



Willkommen bei “Interactive Fiction”

Interactive Fiction, kurz IF genannt, ist eine Form des spielerischen Geschichtenerzählens, die Dich in die Rolle des Protagonisten einer Geschichte versetzt. Du wählst, welche Aktionen dieser ausführt und bestimmst damit den Lauf der Geschichte.

Ok, wie bekomme ich das Spiel zum laufen?

Du hast mit dem Spiel eine CD bekommen. Kopiere den Hauptordner darauf einfach an beliebige Stelle deiner Festplatte.

Windows User: Es gibt einen “Windows” Unterordner. Darin befindet sich eine ausführbare .exe Datei, die nach dem Spiel benannt ist. Starte diese, dann öffnet sich der Interpreter und das Spiel beginnt.

Linux / OSX User: Gehe in den “storyfile” Unterordner. Du benötigst einen Interpreter für dein System, der diese Datei lesen kann. Suche dazu unter

<http://ifwiki.org/index.php/Interpreter>

einen passenden Interpreter für dein Betriebssystem und das System, in dem das Spiel geschrieben wurde, aus. Folge den entsprechenden Links. Installiere und starte den Interpreter, lies das storyfile ein und das Spiel beginnt.

Ok, ich habe das Spiel erfolgreich gestartet, wo sind die Grafiken?

Nun ja, du hast ein Textspiel vor dir, das zwar Grafiken enthalten kann, was aber nicht der Regelfall ist. Etwa wie bei einem Buch. Du liest den Text und die Bilder entstehen im Kopf. Wenn dir diese Vorstellung nicht gefällt, dann leg das Spiel beiseite und such dir was anderes. Aber glaub mir, es lohnt sich, sich darauf einzulassen, denn IF hat andere Qualitäten. Du brauchst Geduld und musst langsam lesen. Sonst übersiehst du vielleicht wichtige Hinweise und läufst in Sackgassen. Das macht natürlich wenig Spaß. Das lässt sich aber in den allermeisten Fällen durch Aufmerksamkeit vermeiden.

Hilfe, ich habe etwas eingetippt, das Spiel versteht mich aber nicht

Es gibt bestimmte Konventionen, die eingehalten werden müssen, damit deine Eingaben auch korrekt verstanden werden. Den Mechanismus nennt man übrigens den Parser. Der Parser zerlegt deine Eingaben in Verb und Nomen, bzw. Adjektive und Präpositionen. Wird eines davon nicht verstanden, wird der gesamte Befehl zurückgewiesen und eine Fehlermeldung ausgegeben. Erkennt der Parser das Satzmuster überhaupt nicht, bist du auf verlorenem Posten.

Das wäre zum Beispiel der Fall, wenn du "Ich will jetzt den Apfel mitnehmen" eintippst. Der Parser wird dir hier mitteilen, dass er diese Eingabe nicht mit einer ihm bekannten Satzschablone in Einklang bringen konnte.

Versuche stattdessen, den Befehl im Imperativ und so einfach wie möglich zu formulieren, also z.B. "Nimm den Apfel". Alternativen könnten z.B. "Steck den Apfel ein" oder "Nimm Dir den Apfel" oder "Nimm den Apfel mit" sein. Ein klares Muster: VERB - OBJEKT, lass schmückende Beiwörter wie "vorsichtig", "jetzt", "doch", "endlich", etc. einfach weg.

Im Grunde genommen, gibt es einfache Aktionen ohne Objekt, also zum Beispiel "schrei", "spring", "sing", "bete", "winke", etc, die den Spielercharakter betreffen.

Als zweites gibt es Aktionen mit einem Objekt, also "öffne etwas", "schließe etwas", "bewege etwas", "rede mit jemand", "reinige etwas", "geh nach Norden", etc.

Drittens gibt es Aktionen mit zwei Objekten wie "schließ etwas mit etwas auf", "sperr etwas mit etwas ab", "heb etwas mit etwas hoch", "fülle etwas in etwas", "leg etwas in etwas", "leg etwas auf etwas", "frage jemand nach etwas", "erzähle jemand von etwas", "bitte jemand um etwas", etc.

Hier gilt: sei kreativ! Finde heraus, welche Aktionen verstanden werden und welche nicht. Verwende dieses Wissen zu deinem Vorteil: wenn der Autor ein exotisches Verb eingebaut hat, wird es wahrscheinlich öfter als nur einmal benötigt. Schau dir hierzu auch die "Spiel-IF-Karte" an. Sie gibt einen guten Überblick über Standard-Verben und Befehle.

Ok, ich habe das Prinzip verstanden, bekomme aber trotzdem immer noch seltsame Fehlermeldungen.

Wird das Satzmuster verstanden, sollte der Parser dir genauer sagen, woran deine Eingabe scheitert, also z.B. wenn das angesprochene Objekt an deinem momentanen Aufenthaltsort nicht verfügbar, nicht erreichbar, oder die Aktion mit dem Objekt nicht gültig ist. Beschränke dich hier auf sinnvolle Aktionen, um zum Erfolg zu kommen.

Hast du einen Gegenstand im Wohnzimmer abgelegt? Dann kannst du ihn nicht nehmen, wenn du dich in der Küche befindest, sondern musst erst ins Wohnzimmer zurückgehen. Brauchst du einen Schlüssel, um in einem anderen Raum zu gelangen, weil die Türe versperrt ist? Es reicht hier in der Regel nicht, "suche Schlüssel" einzugeben, da du erst entdecken musst, wo sich dieser befindet.

Ich frage mich gerade, ob ich mehr über dieses Spiel erfahren kann

Viele der Spiele haben einen Befehl wie INFO, ÜBER, ABOUT, etc. eingebaut. In der Regel gibt es nach dem Start hierzu einen Hinweis im Text. Es lohnt sich immer, diese Informationen ausführlich durchzulesen, da hier oft besondere Verben erwähnt werden, besondere Spielmechanismen, etc. Das sind oft auch Sachen, die auch ein erfahrener IF-Spieler nicht automatisch weiß, oder Besonderheiten, auf die man nicht so ohne weiteres kommt.

Ich habe keine Ahnung, in welchem Raum ich mich gerade befinde.

Schau auf die Statuszeile. Dies ist in der Regel eine farblich abgesetzte Kopfzeile, wo du deinen Aufenthaltsort und etwaige weitere wichtige Informationen wie z.B. die Anzahl der verbrauchten Züge, den Punktestand, etc. ablesen kannst. Eventuell sind hier auch die Ausgänge angezeigt.

Stell dir die Spielwelt wie ein Schachbrett vor. Es gibt unterschiedliche Räume, die miteinander verknüpft sind. Dabei muss nicht zwangsläufig immer ein Hin- und Rückweg existieren, sondern es sind auch "Einbahnstraßen" oder "Sackgassen" möglich.

Wie bewege ich mich in dieser Spielwelt?

Das ist von Spiel zu Spiel meist etwas anders gelöst. Bewährt hat sich hier die Eingabe von Himmelsrichtungen, um die Orte, die du besuchen kannst, zu verbinden. Das mutet zwar etwas "altertümlich" an und ist oft auch unlogisch, weil der Protagonist ja ohne Kompass oder in geschlossenen Räumen wohl schwerlich weiß, wo Norden, usw. ist, ist aber nach einer kurzen Einarbeitung wie selbstverständlich zu benutzen. Norden liegt oben, Süden unten, Westen links und Osten rechts. Kartenzeichnen wird damit relativ einfach. Ja genau, manche Spiele sind so komplex, dass das Zeichnen einer Karte unumgänglich ist. Das hängt aber auch stark vom Umfang ab. Entscheide selbst, ob du es aus Gründen der Übersichtlichkeit bevorzugst, Karten zu zeichnen oder ob die Welt so klein ist, dass du alles bequem im Kopf behalten kannst.

Das klingt schon sehr komplex ...

Im ersten Moment ja - ist es aber nicht. Du brauchst, wie gesagt, etwas Geduld. Die Zahl sich aber mehr als doppelt aus. Wenn du es schaffst, die Einstiegshürde zu meistern, warten (Stand Dezember 2011) 542 deutsche, 2406 englische, 161 französische und 51 spanische IF-Werke auf dich.

Eine gute Anlaufstelle für Spiele und aktuelle Entwicklungen ist <http://ifwizz.de/>

Gut - das habe ich soweit verstanden, wie komme ich weiter?

Indem du dich genau umschaust und Ideen entwickelst, die den Protagonisten weiterbringen können. Im Folgenden werden wir ein Spiel genauer analysieren, um zu sehen, wie eine typische IF-Spielsession abläuft. Wir nehmen dazu einen Auszug aus "Homunculus" und werfen einen Blick auf die Funktionsweise der Geschichte.

Ok, ich habe mittlerweile den Überblick verloren.

Keine Sorge, nachfolgend siehst Du mehrere screenshots zur Verdeutlichung. Die grauen Kästchen zeigen, welche Aktionen der Reihe nach sinnvoll sind. Halte Dich an dieses Schema und Du erfährst nach und nach die Informationen, die Du brauchst. Der Autor versteckt in den Beschreibungen der Gegenstände oft wichtige Hinweise. **UNTERSUCHE** immer **ALLES** und **DURCHSUCHE** immer **ALLES**, bevor du weitere Aktionen überlegst.

The screenshot shows the 'Homunculus - Gültig Interpreter' window. On the left, there are labels with lines pointing to specific parts of the game text:

- Statuszeile (Raum/Ausgänge)** points to 'In der Ursuppe' and 'Richtungen: Keine'.
- Einleitung** points to the first paragraph of text.
- Titel** points to the 'Homunculus' title and the 'Ein mysteriöses Textspiel von Michael Baltes' line.
- Aufenthaltsort** points to 'In der Ursuppe'.
- Beschreibung** points to the paragraph describing the soup and the player's situation.

The game text itself includes:

Denk an einen Namen für eine kleine, schlaue und manchmal etwas hinterlistige Kreatur > Fryp
Also gut, Fryp! Dann kann das Abenteuer losgehen ...

Dein Körper spaltet sich in winzige Teile und du fühlst dich, als würde sich dein Inneres nach außen kehren. Was in der Tat dem Vorgang sehr nahe kommt, der gerade seinen unabänderlichen Lauf nimmt. Schmerzen breiten sich über deinen Körper aus, deine Lungen bremsen und deine Haut löst sich langsam auf. Was aber wirklich ärgerlich ist, ist die Tatsache, dass sich dieser Vorgang wiederholt. Schneller, und noch schmerzhafter. Als der Schmerz seinen Höhepunkt erreicht, fügt sich dein Körper langsam wieder zusammen.

Was hast du erwartet, Fryp? Ein entspannendes Bad in der Suppe? Oh nein, schließlich bist du ein

Homunculus
Ein mysteriöses Textspiel von Michael Baltes
Release 1 / Serial number 111122 / Inform 7 build 6G60 (I6/v6.32 lib 6/12N)

[Falls du mehr über diese Geschichte wissen möchtest oder Hilfestellung brauchst, gibt es die Befehle INFO, CREDITS oder HILFE. Hilfe zu den verschiedenen Enden gibt es mit HILFE ENDE.]

In der Ursuppe
Die Suppe scheint sich endlos aus, eine trübe, dunkle Flüssigkeit, der Ursprung allen Lebens. Hier spielen Zeit und Raum keine Rolle. Dein aufgelöster Körper schwimmt darin herum und du fühlst dich schwerelos und frei. Das Letztere ist eine Illusion, wie du weißt[1].

Du siehst hier einen blauen Strudel, einen roten Strudel und einen gelben Strudel.

Tippe "schau", um die Beschreibung des Aufenthaltsortes erneut zu lesen

Finde zuallererst Informationen über Dich mit "x mich" und "inventar"

Finde die wichtigen Gegenstände und untersuche alle mit "x" oder "b"

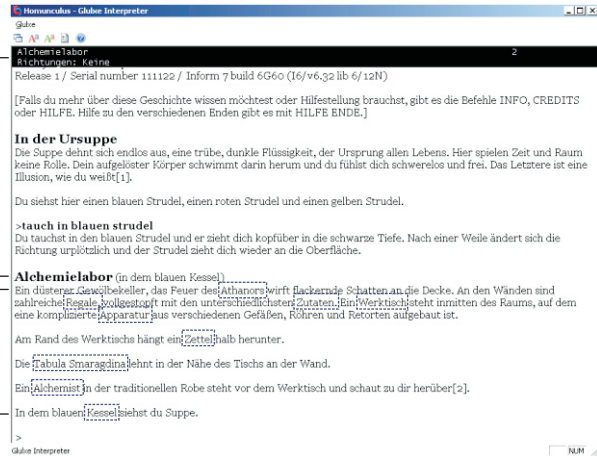
Überlege Dir sinnvolle Aktionen mit den Objekten, z.B. "trink flüssigkeit", "schwimm", "tauch in Strudel", etc.

Kürzel: warten mit "z", Inventar mit "i", Raumbeschreibung mit "l"

Statuszeile
(Raum/Ausgänge)

Aufenthaltssort

Beschreibung



Finde die wichtigen Gegenstände und untersuche alle mit "x" oder "b"

Sind Behälter oder Ablagen dabei? Schau in sie oder auf sie, z.B. "schau in Kessel"

Ist ein NPC hier? Versuch, mit ihm zu reden, ihn etwas zu fragen, ihm etwas zu erzählen, etc.

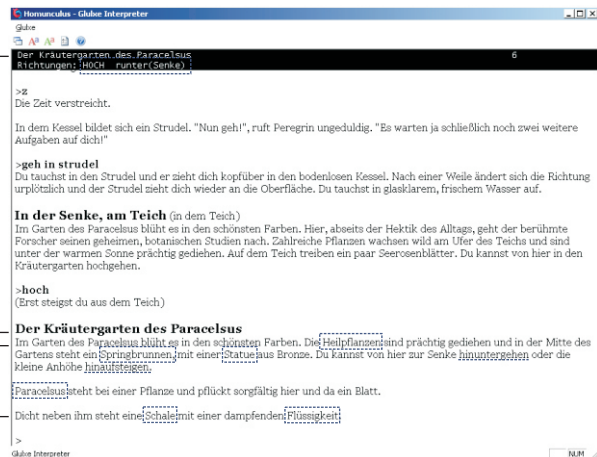
Fußnoten lesen mit "note ziffer" Warten mit "z" oder "warte"

Überlege Dir sinnvolle Aktionen mit den Objekten, z.B. "tauch in Strudel", "puste auf zettel", etc.

Statuszeile
(Raum/Ausgänge)

Aufenthaltssort

Beschreibung



Finde die wichtigen Gegenstände und untersuche alle mit "x" oder "b"

Sind Behälter oder Ablagen dabei? Schau in sie oder auf sie, z.B. "schau in Brunnen"

Überlege Dir sinnvolle Aktionen mit den Objekten, z.B. "nimm Pflanzen"

Gibt es noch weitere Räume zu erkunden? Suche mögliche Ausgänge

Kürzel: Himmelsrichtungen "n" "s" "o" "w" hoch mit "h" runter mit "r" 5

Ok, welche Arten von Objekten gibt es denn in dieser Spielwelt?

Grundsätzlich kennt jedes moderne IF System Behälter, also Objekte, die andere Objekte beinhalten (z.B. ein Wasserkrug mit Wasser darin), Ablagen, also Objekte die eine Oberfläche haben, auf der etwas liegen kann (z.B. ein Tisch mit einem Teller darauf) und mobile Objekte, die der Spieler mitnehmen kann (z.B. einen Stock), feste Objekte (z.B. einen Kachelofen).

Daneben gibt es Verbindungen der Räume untereinander (z.B. Türen oder Tore, Durchgänge etc.) die eventuell erst geöffnet oder gar aufgeschlossen (mit einem Schlüsselobjekt) werden müssen.

Sogenannte NPC's (Nichtspielercharaktere) wandern durch die Welt oder warten auf Ansprache. Diese führen oft ein Eigenleben, haben eine Gesinnung dem Spieler gegenüber, wollen zu einigen Themen befragt werden, benötigen einen bestimmten Gegenstand, oder müssen ausgetrickst werden, um weiterzukommen.

Die Arten der Objekte vermag der Autor beliebig zu erweitern. Vielleicht gibt es Objekte, die zu weit entfernt sind, um etwas damit zu machen, aber für das "setting" und die Atmosphäre wichtig sind, Flüssigkeiten und nebelförmige Objekte, Gerüche, Geräusche und vieles mehr.

Ich verstehe das zwar soweit, aber wie komme ich weiter in der Geschichte?

Das ist der schwierigste Teil, man kann da keine pauschale Aussage treffen.

Die Rätsel sind unterschiedlicher Natur, manchmal ist klar ersichtlich, was zu tun ist, z.B. wenn eine Tür verschlossen ist (Schlüssel finden), eine Maschine nicht funktionsfähig (In Gang setzen), ein dunkler Raum erforscht werden muss (Lampe finden) oder ein codeword für den Wächter benötigt wird.

Manchmal sind die Mechanismen des Spiels aber auch versteckt und müssen erst entdeckt werden. Unter diese Kategorie fallen z.B. Ereignisse, die durch bestimmte Aktionen des Spielers ausgelöst werden, z.B. wenn eine bestimmte Handlung die Spielwelt verändert und so den Fortschritt der Geschichte herbeiführt.

Meist ist eine Geschichte um ein zentrales Thema oder einen bestimmten "Mechanismus" gestrickt. Hast Du das erst einmal herausgefunden, wird vieles leichter und ergibt sich wie "von selbst".

Also: Nicht verzagen, genau lesen, nachdenken!

Wenn Du nicht weiter weißt, spiel zu zweit oder gar zu dritt. Zieh notfalls (aber wirklich nur notfalls) die Hinweise oder das "walkthrough" zu Rate. Aber verwende diese Funktionen sparsam, denn es macht viel mehr Spaß, selbst auf des Rätsels Lösung zu kommen.

Ok, wie ist das nochmal mit dem Texten und der Spielwelt?

Die Welt besteht einfach ausgedrückt aus Objekten und deren Beziehungen zueinander. So ist der Aufenthaltsort ein Objekt, in dem der Spieler gerade ist. Neben dem Spieler befinden sich andere Objekte dort, mit denen Aktionen ausgeführt werden können. Oft ist für eine Aktion erst eine andere notwendig. So muss zum Beispiel eine Tür erst geöffnet werden, bevor Du hindurchgehen kannst. Vielfach nimmt Dir das Spiel diese einfachen und selbstverständlichen Aktionen ab und führt sie automatisch mit aus. Dies wird dann in Klammern ausgegeben. ("Erst die Tür öffnen")

Das Spiel selbst ist "rundenbasiert". Jede Aktion verbraucht in der Regel einen Spielzug.

Oft laufen Szenen im Hintergrund ab. Hier wird meist ein kurzer Text nach der Raumbeschreibung pro Spielzug ausgegeben, der beschreibt was gerade passiert. Wenn Du "warte" oder "z" eingibst, verstreicht ein Zug und Du kannst lesen, was nun passiert.

Diesen Zug kannst Du (abhängig von Deinem Interpreter) oft mehrfach nacheinander rückgängig machen ("undo"). Das ist praktisch, denn Du wirst feststellen, dass das Öffnen eine Aktion vielleicht nicht die Auswirkungen hat, die Du Dir vorgestellt hast.

Du hast zudem die Möglichkeit, den Spielstand jederzeit zu speichern ("speichere") und zu laden ("lade"), das Spiel neu zu starten ("neustart") oder zu verlassen ("ende"). Mach von dieser Funktion ab und zu Gebrauch, denn die Anzahl der UNDO-Züge ist beschränkt.

Warum brauche ich eigentlich einen Interpreter?

Ganz einfach: Der Autor möchte sein Werk möglichst weit verbreiten. Daher wird ein Bytecode erzeugt, der (wie eine virtuelle Maschine) auf den unterschiedlichen Rechnerarchitekturen zur Laufzeit interpretiert wird - ähnlich der Programmiersprache Java. Der Autor muss das storyfile nur einmal erstellen und Du bist damit in der Lage, auf allen Systemen, für die es Interpreter gibt, zu spielen. Du hast z.B. eines dieser glänzenden, nagelneuen iPhones? Dann kannst Du z-code und glulx Spiele dort mit dem Iphonefrotz Interpreter spielen. Sehr praktisch.

Was mache ich, wenn ich einen Fehler entdecke?

Der Autor freut sich in der Regel über jegliche Rückmeldung. So ein Spiel zu schreiben, beansprucht wesentlich mehr Zeit als Du vielleicht denkst. In fast jedem Spiel ist eine Info über den Autor mit einer email-Adresse zu finden. Schreib ihm, was Dir gefallen hat, was nicht, welche Fehler Du entdeckt hast, oder schicke ihm ein Skript. Fast jeder Interpreter beinhaltet die Funktion ("script"), eine Textdatei mit dem Spielverlauf mitzuschreiben. Das macht die Arbeit für den Autor einfach und Du musst nur die Textdatei an Deine email anhängen - Einfacher geht es nicht.

Allein mit Kai – Beispiel

Auf dem Tisch liegt eine Schachtel Zigaretten.

>b zigaretten

Dein Entwöhnungsseminar war leider nicht von Erfolg gekrönt und dein Körper verlangt weiterhin regelmäßig nach Nikotin. Eine Zigarette müsste noch in der Packung sein.

>nimm sie

Du nimmst deine Zigaretten vom Tisch.

>b mich

Du, Arndt Koschke, bist inzwischen schon über 30 und immer noch nicht in festen Händen. Deine alten Freunde haben alle schon geheiratet und Häuser in der fränkischen Provinz gebaut. Und was hast du? Dates und kurzlebige Beziehungen. Aber du arbeitest ja daran, das zu ändern. Deshalb bist du jetzt hier in Marzahn, in der Wohnung von Tanja. Im Augenblick trägst du eine Jeanshose und ein weißes Hemd. Außerdem hast du eine Schachtel Zigaretten bei dir. Im Flur hängt ein Spiegel. Dort könntest du dich zur Sicherheit nochmal genauer unter die Lupe nehmen.

Irgendwie riecht es plötzlich so eigenartig in der Küche. Das könnte vielleicht irgendein... Um Himmels Willen! Es riecht verbrannt!

>geh in flur

Flur

Hier ist der kleine Flur der Wohnung, in dem es im Augenblick etwas verbrannt riecht. Vom Flur aus geht es ins Wohnzimmer, in die Küche und ins Badezimmer. Für Mobiliar ist hier nicht viel Platz. Neben der Tür zum Badezimmer hängt ein Spiegel an der Wand. Die Tür ist geschlossen.

>geh in wohnzimmer

Wohnzimmer

Als du das Wohnzimmer betrittst, siehst du sofort die Flammen, die aus einem Papierkorb am Boden lodern. Das darf doch nicht wahr sein... Dieser kleine Mistkerl! Er hat das Feuerzeug doch erst seit ein paar Minuten!

Es riecht hier verbrannt. Der Raum wird nur vom flackernden Licht der Flammen beleuchtet, da kein Licht eingeschaltet ist. Über einer beigen Couch hängt ein schmales Regal an der Wand. An der nördlichen Seite des Zimmers siehst du eine Balkontür und neben ihr ein Fenster. Eine offene Tür führt in ein weiteres Zimmer.

Ein Papierkorb steht auf dem Boden. Er brennt!

Auf der Couch ist Kai.

Hier steckt Kai also. Der kleine Bengel hat immer noch dein Feuerzeug in der Hand. Du musst es ihm unbedingt abnehmen, bevor Tanja wieder zurückkommt. Sie wird dich sonst für einen komplett unfähigen und völlig verantwortungslosen Typen halten. Aber für jemanden wie Dich sollte das ein Kinderspiel sein!

Kai springt von der Couch.

>b kai

Kai scheint ziemlich aufgekratzt zu sein. Er ist vielleicht drei oder vier Jahre alt. So genau kennst du dich da nicht aus. Er hat blonde Locken, trägt ein Spiderman-Shirt und ein Schlafanzughose. In seiner linken Hand hält dieser Zwerg immer noch dein rotes Feuerzeug.

Kai läuft in das Kinderzimmer.

>lösch feuer

Du musst auch angeben, womit du das Feuer löschen möchtest.

>lösch feuer mit zigaretten

Wumm! Mit einem lauten Knall drischt Kai die Tür zwischen Wohn- und Kinderzimmer zu.

Der Raum füllt sich mehr und mehr mit Rauch.

>geh in flur

Flur

Von diesem kleinen Flur aus, in dem es im Augenblick etwas verbrannt riecht, gelangst du ins Wohnzimmer, in die Küche und ins Badezimmer. Neben der Tür zum Badezimmer hängt ein Spiegel an der Wand. Die Tür ist geschlossen.

>geh in bad

Badezimmer

In dem kleinen Raum riecht es nach Waschmittel und Seife. Durch die offene Tür fällt genug Licht, um hier etwas sehen zu können. Dieses Badezimmer besitzt kein Fenster. An einer Seite des kleinen Raumes steht eine Badewanne.

An der Wand hängt ein lindgrünes Handtuch.

>nimm handtuch

Na klar, du nimmst das Handtuch an dich. Es fühlt sich toll an, so schön flauschig.

>dreh wasser auf

In Ordnung, du drehst das Wasser an der Badewanne auf.

>mach handtuch nass

Du legst das flauschige Handtuch in die Wanne und anschließend befeuchtest du es mit Wasser.

>nimm es

In Ordnung, du nimmst wieder das grüne Handtuch an dich.

>geh in flur

Flur

Von diesem kleinen Flur aus, durch den Rauchschwaden ziehen, gelangst du ins Wohnzimmer, in die Küche und ins Badezimmer. Neben der Tür zum Badezimmer hängt ein Spiegel an der Wand. Die Tür steht offen.

Der Raum füllt sich mehr und mehr mit Rauch.

>geh in wohnzimmer

Wohnzimmer

Das Wohnzimmer ist völlig verqualmt. Der Raum wird nur vom flackernden Licht der Flammen beleuchtet, da kein Licht eingeschaltet ist. Über einer beigen Couch hängt ein schmales Regal an der Wand. An der nördlichen Seite des Zimmers siehst du eine Balkontür und neben ihr ein Fenster. Eine Tür führt in ein weiteres Zimmer. Sie ist geschlossen.

Hier steht der brennende Papierkorb auf dem Boden.

>lösch feuer mit handtuch

Mit einem klatschenden Geräusch landet das nasse Handtuch im Korb. Es zischt und dampft für einen kurzen Moment, aber dann ist das Feuer gelöscht. So, dieses Problem hättest du also souverän gelöst.