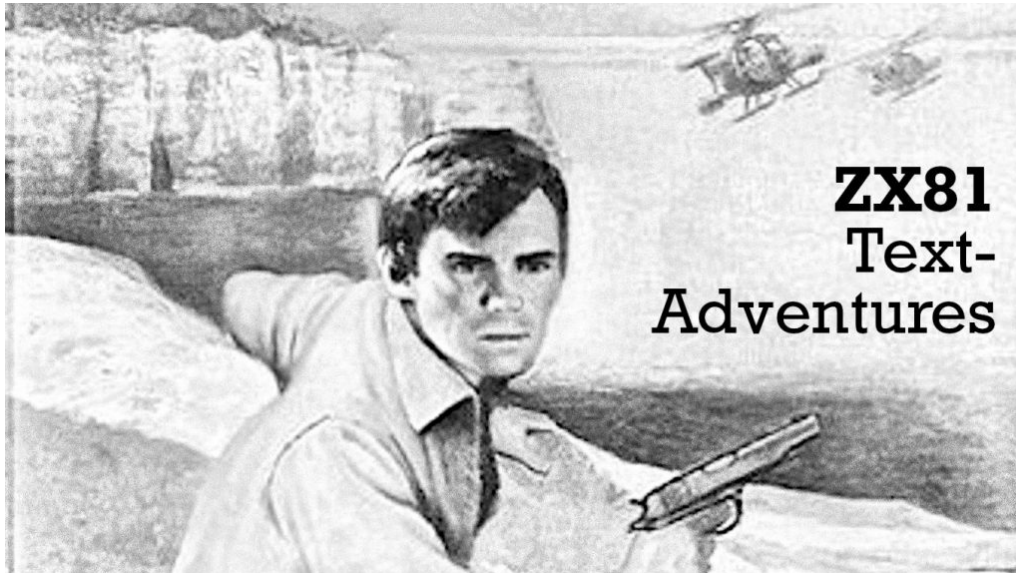


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



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.

Adventures

ADVENTURE 'A' PLANET OF DEATH

In this machine code program you find yourself stranded on an alien planet. On this planet you will meet various hazards, including aliens, little green men, some natural - some not. Your aim is to escape this planet by finding your captured and disabled space ship. You really are the commander of your computer.

COMMODORE 64
ACCO88

ZX81 16K **SPECTRUM 48K**
ACZ015 ACS059

ADVENTURE 'B' INCA CURSE

In this adventure you find yourself in South America in the jungle, near an - as yet - undisturbed INCA temple. Inside this temple you will find lots of treasure, your aim is 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.

Cassette routines are available to save and load a game at any stage.

ZX81 16K **COMMODORE 64** **SPECTRUM 48K**
ACZ016 ACC089 ACS060

ADVENTURE 'C' SHIP OF DOOM

While on reconnaissance in space, your ship has been drawn by a graviton beam towards an alien cruiser. Fred, your pet android, informs you that the cruiser is on a humanoid slave mission. Its mission is to seek out humanoid planets from which the inhabitants are taken as slaves and their brains replaced by microchips! Your aim is to escape alive having broken the GRAVITON hold on your ship. Fred will stay with you and assist you. Cassette routines to save the game on tape at any stage are included.

COMMODORE 64
ACCO90

ZX81 16K **SPECTRUM 48K**
ACZ017 ACS061

ADVENTURE 'D' ESPIONAGE ISLAND

You have to survive an engine failure whilst flying over an uninhabited island in the South Atlantic. Learn to treat the natives with respect, avoid capture, harass the enemy and return with the island's secret.

Cassette routines are available to save and reload at any stage of the game.

COMMODORE 64 **SPECTRUM 48K** **ZX81 16K**
ACCO91 ACS062 ACZ018

ADVENTURE 'E' GOLDEN APPLE

The latest of our devious and tormenting adventures to amuse and entertain you. You must go on a quest to find the Golden Apple. You will find yourself in a Mansion, at Sea, and on an island hunting for treasure.

Cassette routines are available to save and reload at any stage of the game.

48K SPECTRUM ACS063

ADVENTURE 'F' EYE OF BOIN

Whilst on an expedition to find a lost jewel 'The Eye of Boin', you are captured by natives and imprisoned in a grass hut. This is where the adventure really begins. Escape from the hut avoiding the villagers to find yourself possibly dying of thirst in a desert, being stung to death by bees, eaten alive by a bear and many other hideous possible endings.

The game includes full multi-screen graphics. Cassette routines are available to save and re-load at any stage of the game.

SPECTRUM 48K ACS105

ADVENTURE 'G' GROUND ZERO

The aim of this adventure is to try and survive a nuclear attack. You do this by building a nuclear shelter or either by using the Town Hall shelter. To enable yourself to survive, once the bomb has gone off, you also have to collect rations and at the same time try and avoid the riots. All this has to be done within a limited time period, before the bomb goes off.

ACS106 **SPECTRUM 48K**

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

UTILITY PROGRAMS

ASSEMBLER
SPECTRUM 48K ALS066
ZX81 16K AC2021

EDITOR Specially designed for Assembly language, it is a screen editor with a single cursor which you move in any of 4 directions about the screen. Functions accessed with shift keys are: cursor left, right up, down, character/line insert/delete, search for string, output to ZXprinter, indent label for easy program reading), move cursor to top of text, restore line to original condition. The EDITOR employs partial up/down screen scroll (like modern word-processors) to allow rapid scanning through program & insertion/deletion of whole lines. It automatically puts the text into a REM LINE at line 2 (which it creates) which can be up to 31K long!

MONITOR Provides essential support facilities; 11 extra modes/commands, such as: Memory edit; provides a window into memory, scroll up/down, enter hex etc. Register inspect/modify, copy block, find 2-byte number, dump to printer, run M/C program, LOAD block of memory, SAVE block of memory, display summary of commands. Also given is a full status report on memory usage (give to nearest 1K). It also contains many fully explained sub-routines (such as display character - the routine that the EDITOR uses), to make programming even easier.

A professional quality system written in 9K of machine code which will give you a phenomenal amount of power over your SPECTRUM. This powerful program has been used to write many of the most successful Arcade Games. The program consists of 3 main sections:

ASSEMBLER Highly versatile, high speed 2-pass mnemonic/label assembler. Assembles into line 1 REM by default, or anywhere with an ORG instruction. Pseudo instructions such as DEFB, DEFW, DEFS, EQU as used in some other Spectrum Assemblers are replaced with far more elegant methods (e.g. for DEFS simply enclose text in inverted commas). Comments can be included in text: upper/lower case accepted. The assembler traps any error and displays a relevant error message; the cursor is positioned on the faulty line. Labels up to 32 characters long; number of labels limited only to spare memory.

The whole package has been designed to be as user-friendly as possible (every MONITOR command briefly explains itself). Considerable emphasis has been placed on compatibility with BASIC: no problem to have a BASIC program with assembly code sub-routines. The documentation supplied explains the Assembler in depth, gives full instructions, examples and tips.

SPECTRUM ASSEMBLER II
AC3113
ALL THE ABOVE FEATURES + SINGLE STEP
LIST LABEL TABLES * LIST SOURCE AND OBJECT CODE

XBASIC is an extension to the BASIC language on your Spectrum, giving you more than 20 new commands to greatly simplify writing BASIC programs. XBASIC is designed to be very simple to use, there is no list of RANDOMIZE USR addresses to remember, as all the commands have their own key word, prefixed by a % to distinguish them from normal commands. The new keywords can be used either as direct commands or put into programs, and variables or complex expressions can be used instead of numbers as parameters. Single key entry of the near keywords can be used if you wish.
Spectrum 48K

FORTH
16K ZX FORTH
48K SPECTRUM FORTH

WHY FORTH? The power of FORTH comes from its unusual Philosophy, which allows you to add new functions (called words in FORTH) to the language in order to match it to whatever you want to do. In other words you use FORTH to define your own language. FORTH need never be criticised for not having a particular command because you can always add it.

QUICK DEVELOPMENT Program development is very quick with FORTH once you are used to it. One of the reasons for this is that the more programs you have written, the more words you have created which you can draw on for further programs.

FLEXIBILITY Because of its user-defined nature, FORTH is enormously flexible and its vocabulary can be matched precisely to a tasks requirements.

SIZE OF CODE Compiled code is extremely compact. Most of ZXFORNTH is written in FORTH. It has over 250 commands and occupies only 6K of memory.

MATHS RANGE As standard, FORTH works on 16 bit numbers for its arithmetic and so can represent integers in the range - 32768 to 32767. ZXFORNTH also includes some 32 bit arithmetic routines to work on integers in the range - 2147483648 to 2147483647. FORTH will also work in any number base from 2 (binary) to 36!

REVERSE POLISH FORTH works in reverse polish notation rather than normal infix notation. For example 3 + 7 becomes 3 7 + This is very fast and powerful when mastered because there is no need for brackets.

SPECTRUM FORTH SPECTRUM FORTH can also use the colour, sound, Hi-resolution and User Definable Graphics available on Spectrum.

ADVANTAGES OF FORTH:
SPEED FORTH runs up to 10 times faster than an equivalent program in Basic. A FORTH program runs faster in slow mode than Basic does in fast mode.
INTERACTIVE When a definition is typed in, it is compiled immediately. But this compilation is so fast that the language is just as interactive as Basic. Once a word has been compiled into the FORTH 'dictionary' it can be used at any time with no further compilation. This makes program development much faster than languages like Pascal.
STRUCTURED FORTH is a structured language. It has IF...ELSE...ENDIF statement, BEGIN...UNTIL...REPEAT.
TRANSPORTABLE ZXFORNTH is an implementation of the Forth Interest Groups FIG FORTH which is supported on many micro computers. Programs written on one implementation will run on other ones with little or no change.

AC2020
ZXFORNTH WILL BE SUPPLIED ON CASSETTE FOR THE ZX81 WITH
A USER'S MANUAL KEYBOARD OVERLAY EDITOR supplied on cassette written in FORTH EDITOR MANUAL

AC3065
SPECTRUM FORTH WILL BE SUPPLIED ON CASSETTE WITH
USER'S MANUAL EDITOR supplied on cassette written in FORTH EDITOR MANUAL

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.“

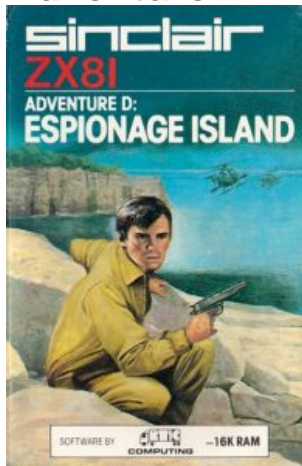
Adventure B – Inca Curse

„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. Unfortunately, one of your engines is hit by enemy fire 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 Kasette 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-Programmierung 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 veröffentlichten Spiele vor (in alphabetischer Reihenfolge):

Name	Jahr	Spiel-Genre
<i>Adventure A: Planet Of Death</i>	1981	Adventure
<i>Adventure B: Inca Treasure</i>	1981	Adventure
<i>Adventure C: Alien Space Ship</i>	1982	Adventure
<i>Adventure D: Espionage Island</i>	1982	Adventure
<i>Galaxy Warrior</i>	1981	Shoot-Em-Up
<i>Gobbleman</i>	1982	Arcade
<i>Invasion Force</i>	1982	Shoot-Em-Up
<i>Namtir Raiders</i>	1982	Shoot-Em-Up
<i>Zombies</i>	1981	Arcade
<i>ZXBug</i>	1981	Utility: Programming
<i>ZX Chess</i>	1981	Board Game
<i>ZX Galaxians</i>	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](http://spectrumcomputing.co.uk) (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 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>