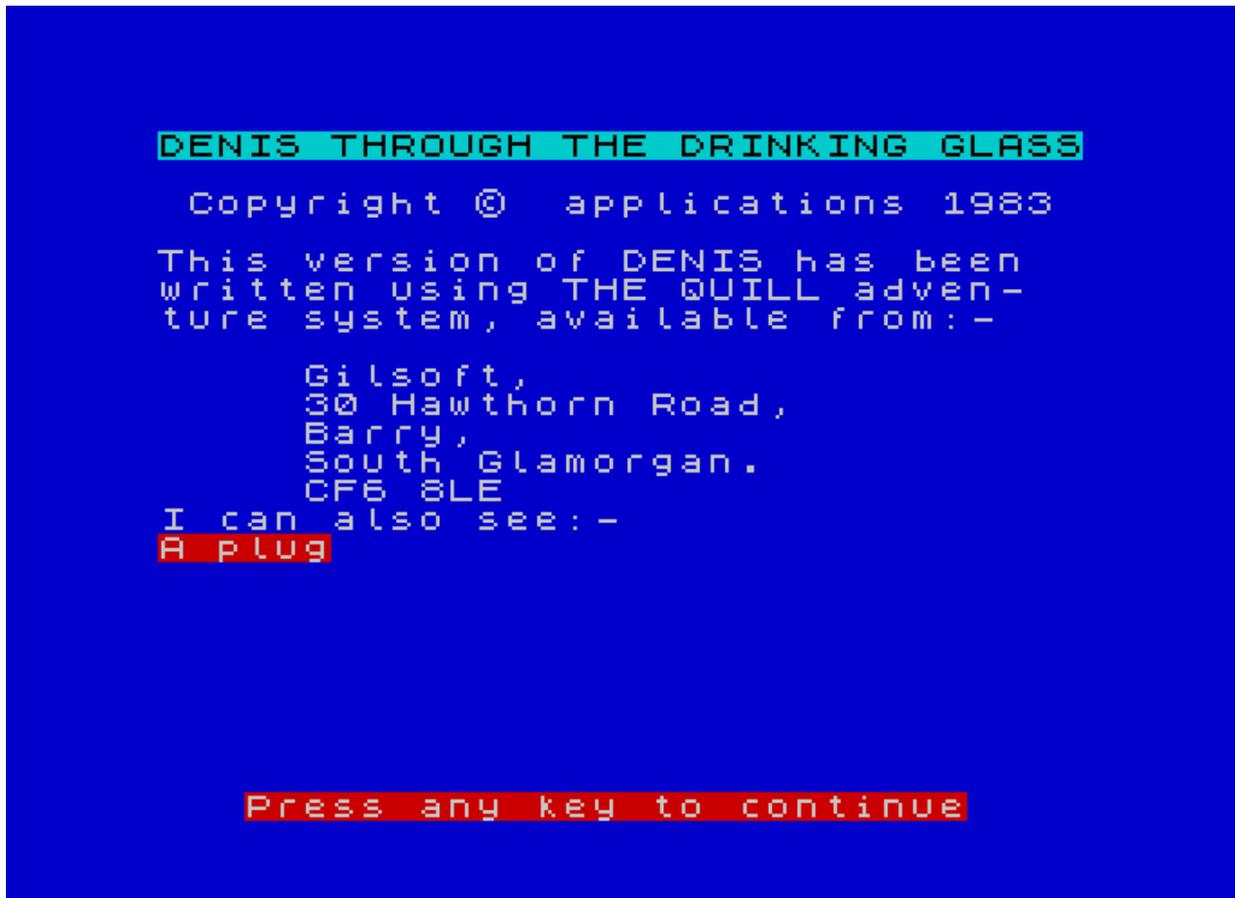
The Crack of Doom von 1989. (Bild: Addison-Wesley Publishing Company, C64)

- **Granny's Garden**
- Erstveröffentlichung: 1987
- Programmierer: Dean Hodgson
- Studio: 4Mation Educational Resources Ltd
- Publisher: Angle Park Computing Centre
- Plattform: Amstrad CPC
- Gemeldet von: [@rwstothard](#)



Granny's Garden von 1987. (Bild: Angle Park Computing Centre, CPC)

- **Denis Through the Drinking Glass**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Roger Taylor
- Studio: Applications Software Specialities
- Publisher: Gilsoft
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: [@GaivotaStefano](#)



Denis Through the Drinking Glass von 1984. (Bild: Gilsoft, ZX Spectrum)

- **The Sorcerer of Claymorgue Castle**
- Erstveröffentlichung: 1985
- Programmierer: Brian Howarth, Teoman Irmak, Scott Adams
- Studio: Adventure International
- Publisher: Adventure International
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: @jamesutherland



The Sorcerer of the Claymorgue Castle von 1985. (Bild: Adventure International, C64)

- **Das Stundenglas**
- Erstveröffentlichung: 1990
- Programmierer: Harald Evers
- Studio: Weltenschmiede
- Publisher: Software 2000
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: @CallRetro



Das Stundenglas von 1990. (Bild: Software 2000, Amiga)

- **King's Quest IV: The Perils of Rosella**
- Erstveröffentlichung: 1990
- Programmierer: Roberta Williams
- Studio: Sierra On-Line
- Publisher: Sierra On-Line
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: @Oddba1149

Score: 0 of 230 KQIV The Perils of Rosella



King's Quest IV: The Perils of Rosella von 1990. (Bild: Sierra On-Line, Amiga)

- **Mindshadow**
- Erstveröffentlichung: 1985
- Programmierer: Troy P. Worrell
- Studio: Interplay Productions
- Publisher: Activision
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: @CPCGAMINGDEMOS



Mindshadow von 1985. (Bild: Activision, Amiga)

- **DreamWeb**
- Erstveröffentlichung: 1994
- Programmierer: Neil Dodwell, David Dew
- Studio: Creative Reality
- Publisher: Empire Interactive
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: @dec_hl



DreamWeb von 1994. (Bild: Empire Interactive, Amiga)

- **Message from Andromeda**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: David M. Banner
- Studio: Richard Paul Jones (Producer)
- Publisher: Interceptor Software
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: [@wils_2k](#)



Message from Andromeda von 1984. (Bild: Interceptor Software, ZX Spectrum)

- **Maniac Mansion**
- Erstveröffentlichung: 1987
- Programmierer: Ron Gilbert und Gary Winnick
- Studio: Lucasfilm Games
- Publisher: Lucasfilm Games (in Deutschland Softgold)
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@8bitVeganNerd](#)



Maniac Mansion von 1987. (Bild: Lucalfilm Games, Atari ST)

- **Zorgos**
- Erstveröffentlichung: 1987
- Programmierer: Jan Diegelmann
- Studio: Deltacom
- Publisher: New's Software (Karl-Heinz Klug)
- Plattform: Schneider CPC 464
- Gemeldet von: [@Wiborg1978](#)



Zorgos von 1987. (Bild: Deltacom, Schneider CPC)

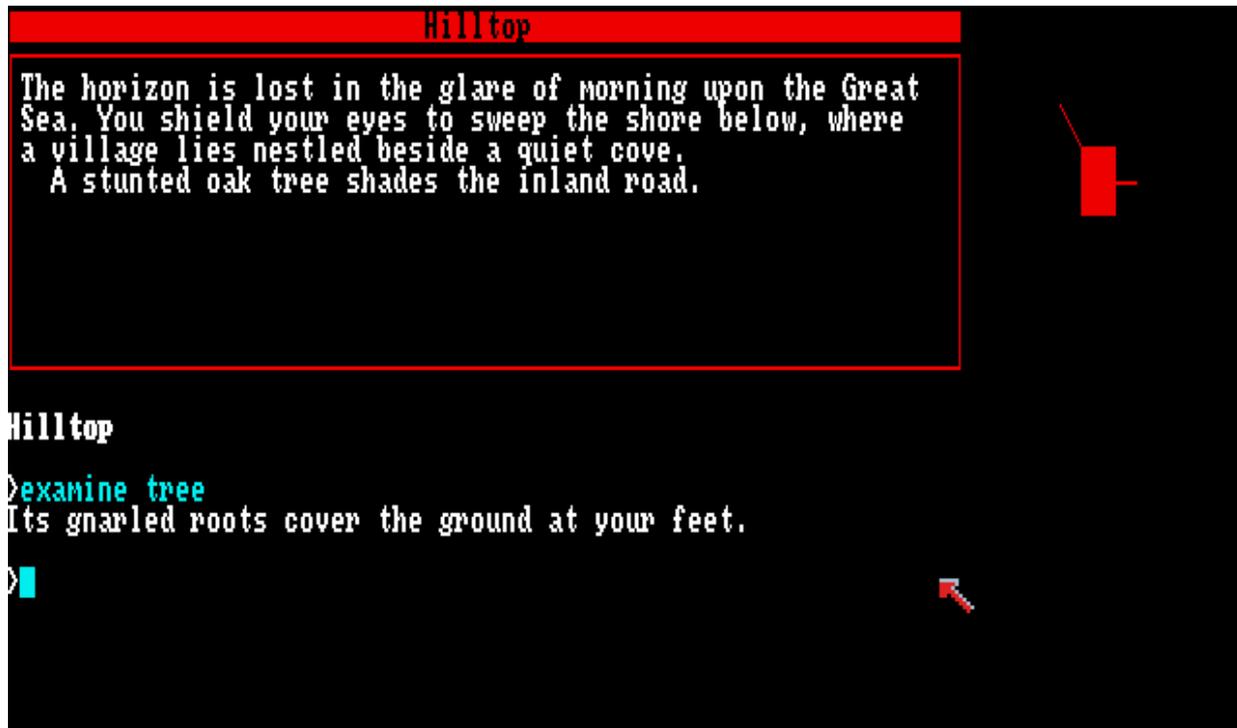
- **Imagination**
- Erstveröffentlichung: 1987
- Programmierer: Peter Torrance
- Studio: Firebird
- Publisher: Firebird
- Plattform: Amstrad CPC
- Gemeldet von: @richardjdare



You are sitting in your cosy LIVING ROOM, minding your own business and just your warm MICRO for company. You can also see a KEYBOARD, a MONITOR SCREEN, a COMPUTER DISC
Imagine your next move?..■

Imagination von 1987. (Bild: Firebird, Schneider CPC)

- **Beyond Zork: The Coconut of Quendor**
- Erstveröffentlichung: 1987
- Programmierer: Brian Moriarty
- Studio: Infocom, Inc.
- Publisher: Infocom, Inc.
- Plattform: Commodore Amiga
- Gemeldet von: [@ne1for23](#)



Beyond Zork von 1987. (Bild: Infocom, Amiga)

- **Die Drachen von Laas**
- Erstveröffentlichung: 1991
- Programmierer: Guido Henkel und Hans?Jürgen Brändle
- Studio: attic
- Publisher: attic
- Plattform: Commodore Amiga 500
- Gemeldet von: @grimly_ghost



Die Drachen von Laas von 1991 (Bild: attic, Amiga)

- **Questprobe: Spider-Man**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Scott Adams
- Studio: Adventure International
- Publisher: Adventure International
- Plattform: Commodore 16
- Gemeldet von: @SnoopScottyDogg



I am in a small deserted Office.
Visible items:

MADAME WEB.

Exits are: SOUTH

by Teoman Irmak.

---TELL ME WHAT TO DO ? N

O.K.

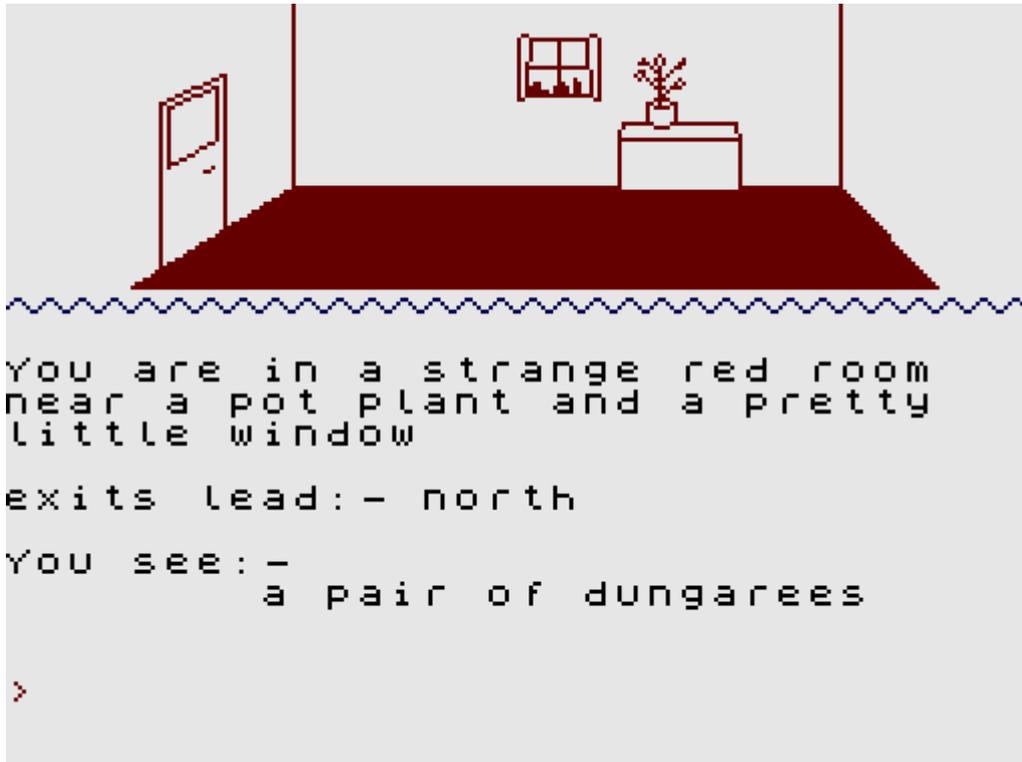
---TELL ME WHAT TO DO ? N

O.K.

---TELL ME WHAT TO DO ?

Questprobe: Spider-Man von 1984. (Bild: Adventure International, C64)

- **Urban Upstart**
- Erstveröffentlichung: 1983
- Programmierer: Pete Cooke
- Studio: Richard Shepherd Ltd.
- Publisher: Richard Shepherd Ltd.
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: [@MarkRJones1970](#)



Urban Upstart von 1983 (Bild: Richard Shepherd Ltd., ZX Spectrum)

- **The Count**
- Erstveröffentlichung: 1979
- Programmierer: Scott Adams
- Studio: Creative Computing Software
- Publisher: Creative Computing Software
- Plattform: Commodore VIC-20
- Gemeldet von: [@StevenLyon](#)

```
What shall I do now?  
get p  
Don't know what "P" is.  
What shall I do now?  
get up  
I'm in a bedroom.  
Open window. Brass bed. Sheet tied to  
bed.  
North  
OK  
Its getting DARK outside!  
What shall I do now?  
eat tablet  
OK  
I'm real PEPPY now!  
Its getting DARK outside!  
What shall I do now?  
i  
CARRYING: Unlit torch. Sulfur matches. 2  
small holes in my neck. 2 nodoz tablets.  
Pack of Transylvanian cigarettes. Dusty  
clove of garlic.  
Its getting DARK outside!  
What shall I do now?  
■
```

The Count von 1979. (Bild: Creative Computing Software, C64)

- **The Wrath of Magra**
- Erstveröffentlichung: 1985
- Programmierer: Roy Carnell, Stephen Kirk, Stuart A. Galloway
- Studio: Carnell Software
- Publisher: Mastervision (Mastertronic)
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: @RochBalrog



The Wrath of Magra von 1985. (Bild: Mastervision, ZX Spectrum)

- **ADVENT**
- Erstveröffentlichung: 1976
- Programmierer: William Crowther, Don Woods
- Studio: –
- Publisher: –
- Plattform: DEC PDP-10
- Gemeldet von: @DissBugBear



ADVENT von 1976. (Bild: William Crowther, DEC PDP-10)

- **La Aventura Original**
- Erstveröffentlichung: 1989
- Programmierer: Andres Roberto Samudio Monro (Spain), Manuel Gonzalez Martinez (Spain),

Carlos Marques (Spain)

- Studio:
- Publisher: Aventuras AD S.A. (Spain)
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: @reidrac



La Aventura Original von 1989 (Bild: Aventuras AD, ZX Spectrum)

- **The Search for King Solomon's Mines**
- Erstveröffentlichung: 1983
- Programmierer: Daryll Reynolds
- Studio: Program One/Dotsoft Australia
- Sharp Port: Solo Software Ltd.
- Publisher: Dotsoft & Solo Software Ltd.
- Plattform: Sharp MZ-700/800
- Gemeldet von: @runstopme



The Search for King Solomon's Mines (Bild: C64)

- **La Guerra de las Vajillas**
- Erstveröffentlichung: 1988
- Programmierer: ?
- Studio: Dinamic Software
- Publisher: Dinamic Software
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: @zesarux



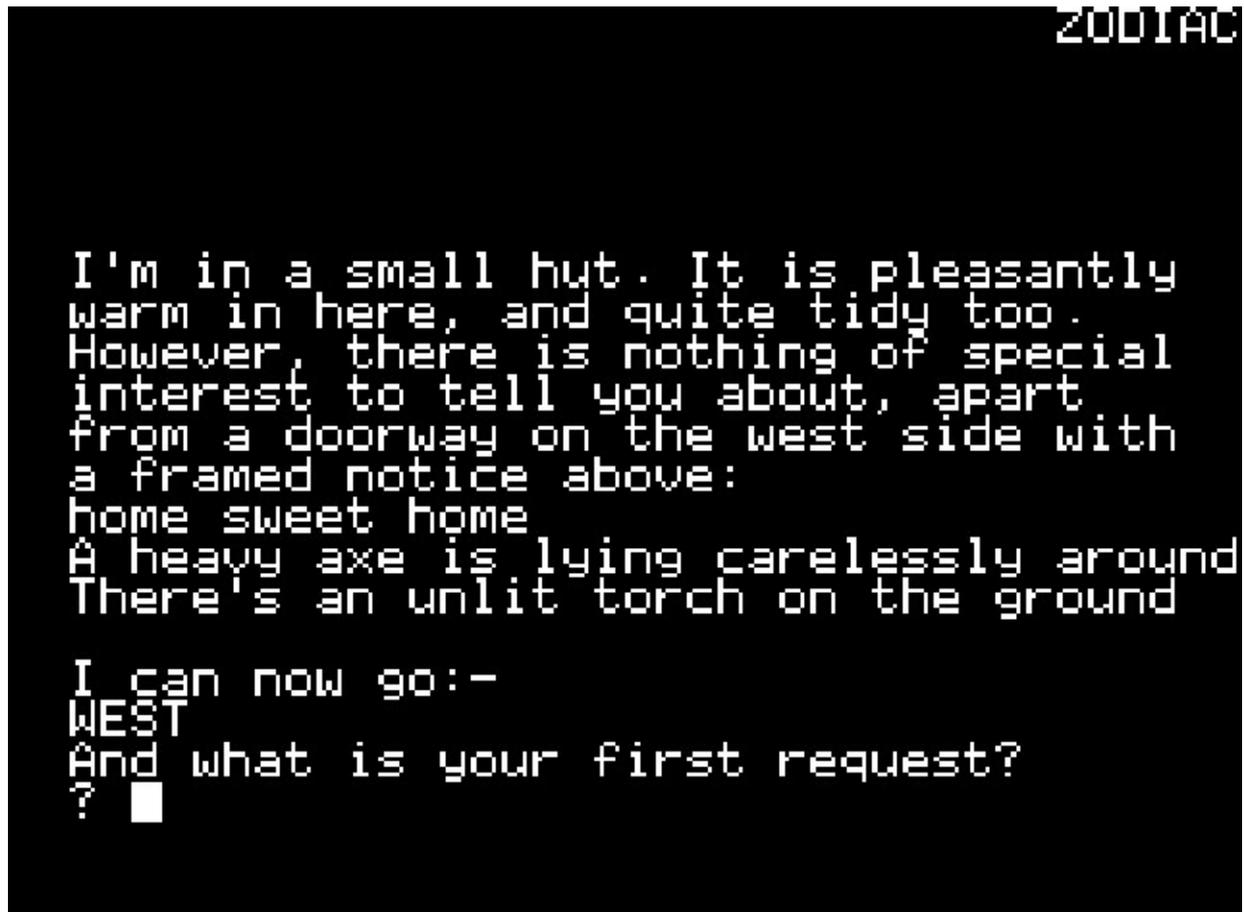
La Guerra de las Vajillas von 1988. (Bild:Dinamic Software, ZX Spectrum)

- **Hugo's House of Horrors**
- Erstveröffentlichung: 1990
- Programmierer: David P. Gray
- Studio: Gray Design Associates
- Publisher: Gray Design Associates
- Plattform: MS-DOS
- Gemeldet von: @ShaneyBoy112



Hugo's House of Horrors von 1990. (Bild: Gray Design Associates, DOS)

- **Zodiac Adventure**
- Erstveröffentlichung: 1983
- Programmierer: Geoff M. Phillips
- Studio: Tansoft Ltd.
- Publisher: Tansoft Ltd.
- Plattform: Oric-1
- Gemeldet von: [@RightAngleGames](#)



Zodiac Adventure von 1983. (Bild: Tansoft Ltd., Oric-1)

- **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**
- Erstveröffentlichung: 1988
- Programmierer: David Fox, Matthew Kane, David Spangler, Ron Gilbert
- Studio: Lucasfilm Games LLC
- Publisher: Lucasfilm Games LLC
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@bagalutenGregor](#)



Zak McKracken and the Alien Mindbenders. (Bild: Lucasfilm Games LLC, Amiga)

- **Heroes of Karn**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Ian Gray, David M. Banner
- Studio: Interceptor Software
- Publisher: Interceptor Software
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: @LordFrigolous



Heroes of Karn von 1984 (Bild: Interceptor Software, ZX Spectrum)

- **Soul Crystal**
- Erstveröffentlichung: 1992
- Programmierer: Chris Link, Kai Schulze
- Studio: Avantgardistic Arts
- Publisher: Starbyte Software
- Plattform: Commodore 64
- Gemeldet von: [@8bitVeganNerd](#)



Soul Crystal von 1992. (Bild: Avantgardistic Arts, C64)

- **El enigma de Acept**
- Erstveröffentlichung: 1986
- Programmierer: Angel Henezo, Frederico Alonso, Carlos Carpio, Xavier Garcia
- Studio: ACE Software
- Publisher: ACE Software
- Plattform: Amstrad CPC
- Gemeldet von: [@Apsis_Universe](#)



El enigma de Acept von 1986. (Bild: ACE Software, DOS)

- **Kontrabant**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Ziga Turk, Matevz Kmet
- Studio: Radio Student
- Publisher: Radio Student
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: [@ForsakenForLife](#)

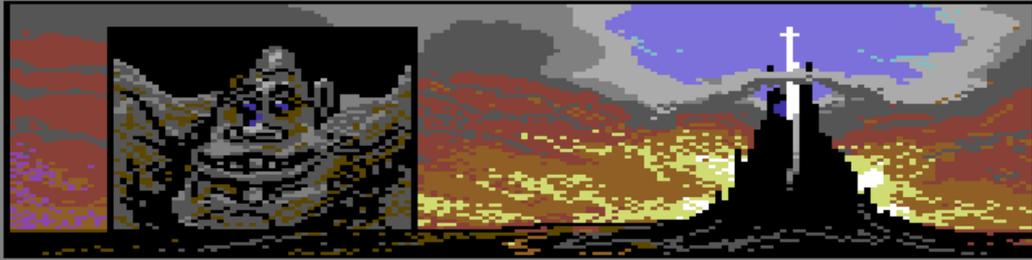
```
Življenje postaja v letih
suhih krav vedno bolj
dolgočasno.
Televizija ponavlja stare filme,
na radiju sama žalost,
da o novicah v časopisih niti
ne govorimo.

EDINA REŠITEU JE, DA SI TUDI TI
NAJDEŠ TV, KASTOFON in
MIKRORAČUNALNIK.

EDINA pot vodi UEN v širni svet.
Pričakujem nasvetov, prijatelj .
>
```

Kontrabant von 1984 (Bild: Radio Student, ZX Spectrum)

- **The Neverending Story**
- Erstveröffentlichung: 1985
- Programmierer: Ian Weatherburn
- Studio: Ocean Software Ltd.
- Publisher: Ocean Software Ltd.
- Plattform: Sinclair ZX Spectrum
- Gemeldet von: @Unclear_User



Atreyu stands in a small clearing in the middle of the Great Forest. There is a campfire burning brightly in the centre of the clearing and a small Forest track leading off to the northeast.

Rockbiter is here.
Rockbiter tells you that he is making his way to the Ivory tower to tell the Empress about the Nothing, and then scurries off into the Forest.

v

The Neverending Story von 1985. (Bild: Ocean Software Ltd., C64)

- **Questprobe: The Hulk**
- Erstveröffentlichung: 1984
- Programmierer: Scott Adams
- Studio: Adventure International
- Publisher: Adventure International
- Plattform: ZX Spectrum
- Gemeldet von: @zona_fi



Questprobe: The Hulk von 1984 (Bild: Adventure International, C16)

- **Robin of Sherwood – The Touchstones of Rihannon**
- Erstveröffentlichung: 1985
- Programmierer: Mike Woodroffe and Brian Howarth
- Studio: Adventure International UK Ltd.
- Publisher: Adventure International
- Plattform: ZX Spectrum
- Gemeldet von: @smartestgenes



Robin of Sherwood – The Touchstones of Rihannon von 1985 (Bild: Adventure International UK Ltd., C64)

- **Snowball (Silicon Dreams Trilogy)**
- Erstveröffentlichung: 1983
- Programmierer: Mike & Pete Austin
- Studio: Level 9 Ltd.
- Publisher: Level 9 Ltd.
- Plattform: PCW
- Gemeldet von: [@cibersheep](#)



Snowball von 1983, (Bild: Level 9 Ltd., Amstrad PCW)

Erfreuliche Aussichten

Auch nach über dreißig Jahren haben viele der damaligen Adventures nichts von ihrem Reiz eingebüßt. Ausnahmen bestätigen aber die Regel. Mittlerweile ist bekannt, dass ausgerechnet "Castle of Terror", welches ironischerweise den [Thread auf Twitter](#) startete, gar nicht vollständig gelöst werden kann. Es gibt keine Möglichkeit, den Grafen zu töten und somit 290 von 290 Punkten zu erreichen und alle Meldungen, die im Spiel auf etwas anderes hindeuten, wurden lediglich eingebaut, um den Spieler zu verwirren. Das muss man sich mal vorstellen! Als absolut zeitlose Klassiker hingegen haben sich die wundervollen Werke von Infocom entwickelt. Sowohl technisch als auch literarisch auf höchstem Niveau, laden diese Adventures auch heute noch zu sehr anspruchsvollen Erfahrungen ein, die ich euch nur ans Herz legen kann.

Aber nicht nur in der Vergangenheit sollte man nach Adventures suchen, denn diese erleben gerade eine wahre Renaissance. Tools wie [Quill](#) und das kürzlich wiederentdeckte [DAAD Adventure Writer](#) werden dazu genutzt um neue Meisterwerke für alte Systeme zu kreiern. Und dann gibt es da nach Chris Ainsley's wundervolles System [Adventuron](#), welches auf einfache Art und Weise

die Möglichkeit eröffnet, klassisch wirkende Adventures zu erstellen, die dann auf jedem modernen PC gespielt werden können, ganz ohne Emulation.



The Curse of Rabenstein von 2020, (Bild: Puddle Soft, Spiel: Stefan Vogt, Grafiken: Dylan Barry)

Mein eigenes Adventure *Hibernated* hatte nach seiner Veröffentlichung Mitte 2018 einige bedeutende Preise gewonnen, unter anderem den legendären “Crash Smash” der englischen Kult-Zeitschrift *Crash*. In der Welle dieses Erfolges sind dann tolle neue Spiele entstanden, beispielsweise *Unhallowed*, einer der ersten Titel in der “neuen Generation von Adventures” welcher, laut Aussage des Entwicklers, direkt von *Hibernated* inspiriert wurde. Die neue Generation ist von dem Konzept getrieben, das Adventure in die moderne Zeit zu transportieren, die Erwartungen moderner Spielkultur zu berücksichtigen und die Frustration und Schwächen der damaligen Spiele in den 80ern zu lassen. Es geht eher um das Erleben einer Geschichte als um das Suchen von Verben oder das Lösen von abstrakten Rätseln. Zahlreiche Titel befinden sich in der Entwicklung, von mir selbst wird es in diesem Jahr noch das Grafikadventure “The Curse of Rabenstein” geben (Bild siehe oben) sowie das langerwartete *Hibernated 2 – Along the starlit Path*, welches ich, als erstes meiner Spiele, mit den Infocom Development Tools programmiere. Beide Adventures werden sowohl für gängige 8-bit und 16-bit Systeme sowie für modernen PC erscheinen. Der Download wird wie immer kostenlos sein. Über *PolyPlay*, meinen Publisher, kann man sich die Spiele auch in einer “boxed Edition” kaufen.

Die Zukunft für Freunde klassischer Adventures, egal ob Sie sich an den Graphicadventures von Level 9 oder an der interaktiven Fiktion von Infocom orientieren, sieht also rosig aus. Aber erzählt doch mal selbst. Welches war denn euer erstes Adventure? Und welches hattet ihr am meisten geliebt? Mein persönlicher Favorit ist “The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy” das Infocom in Zusammenarbeit mit Douglas Adams publizierte. Seid ihr bereits mit Spielen aus der “neuen Welle der Adventures” in Berührung gekommen? Hattet ihr kürzlich ein solches gespielt? Eventuell auch einen der Klassiker? Würdet ihr gerne mal selbst ein neues Spiel schreiben, denn mit einem System wie [Adventuron](#) ist das ja auch überhaupt nicht mehr schwer? Fragen über Fragen aber ich bin sicher ihr habt die passende Antwort. Also lasst den Kommentar-Button glühen!

Beenden möchte ich unserer kleine Exkursion mit den Worten der Adventure Legende Tim Gilberts: “Imagine Worlds....” denn alles ist möglich und ihr seid der Schlüssel!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch den 8. Januar 2020 um 08:15 in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.