

Jahrgang 1 ✦ N° 1 ✦ August 2010

# THE PARSER

journal für interactive fiction

Deutschsprachige Spiele mit Inform 7 und GerX

# Editorial

Steht interaktive Literatur am Beginn einer neuen Ära? Kann sie heute im anbrechenden Zeitalter des digitalen Lesens mit seinen iPads, E-Books und Smartphones ein neues Publikum finden? Beinahe 35 Jahre ist es her, seit William Crowther und Don Woods mit dem Spiel *Adventure* eine neue Gattung aus der Taufe hoben: das Textadventure. Schon bald etablierte sich »Interactive Fiction« (kurz: »IF«) als eine weitere Bezeichnung für das junge Genre. Tatsächlich konnten sich schon einige der frühesten Spiele mit Recht als »fiction«, als Werke der fiktiven Literatur bezeichnen. Doch die Zeit der kommerziellen Produktionen von Firmen wie Infocom, Level 9 und Magnetic Scrolls (siehe Review S. 18) endete um 1990, als die technikaffine Erstgeneration der Computernutzer nicht länger beeindruckt war von Spielen, die – wenn überhaupt – von Grafik und Sound nur sparsam Gebrauch machten. Dennoch organisierte sich in den 1990er Jahren vor allem im englischen Sprachraum eine lebendige Hobbyszene. Vernetzt durch das junge World Wide Web brachte sie komplexe Autorensysteme mit über den ganzen Erdball verstreuten Entwicklern und Autoren hervor. Es entstanden Wettbewerbe und E-Zines – und vor allem: wunderbare Spiele. Seit einiger Zeit ist eine

Aufbruchstimmung zu spüren, die auch die deutsche »Szene« aus einem seit 2006 andauernden Dornröschenschlaf reißt. Die Spracherweiterung »GerX« für das mächtige Autorensystem Inform 7 ist

dem englischsprachigen System inzwischen ebenbürtig, das Autorensystem »Floyd« ist wieder auferstanden (siehe Review S. 17), die ifwizz Interactive Fiction-Datenbank wächst und im April 2010 fand erstmals seit vier Jahren wieder der Interactive Fiction-Grand Prix statt. Zudem findet das geschriebene Wort heute immer öfter digital statt gedruckt zum Leser und der Trend geht dahin, Spiele online und damit auch mobilen Geräten anzubieten. Beide Entwicklungen eröffnen der Interactive Fiction neue Chancen: Im heutigen Leser könnte sie das wiederfinden, was ihr am Ende ihrer »goldenen Ära« um 1990 abhanden kam: ein großes Publikum.

*The Parser* möchte diese spannenden Entwicklungen mit Nachrichten, Beiträgen, Tipps und Reviews vorstellen, Neugier wecken und zum Mitmachen anregen. Die erste Ausgabe steht ganz im Zeichen des Autorensystems Inform 7 und der deutschen Spracherweiterung GerX (S. 5). Interviews mit Christian Blümke (S. 10) und Grand Prix-Gewinner Michael Baltes (S. 14) geben Einblicke in die Möglichkeiten eines Systems, von dem die Spieleentwickler in den 1980er Jahren nur träumen konnten. *The Parser* entsteht für alle an Interactive Fiction Interessierten und lebt wiederum von ihnen. Wir freuen uns über Zuschriften, Reviews und Beiträge und wünschen viel Spaß mit dieser Erstausgabe!

Das ifwizz-Team  
Ingo Scharmann & Martin Barth

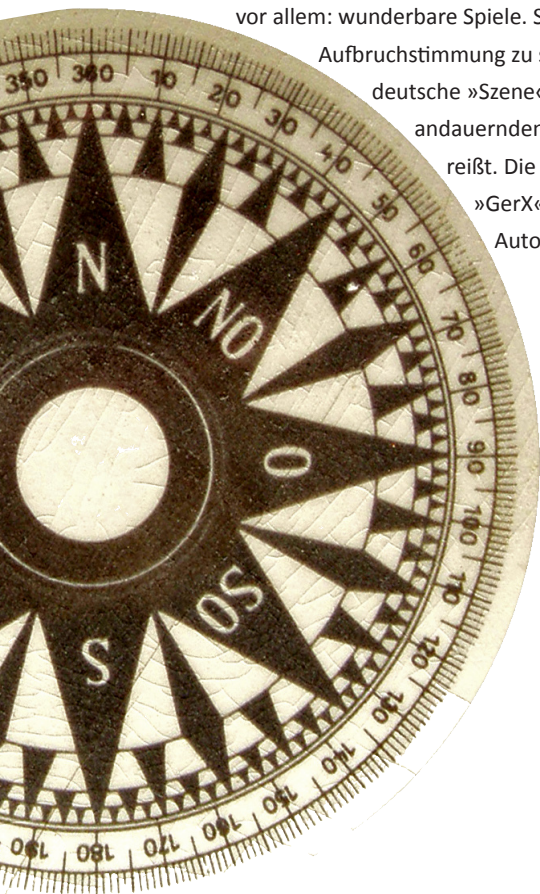


FOTO: ANN-KATHRIN REHSE, DEUTSCHLAND

## Inventory

- |   |                 |
|---|-----------------|
| <b>Interactive Fiction News</b>               | <b>Seite 3</b>  |
| <b>Programmieren, natürlich</b>               | <b>Seite 5</b>  |
| Deutschsprachige Spiele mit Inform 7 und GerX |                 |
| <b>Ein Klub für Dornröschen</b>               | <b>Seite 10</b> |
| Interview mit Christian Blümke                |                 |
| <b>Gut gelandet</b>                           | <b>Seite 13</b> |
| Interview mit Michael Baltes                  |                 |
| <b>Mysteriöses in Jashpur</b>                 | <b>Seite 17</b> |
| Review zu <i>Ein Fall in Jashpur</i>          |                 |
| <b>The Guild of Thieves</b>                   | <b>Seite 18</b> |
| Unterwegs in Diebesangelegenheiten            |                 |

# Interactive Fiction News

## Software

### GerX Version 3 veröffentlicht

Das neue Entwicklerteam Christian Blümke und Michael Baltes hat am 6. Juni 2010 den Versionssprung 3 der German Extension GerX für das aktuelle Inform 7-Release 6E72 veröffentlicht. Das Bei-Spiel *Mariel* demonstriert die Möglichkeiten der Extension und ist mit Quelltext verfügbar.

▷ [ifwizz.de/101](http://ifwizz.de/101)

### Neuer Major Release von Inform 7

Das erste Inform-Release nach einem Jahr bereinigt über 250 Bugs und enthält neue Rules und Funktionen. Der Sourcecode früherer Inform 7-Versionen muss mit hoher Wahrscheinlichkeit angepasst werden.

▷ [ifwizz.de/8137](http://ifwizz.de/8137)

### Dynamische grafische Inhalte in Inform

Mit der neuen Glimmr-Extension von Eric Temple für Inform 7 lassen sich in Glulx-Spiele dynamische Grafiken wie kontextsensitive Maps, grafische Benutzeroberflächen, dynamische Statusgrafiken oder visuelle Rätsel und Minispiele darstellen.

▷ [ifwizz.de/8136](http://ifwizz.de/8136)

### Blue Lacuna Source-Code freigegeben

Aaron Reed veröffentlichte den Source-Code seines preisgekrönten Spiels *Blue Lacuna* (2009) unter der Creative Commons License. Es dürfte mit 365.000 Wörtern Quelltext das umfangreichste je geschriebene Textadventure sein und mit dem weiteren Bonusmaterial zur Fundgrube für Inform 7-Autoren werden.

▷ [ifwizz.de/8142](http://ifwizz.de/8142)

### Neues CYOA-System Undum veröffentlicht

Der Brite Ian Millington veröffentlichte eine neue CYOA-API zur Erstellung von browserbasierten Hypertextadventures. Sie setzen HTML5 und CSS3 voraus und funktionieren nur in wenigen Browsers, zu denen der aktuelle Firefox gehört.

▷ [ifwizz.de/4644](http://ifwizz.de/4644)

### Quixe Glulx-Interpreter in JavaScript

Andrew Plotkin veröffentlichte die Version 1.0.0 des Glulx-Interpreters Quixe für JavaScript, womit Glulx-Spiele online gespielt werden können. Leider werden Bilder und Multimediadaten nicht dargestellt.

▷ [ifwizz.de/8138](http://ifwizz.de/8138)

### Quest Soft Player 5 erschienen

Das plattformübergreifende russische QSP für multimediale Adventures hat den Versionssprung 5 vollzogen.

▷ [ifwizz.de/836](http://ifwizz.de/836)

## Medien

### IF-Dokumentation GET LAMP erschienen

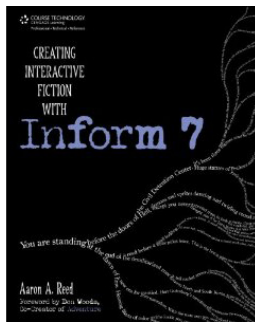
Die erste Interactive Fiction-Dokumentation GET LAMP ist nach vierjähriger Produktionszeit Ende Juli erschienen. Das Set besteht aus zwei DVDs: Die Dokumentation selbst mit zahlreichen Interviews und eine DVD mit Zusatzmaterial wie Fotografien und Spielen. Ein deutschsprachiges Feature darüber ist auf Adventure-Treff.de erschienen. GET LAMP kostet 40 US-Dollars plus \$ 9 Shipping nach Europa.

▷ [ifwizz.de/5599](http://ifwizz.de/5599) (GET LAMP-Website)

▷ [ifwizz.de/39456](http://ifwizz.de/39456) (Deutschsprachiges Feature)

### Creating Interactive Fiction with Inform 7

Das Einsteigerbuch für das Inform 7-Autorensystem »Creating Interactive Fiction with Inform 7« von John Ransley und Aaron Reed ist



soeben erschienen. Das 448 Seiten starke Taschenbuch führt in die Erstellung von Z-Code-Textadventures am Beispiel eines vollständigen Spieles »Sand-dancer« ein, das Kapitel für Kapitel entwickelt wird. Ein Blogbeitrag von Reed geht auf die Inhalte näher ein.

▷ [ifwizz.de/56278](http://ifwizz.de/56278) (Amazon.de-Link)

▷ [ifwizz.de/26759](http://ifwizz.de/26759) (Blogbeitrag)

### Ergebnisse der Introcomp 2010

Die Introcomp 2010 ist vorbei und der Sieger steht fest: Unser Glückwunsch geht an Iain Merrick mit dem Beitrag *Tourist Trap*. Alle Ergebnisse und Spiele können auf der IntroComp-Website heruntergeladen werden.

▷ [ifwizz.de/8141](http://ifwizz.de/8141)

## Diskussionen

### Was ist Schreiben heute?

Die Pariser Tageszeitung Le Monde fragt in einem längeren Juli-Beitrag: Qu'est-ce qu'écrire aujourd'hui? – Was ist Schreiben heute? Interaktiv und kollaborativ, postuliert die Autorin – »Interactive Fiction« eben. Ein lesenswerter Beitrag in französischer Sprache.

▷ [ifwizz.de/8135](http://ifwizz.de/8135) (Blog-Beitrag, deutsch)

▷ [ifwizz.de/64319](http://ifwizz.de/64319) (Le Monde-Beitrag, französisch)

### So, Do We Need This Parser Thing Anyway?

Interactive Fiction verhält sich nicht besonders freundlich zu Einsteigern: Der verwöhnte Xboxler lädt sich eine Spieldatei herunter und erfährt, erst den richtigen Interpreter finden zu müssen. Diesen installiert, lügt der Parser ihm in blinkend ins Gesicht: »Gib was ein,

ich versteht dich schon!« Emily Short fragt: Brauchen wir das »Parserzeug« überhaupt noch?

▷ [ifwizz.de/8140](http://ifwizz.de/8140)

### 🗨️ A Writer's Guide to Interactive Fiction

Der Interactive Fiction-Autor und Glulx-Entwickler Andrew Plotkin erklärt Literaten, wie Interactive Fiction funktioniert.

▷ [ifwizz.de/64856](http://ifwizz.de/64856)

### 🗨️ IF and the Hitchhiker's Guide, but not the way you think

Andrew Plotkin hat eine neue Theorie: Interactive Fiction ist in Analogie zum Filmschnitt »Pacing«, die Einstellung des Tempos über die Schnittabfolgen.

▷ [ifwizz.de/69435](http://ifwizz.de/69435)

### 🗨️ The IF Trainer project

Juhana Leinonen kündigte ein Spiel innerhalb des IF Trainer Projects an, das Newcomern einen Einstieg in IF bieten soll und an der IF-Comp 2010 teilnimmt.

▷ [ifwizz.de/16845](http://ifwizz.de/16845)

## \* Neu bei ifwizz

### \* Online spielbare Textadventures

Wer gerne online spielt, kann derzeit 267 Textadventures über Parchment (Z-Code-Spiele) oder Quixe (Glulx-Spiele bis 1 MB) direkt im Webbrowser spielen.

[ifwizz.de/4802](http://ifwizz.de/4802)

### \* 502 deutschsprachige Textabenteuer

Mit dem GerX-Bei-Spiel *Mariel* sind aktuell 502 deutschsprachige und insgesamt 1.968 Textadventures in der Datenbank verzeichnet. Von den deutschsprachigen Spielen lassen sich 46 Z-Code- und Glulx-Spiele online spielen.

[ifwizz.de/4803](http://ifwizz.de/4803)

## ◆ Termine

01.09.2010 Einsendeschluss der Absichtserklärung zur 16. IF-Comp 2010

▷ [ifwizz.de/84526](http://ifwizz.de/84526)

03.09.2010 Penny Arcade PAX Prime-Messe 2010 in Seattle.

▷ [ifwizz.de/16743](http://ifwizz.de/16743)

30.09.2010 Abgabeschluss der 16. IF-Comp 2010.

▷ [ifwizz.de/84526](http://ifwizz.de/84526)

## Neue deutschsprachige Spiele 2010

*Mariel* von Michael Baltés

Horror-Survival-Spiel im Setting einer Industrieanlage, die an ein Krankenhaus erinnert. Demo-Spiel zur GerX-Spracherweiterung (siehe Seite 6).

[ifwizz.de/2105](http://ifwizz.de/2105)

*Ares* von Michael Baltés

Eine Marsmission im Jahr 2033 führt den Spieler zu einem düsteren Geheimnis der menschlichen Zivilisation.

[ifwizz.de/1879](http://ifwizz.de/1879)

*Ein Fall in Jashpur* von Oliver Berse

Detektiv-Adventure im viktorianischen Britisch-Indien (siehe Review auf Seite 17).

[ifwizz.de/1880](http://ifwizz.de/1880)

*Die Hausaufgabe* von Mischa Magyar

Während ein Student an einer Hausaufgabe über Marilyn Monroe arbeitet, verwickelt er sich in eine NASA-Verschöpfung.

[ifwizz.de/1883](http://ifwizz.de/1883)

*Absturzmomente* von Jörg Rosenbauer

Der Spieler stürzt von einem Berg und bekommt eine zweite Lebenschance: Er muss jemanden vor dem Verderben retten.

[ifwizz.de/1884](http://ifwizz.de/1884)

*Mondbasis Palindrom II* von Christian Blümke

Auf einer Mondbasis tritt der Spieler als neuer Wachmann an, bekommt aber die wichtigste Tür nicht auf.

[ifwizz.de/1882](http://ifwizz.de/1882)

*Das drakonische Grinsen* von Maik Beta

Gefangen in einer Psychiatrie, beschließt der Spieler auszubrechen. Eine traumartige Reise beginnt. (Multiple Choice.)

[ifwizz.de/1881](http://ifwizz.de/1881)

*Das Erbe* von Raimund Seisenberger

Student Thomas erbt von Onkel Wilhelm, wenn er eine Aufgabe im Sitz des alten Herren löst.

[ifwizz.de/1885](http://ifwizz.de/1885)

*Dunkle Katakomben* von Eckhard Borkiet

Comodore 64-Retrospiel, in dem man den Katakomben einer Diebesgilde entkommen muss.

[ifwizz.de/2059](http://ifwizz.de/2059)

*Nimm Schwert, geh Polen, sprich mit René* von Susi S.

»Den die Ärzte ihr Textadventure«: Fan-Adventure des Ärzte-Fanclubs zum dritten Geburtstag. (Online-Spiel.)

[ifwizz.de/2021](http://ifwizz.de/2021)

# Programmieren, natürlich

> deutschsprachige Spiele mit Inform 7 und GerX

von Michael Baltes und Christian Blümke

*Jeder angehende Autor von Interactive Fiction oder anderen interaktiven Texten wie zum Beispiel elektronischen Lernmedien steht am Anfang vor der Frage: Ich möchte einen Text verfassen, der auf Anweisungen des Lesers reagiert und sich beim Lesen entsprechend formt und verändert – wie schreibe ich so etwas? Schnell wird dem Autor klar, dass zum reinen Erzähltext auch noch ein Mechanismus gehören muss, der den Dialog mit dem Leser ermöglicht. Sprich: es muss ein Computerprogramm geschrieben werden.*

# GER



## Das Autorensystem

Die Programmierung eines Spiels kann in einer herkömmlichen Allzweck-Programmiersprache geschehen, was jedoch mit einem sehr hohen Aufwand verbunden ist. Sämtliche Programmteile für das Textverständnis (der Parser), die Textausgabe und das Weltmodell, das grundlegende Dinge wie Behälter, Ablagen oder Kleidung simuliert, müssten völlig neu erstellt werden. Möchte ein Autor sich mehr auf seine Geschichte konzentrieren, sollte er ein speziell für sein Vorhaben ausgelegtes System benutzen, ein Autorensystem, von denen eine Vielzahl zur Verfügung steht.

Ein Großteil der interaktiven Literatur wurde und wird auf Englisch geschrieben. Die ersten Textspiele sind im angloamerikanischen Sprachraum schon Ende der 1970er Jahre programmiert worden, unter anderem auch, weil sich das Englische aufgrund seiner wenig flektierenden Beschaffenheit verhältnismäßig einfach maschinell verarbeiten lässt. Deutschsprachige Autoren, die ihre Geschichte lieber in ihrer Muttersprache verfassen möchten, können aber auf eine Auswahl moderner Autorensysteme zurückgreifen, die entweder speziell für das Erstellen deutscher interaktiver Texte geschaffen wurden oder eine Anpassung ans Deutsche erfahren haben. Zu den Letzteren gehört das erstmals 2006 veröffentlichte Autorensystem Inform 7 von Graham Nelson (kurz: I7), auf das wir uns hier konzentrieren möchten. I7 ist unserer Meinung nach für Einsteiger ohne Programmierkenntnisse sehr gut geeignet, auch wenn beim Schreiben deutschsprachiger Werke mit diesem System einige Besonderheiten zu beachten sind.

## Inform 7

Inform 7 verfolgt den Ansatz des »literate programming«. Dies ist ein Terminus, den Donald Knuth als wichtigster Vertreter dieser neuen Richtung des Programmierens geprägt hat. Inform 7 unterscheidet sich von herkömmlich strukturierten Programmiersprachen in einem wesentlichen Punkt: der Programmcode besteht aus einer Teilmenge des Englischen und der Autor benutzt vollständige, grammatikalisch korrekte englische Sätze, um seine fiktive Welt und die dort gel-

tenden Regeln zu beschreiben. Dabei sind Programmiersprache und Spielsprache eng miteinander verdrachtet. Eine einfache Definition wie

The book is a thing on the table.

erzeugt zwei Objekte mit den Bezeichnern »book« und »table«, platziert das Buch auf dem Tisch und erstellt zudem das nötige Vokabular »book« und »table«, das der Leser benutzen kann, um das Buch und den Tisch im Spiel anzusprechen. Zudem werden im angezeigten Text die Objekte als »book« und »table« dargestellt. Diese Art der Objektdefinition ist sehr elegant und intuitiv zu benutzen.

## Deutschsprachige Spiele mit GerX

Beim Schreiben mit GerX, einer deutschen Spracherweiterung für I7, ist die Verzahnung von Spiel- und Programmiersprache gestört, denn es wird nur die Spielsprache übersetzt. Der interaktive Text wird sich für den Leser während des Spielens vollständig auf Deutsch darstellen, doch der Autor muss weiterhin englische Sätze benutzen. Solange nicht auch das Programm in Form von deutschen Sätzen geschrieben werden kann, muss der Autor Kompromisse eingehen. Er kann sich a) zwischen einer bisweilen als unschön empfundenen »denglischen« Mischsprache entscheiden, bei der die Bezeichner auch ins Vokabular des Spiels übernommen werden, oder b) einer »einsprachigen« Schreibweise, bei der zwar englische Bezeichner

verwendet werden, die deutschen Ausgabertexte und das deutsche Vokabular jedoch gesondert angegeben werden müssen:

a) The Buch is a thing.

oder

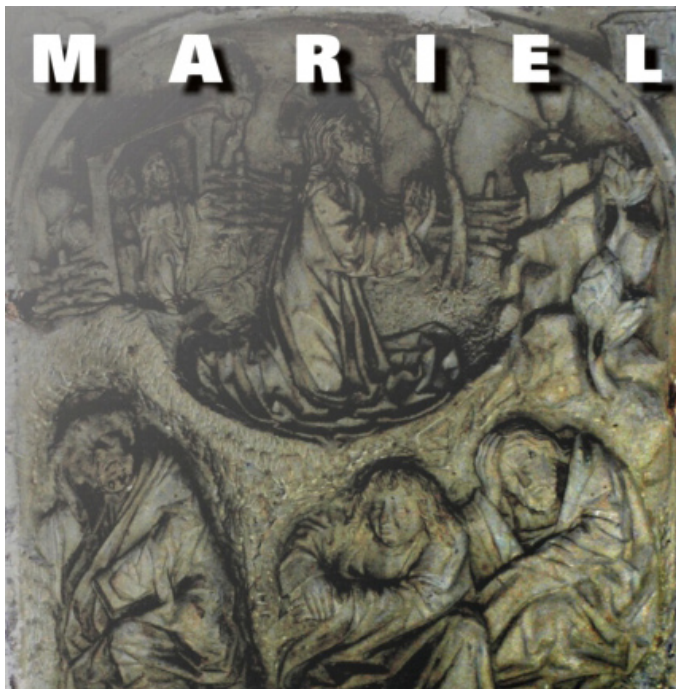
b) The book is a thing. The printed name is "Buch". Understand "Buch" as the book.

Wir bevorzugen die Variante b), da sie einem natürlichen Englisch entgegenkommt. Der Autor muss bei der Verwendung dieser Schreibart dem System verbieten, dass der Bezeichner »book« automatisch ins Vokabular des Spiels übernommen wird, aber das lässt sich beim Schreiben ganz einfach mit zwei Anweisungen bewerkstelligen:

A thing is usually privately-named. A room is usually privately-named.

### Das Beispiel *Mariel*

GerX bietet ein paar Besonderheiten, die wir anhand der interaktiven Kurzgeschichte *Mariel* erläutern möchten. Ein kleiner Hinweis: wer das Spiel noch nicht gespielt hat, sollte nicht weiterlesen, damit er sich den Spielspaß nicht verdirbt. Der Text enthält nämlich direkte Auszüge aus dem Quellcode, die schon viel vom Spielmechanismus verraten.



Cover-Artwork zu *Mariel*

### Dynamische Raumbeschreibungen

Inform 7 integriert dynamische Raumbeschreibungen direkt in den Ausgabertext. Wo in anderen Sprachen lange Wenn-dann-Abfragen notwendig sind, ist eine von Attributen abhängige Textausgabe in I7 fließend integriert. Das zeigt das folgende Beispiel:

The backyard is a room, north from the window, in the outdoors. "[if unvisited]Noch bist du nicht in Sicherheit, das ganze Gelände ist mit

einem unüberwindbaren hohen Zaun umschlossen. Es scheint, als liegt der Vordereingang auf der anderen Seite.[paragraph break][end if]Du stehst vor einem riesigen schwarzen Gebäude mit hunderten dieser kleinen, vergitterten Fenster. Der Hinterhof ist schmutzig und verwahrlost und in allen Ecken liegt Müll.[paragraph break]Zwei Wege umrunden das Gebäude; einer führt nach Osten und einer nach Westen."

Die Anweisung [if unvisited] prüft, ob der Leser schon einmal in diesem Raum war. Wenn nicht, gibt er den ersten Teil des Textes aus, wenn doch, dann überspringt er ihn. Ebenso könnten z.B. auch Tages- und Nachtbeschreibungen von Orten unterschieden werden.

### Flexible Textausgabe

Was für Raumbeschreibungen zutrifft, gilt natürlich sinngemäß auch für Objektbeschreibungen. In Abhängigkeit der Position des Betts, festgehalten in einem »either-or« Attribut, nämlich lengthways und crossways soll hier eine unterschiedliche Beschreibung aufgerufen werden. Mit »Beschreibung« ist der Text gemeint, den das Spiel ausgibt, wenn der Spieler mit dem Kommando »untersuche« einen Gegenstand näher betrachtet.

The bed is either crossways or lengthways. The bed is crossways.

The description of the bed is "Das Bett ist ein dünne Liege aus Sperrholz. [if crossways]Es nimmt fast den gesamten Raum zwischen Schrank und gegenüberliegender Wand ein[otherwise]Es nimmt fast den gesamten Raum zwischen Tür und Fenster ein[end if]."

[Otherwise] trennt die beiden Beschreibungen voneinander. Hier wird gleich ein weiteres Merkmal von I7 deutlich: die gute Lesbarkeit des Codes, auch für einen Außenstehenden. Das ist ein großer Vorteil bei Co-Autorenschaften, da beide Autoren, die vielleicht unabhängig voneinander an Teilen des Projekts arbeiten, sehr schnell erkennen können, was der andere gerade so macht.

### Regeln und Definitionen

Was in anderen Sprachen mühsam über viele Abfragen in vielen verschiedenen Situationen erfolgen muss, kann in I7 oft in einer einzigen Codezeile geschrieben werden.

Definition: a thing is other if it is not the player.

I7 vergibt jetzt automatisch das Attribut »other« an alle Dinge, die nicht dem Spieler entsprechen, wobei es egal ist, wie viele Dinge vom Autor erschaffen werden. Genauso gut würde folgendes funktionieren:

Definition: a thing is owned if it is carried by the player.

Der Spieler nimmt einen beliebigen Gegenstand an sich, und dieser bekommt ohne weiteres Zutun das Attribut »owned«. Die Attribute lassen sich natürlich beliebig erweitern. Inform7 setzt bei »either-or« Attributen selbst das Gegenstück:

The policeman is either convinced or suspicious. The policeman is suspicious.

Setzt man in einem beliebigen Abschnitt des Quelltexts das Attribut »convinced« für den »policeman« ein, löscht I7 automatisch das Attribut »suspicious«.

## Relations

Man kann Inform7 sogar neue natürliche Sätze beibringen, die es dann im Kontext korrekt anwendet:

```
Knowing about relates various people to
various things. The verb to know about (he
knows about, they know about, it is known
about) implies the knowing about relation.
```

Obiges Beispiel definiert eine neue »relation« »knowing about«. Sagen wir mal, wir wollen, dass der Polizist im Grunde genommen misstrauisch ist. Im Spiel wird durch verschiedene Aktionen dieses Misstrauen gesteigert oder verringert. Dazu geben wir dem Polizisten eine Zahl, die sein Misstrauen ausdrückt:

```
The policeman has a number called suspiciousness.
The suspiciousness of the policeman is 5.
```

Jetzt können wir zu einem beliebigen Zeitpunkt diese Zahl erhöhen oder verringern. Dabei halten wir fest, ob der Polizist von dem entsprechenden Umstand bereits Kenntnis hat oder nicht:

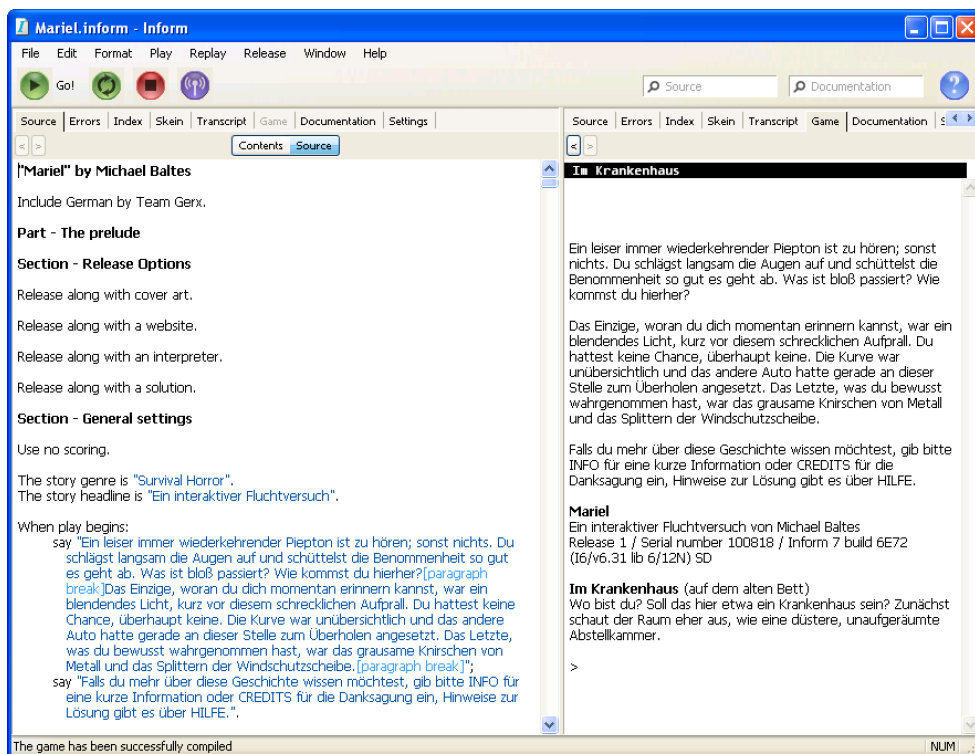
```
Instead of asking the policeman about "brechstange/stange":
say "'Sie sind mit einer Brechstange aus der Klinik
ausgebrochen?' sagt der Polizeibeamte. 'Was für eine
dumme Idee.'";
if the policeman does not know about the crowbar:
now the policeman knows about the crowbar;
increase suspiciousness of the policeman by 2
```

Die eingerückte Schreibweise erhöht die Lesbarkeit. Dazu verwendet man einfach die Tabulator-Taste. Untereinander geschriebene Passagen werden zusammen abgearbeitet. Falls der Polizist noch nichts über die Brechstange weiß, erhöht sich sein »suspiciousness«-Faktor um 2.

## Adjektive und Understand

Kommen wir zur deutschen Sprache. Selbstverständlich müssen für Adjektive und Substantive die im Deutschen nicht immer ganz einfachen, korrekten Deklinationen angegeben werden. Das passiert mit folgender Syntax fast wie von selbst:

```
The rubbish is neuter scenery in the hospital. The printed name of the
rubbish is "nutzlos[^] Gerümpel[-s]". Understand "nutzlos" and "geruem-
pel", "muell [m]" and "sachen [p]" as the rubbish. The description of the
rubbish is "Lauter komplett nutzlose Sachen, die kreuz und quer im Raum
verteilt sind."
```



Der zweigeteilte Bildschirm erleichtert die Arbeit mit Inform: links der Quellcode, rechts das Spiel

Flektierende Adjektive bekommen einfach ein [^] hinten angestellt, Substantive bei Bedarf eine Endung. Synonyme, die ein anderes Geschlecht oder eine andere Anzahl als das Hauptobjekt haben, werden kenntlich gemacht: Gerümpel ist ein Neutrum, die Synonyme »Muell« und »Sachen« werden mit den Zusätzen [m] und [p] direkt nach den Synonymen als Maskulinum (männlich) beziehungsweise als Plural (Mehrzahl) markiert.

Schon bekommt man mit dem Test-Befehl »dekliniere« die korrekte Deklination:

```
>dekliniere gerümpel
Das nutzlose Gerümpel, des nutzlosen Gerümpels, dem nutzlosen Gerüm-
pel, das nutzlose Gerümpel.
Ein nutzloses Gerümpel, eines nutzlosen Gerümpels, einem nutzlosen
Gerümpel, ein nutzloses Gerümpel.
```

Hier sieht man aber noch einen kleinen Fehler: beim unbestimmten Artikel soll natürlich »ein« wegfallen, da das Gerümpel kein Gegenstand ist, der gezählt werden kann. Abhilfe schafft:

```
The special indefinite article of the rubbish is NO ARTICLE.
```

Jetzt gibt I7 korrekt aus:

```
>dekliniere gerümpel
Das nutzlose Gerümpel, des nutzlosen Gerümpels, dem nutzlosen Gerüm-
pel, das nutzlose Gerümpel.
Nutzloses Gerümpel, nutzlosen Gerümpels, nutzlosem Gerümpel, nutzloses
Gerümpel.
```

## Listen

Ein weiteres schwieriges und aufwändiges Thema für Autoren sind Listen. In GerX ist auch eine Listenausgabe für alle Kasus integriert:

instead of thinking:

```
say "Hier im Raum sind [a list of visible other things with
nominative].[paragraph break]"
```

»Visible« ist ein weiteres Attribut, das I7 verwendet. Falls ein Gegenstand in einem geschlossenen Schrank ist, ist dieser natürlich nicht »visible«, obwohl er sich sehr wohl am Ort des Spielers befindet. Obige Codezeile gibt für jeden Raum eine komplette Liste der darin enthaltenen Gegenstände aus. Man beachte: wir haben vorher »other« so definiert, dass der Spieler ausgenommen wird. Das kommt jetzt zum Tragen:

>denk nach

```
Hier im Raum sind ein kleines Fenster, eine weiße Tür, nutzloses Gerümpel,
eine massive Wand, ein altes Bett und ein rostiger Metallschrank.
```

## Änderungen an der Library

Die Library kann jederzeit beliebig geändert und angepasst werden. Im nachfolgenden Beispiel implementieren wir einen Befehl zur Konversation, mit dem der Spieler sich ohne Angabe der Person automatisch an die naheliegende Person an seinem Aufenthaltsort wendet.

```
Vaguely asking is an action applying to one topic.
```

```
Understand "frag ueber/zu/nach [text]" as vaguely asking.
```

```
Understand "erzaehl ueber/von [text]" as vaguely asking.
```

```
Understand "red ueber/von [text]" as vaguely asking.
```

```
Understand "schwatz ueber/von [text]" as vaguely asking.
```

```
Understand "schwätzt ueber/von [text]" as vaguely asking.
```

```
Understand "sprich ueber/von [text]" as vaguely asking.
```

```
Understand "sprech ueber/von [text]" as vaguely asking.
```

```
Understand "bericht ueber/von [text]" as vaguely asking.
```

Hier wird eine neue Aktion definiert und dem Parser gesagt, welche Satzschablonen zutreffen sollen. Jetzt fehlt noch die Ausführung. Im »check«-Teil wird geprüft, ob überhaupt jemand da ist, im »carry out«-Teil wird die Aktion auf eine Zufallsperson umgeleitet, die nicht der Spieler selbst ist.

```
check vaguely asking:
```

```
if the player can not see a person:
```

```
say "Du redest ein wenig mit dir selbst. Das hat dich schon immer
beruhigt.";
```

```
stop the action;
```

```
carry out vaguely asking:
```

```
now the noun is a random other person in the location;
```

```
try asking the noun about.
```

## Nichtspielercharaktere (NPCs) und Konversation

Ein immer wieder schwieriges Thema sind lebendig wirkende Nichtspielercharaktere, »non player characters« oder kurz: NPCs. Dies sind andere Figuren, die im Spiel auftauchen. I7 kann zum Beispiel mit einfacher Zufallsausgabe die Beschreibungen variieren:

```
Rule for writing a paragraph about the nurse:
```

```
say "[one of][The nurse] wartet ungeduldig, mit strengem Blick, dass
du dich wieder hinlegst.[or][The nurse] tritt ungeduldig von einem Fuß
auf den anderen.[or][The nurse] schaut dich mit durchdringendem Blick
an.[or][The nurse] macht dir unmissverständliche Zeichen, dich wieder
hinzulegen.[or]Streng deutet [the nurse] auf das Bett.[at random]"
```

[One of] ... [or] ... [at random] definiert dabei den Rahmen. Oben sehen wir eine neue Regel, die wir erschaffen haben: statt der Standard-Antwort der Library »Du siehst hier eine Krankenschwester«, wird der Zufallstext generiert. Wir setzen gezielt [the nurse] ein, dann gibt I7 den »printed name« der Krankenschwester aus. Ein einfaches Beispiel für Kommunikation kann wie folgt aussehen:

```
instead of answering the nurse that for the first time:
```

```
say "'Ähm, also ... ich ...'[paragraph break]Eine abrupte Stimme un-
terbricht dich. 'Hallo, ich bin Mariel und ich werde mich um Sie kümmern.'
sagt sie und ein unterkühltes Lächeln umspielt ihre Lippen. 'Legen Sie sich
erstmal wieder hin und ich bin gleich bei Ihnen.'";
the printed name of the nurse is "Mariel";
now the nurse is proper-named.
```

Die Krankenschwester wird zudem »personalisiert«: daher wird jetzt »Mariel« als »printed name« definiert und sie wird »proper-named«, also lässt I7 das »die« vor »Mariel« zukünftig weg.

## Szenen und zeitabhängige Ereignisse

I7 kann nicht nur Attribute verteilen, wir können auch sogenannte Szenen einsetzen. Eine Szene hat einen definierten Anfang und ein definiertes Ende und wir bestimmen, was passiert, wenn die Szene gerade am Laufen ist.

```
Blocking is a scene. Blocking begins when the player can see the nurse.
```

```
When blocking begins:
```

```
say "Gerade als du den Raum verlassen willst, steht urplötzlich eine
Krankenschwester in der Tür. 'Aber, aber, mein Bester. Wer wird denn schon
aufstehen?' sagt sie mit einem kühlen Unterton und betritt das Zimmer.
'Legen Sie sich erstmal wieder hin und ich bin gleich bei Ihnen.'"
```

```
Blocking ends naturally when the player is on the bed.
```

```
Blocking ends abruptly when time of day is after 09:23 AM.
```

In diesem Fall definieren wir zwei verschiedene Enden der Szene. Eine Szene kann natürlich oder abrupt enden, glücklich oder traurig oder in Anhängigkeit von anderen Faktoren wie z.B. der Zeit. Auch ein bestimmtes Ereignis kann in Abhängigkeit der Spielzeit abgerufen werden:

```
At 09:24 AM:
```

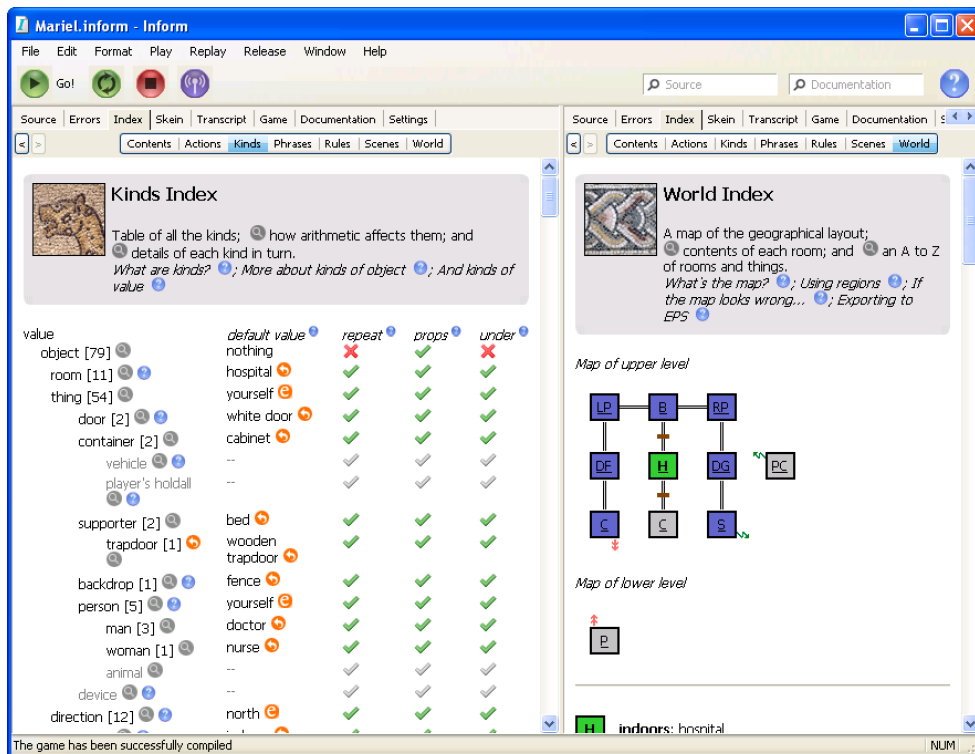
```
if location is hospital:
```

```
say "Du hörst seltsame Geräusche aus dem Nebenzimmer."
```

## Definierte Funktionen

Selbst die Definition neuer Funktionen erfolgt in I7 in natürlicher Sprache:





Hilfreich: Während des Kompilierens erstellt Inform automatisch eine Karte des Spiels

## Neuere Entwicklungen

Der Autor hat seit dem neuen Build 6E72 von Inform 7 eine Vielzahl von Release-Optionen zur Verfügung. Beliebige »Feelies« können eingebunden werden, wie z.B. PDF-Dateien mit Zeitungsartikeln o.ä., die das Spielgefühl noch intensivieren, Kartenmaterial oder Hilfedateien, eine Komplettlösung und Cover-Art.

Es können Webseiten mit Web-Interpre-

tern wie »Parchment« oder das neue »Quixe« mit einer einfachen

Codezeile generiert werden. Viel Kleinarbeit, die früher mühsam per

Hand gemacht werden musste, entfällt somit. Die Zeit für notwen-

diges technisches Beiwerk wird minimiert und stattdessen in die

Geschichte investiert – das kommt Autoren und Lesern gleicherma-

ßen zugute.

Die Entwicklergemeinde von Erweiterungen für I7 ist recht groß, so

dass dem Autor immer mehr neue Funktionen für die unterschied-

lichsten Bereiche zur Verfügung stehen. Inform 7 kann Programme für zwei unterschiedliche virtuelle Maschinen erzeugen, nämlich für die hoffnungslos veraltete Z-Maschine und für das von Andrew Plotkin erdachte Glulx. Im Gegensatz zur Z-Maschine sind die Glulx-Spiele multimediafähig und können sehr viel größer sein. Das hat neue Möglichkeiten zur Gestaltung von Textspielen eröffnet.

Gerade erst wurden die Glimmr-Erweiterungen von Erik Temple (Glimmr = GLulx Image and MultiMedia Resources) veröffentlicht, die eine Vielzahl von Funktionen wie Maussteuerung, Buttons, Fenster usw. zur Verfügung stellt. Erste Glimmr-Beispiele zeigen klickbare Buttons, automatisch generierte Spiel- und Landkarten, Bildaus-

schnitte, die sich in Abhängigkeit des Aufenthaltsortes des Spieler-

charakters verändern, und mausgesteuerte Fortbewegung. Textadventures könnten also in Zukunft ein völlig neues Gesicht bekommen. Die Keyword Interface-Erweiterung von Aaron Reed markiert wichtige Objekte, Richtungen und Gesprächsthemen auf Wunsch im Text farbig, um gerade bei längeren Geschichten die Lesbarkeit zu erhöhen und zu verdeutlichen, mit welchen Dingen man interagieren kann.

Auch für deutschsprachige Autoren und Programmierer gibt es noch viel zu tun. Jeder kann seine Arbeit in Form von Erweiterungen mit anderen teilen oder bestehende Erweiterungen übersetzen und auf diese Weise helfen, I7 als Werkzeug für interaktive Texte auf Deutsch weiter zu entwickeln und zu optimieren.

Interessierte Leser finden den kompletten Quellcode von *Mariel* mit einer vollständigen Dokumentation unter:

<http://ifiction.pageturner.de/inform7/gerxdoku.html>

<http://ifiction.pageturner.de/inform7/spiele/mariel/>

# Ein Klub für Dornröschen

> Christian Blümke im Interview

**Christian Blümke (43) lebt und arbeitet als freier Autor, Lektor und Dramaturg in Hamburg. Seit 2004 schreibt er eigene Interactive Fiction-Spiele, darunter eine Übersetzung des Scott Adams-Klassikers *Pirate Adventure* (2004) und das witzige *Reeperbahn-Abenteuer Klub Karisma* (2008). Durch seine Arbeiten an der Inform 7-Spracherweiterung *GerX* ist es möglich, auch in deutscher Sprache Spiele mit diesem Autorensystem zu erstellen. Wir sind gespannt, wie seine aktuellen Projekte aussehen und stellen ihm einige Fragen.**

**Christian, wann und wie bist du eigentlich auf Interactive Fiction gestoßen?**

Yoho! Das allererste Textadventure, das ich gespielt habe, war *Pirate Adventure* von Scott und Alexis Adams. Da war ich 14 und hatte einen Texas Instruments TI 99/4A, für den es ein Adventure-Modul gab, mit dem man die minimalistischen Zweiwortparser-Spiele laden konnte. Nach und nach haben meine Freunde und ich alle Spiele von Adventure International auf Tonbandkassette gekauft und gespielt. Wir waren begeistert, aber danach war für mich erst einmal Schluss mit Computerspielen. Die Infocom-Textspiele sind völlig an mir vorbeigegangen, so wie auch die meisten Grafikspiele.

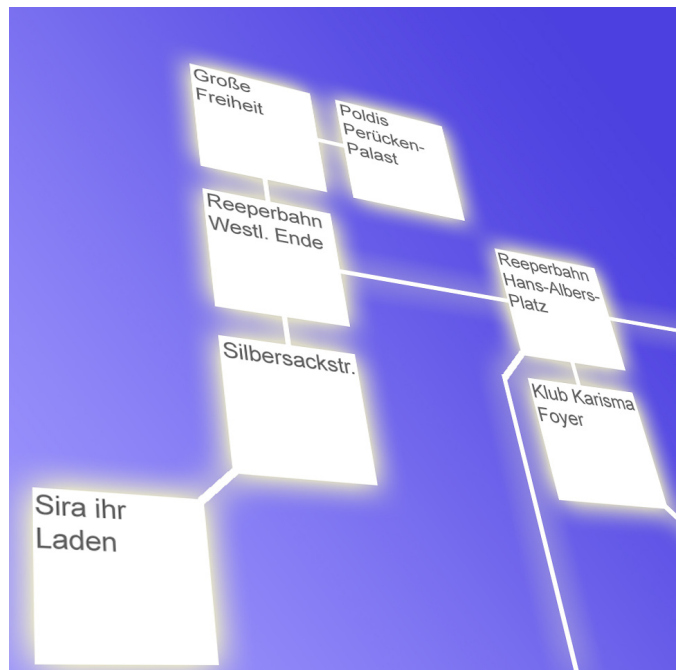
Erst im Jahr 2000 habe ich im Internet das IF-Archiv entdeckt und die alten Adams-Spiele gespielt – das Vergnügen war aber auch stark nostalgisch eingefärbt. Es mussten noch einmal vier Jahre vergehen, bis mich dank Martin Oehms Autorensystem T.A.G. das IF-Fieber dann so richtig packte und mich interaktive Texte nicht mehr nur als Retro-Spaß interessierten, sondern auch als eine moderne Form des Geschichten-Erzählens. Erst da habe ich mich auch als Spieler mit den Infocom-Werken und einigen modernen Textadventures näher beschäftigt.

**Gibt es ein IF-Spiel, das dich besonders beeindruckt hat?**

*Anchorhead* von Michael Gentry war eines der wenigen Textspiele, die mich von Anfang bis Ende gefangen genommen haben. Für mein Empfinden passt in diesem Werk alles zueinander. Die Eindrücke der Geschichte blieben noch eine ganze Weile haften – was ich bis dahin noch nicht bei einem Textadventure erlebt hatte.

**Kannst du uns etwas über die Entstehung deines bislang umfangreichsten Spiels *Klub Karisma* erzählen? Was waren die besonderen Herausforderungen bei einem Spiel dieser Größenordnung?**

*Klub Karisma* basiert auf der Grundidee eines Spielfilmstoffes, den ich zusammen mit einem Kollegen entwickelt hatte. Doch schon nach kurzer Zeit entwickelten sich die Schauplätze und die Figuren in dem Textadventure in eine ganz andere Richtung, so dass von der ursprünglichen Story nur noch der Klub geblieben ist, in den nur Frauen hinein dürfen.



Ausschnitt der Klub Karisma-Karte

Beseelt von *Anchorhead* beschloss ich, nun endlich auch einmal ein größeres Spiel zu schreiben. Das war im Sommer 2005: Martin Oehm hatte gerade *deform* veröffentlicht, eine leistungsfähige deutsche Übersetzung der Inform 6-Sprachbibliothek, und ich wollte Inform lernen. So habe ich schon nach einer kurzen Entwurfsphase mit dem Programmieren angefangen, was sich als Problem erweisen sollte. Ich habe schnell gemerkt, dass ein Spiel schreiben und ein Spiel implementieren zwei völlig unterschiedliche Arbeiten sind, die nur schwer gleichzeitig zu leisten sind – zumindest für mich. *Klub Karisma* war als Rätsel-orientiertes und weniger Plot-lastiges Spiel konzipiert. Deshalb sollten die Hindernisse auf dem Weg zum Ziel und die Schritte, die nötig sind, um sie aus dem Weg zu räumen, möglichst organisch wirken und stark miteinander verzahnt sein, damit es keine größeren Lücken im Spielablauf gibt. Das ist etwas, was ich mir besser vorher genau überlegt hätte, denn je mehr alles mit allem mehr oder weniger zusammenhing, desto schwieriger wurde es, alle möglichen Spielzustände unter Kontrolle zu halten. So vergingen zweieinhalb Jahre Entwicklungszeit, bis das Spiel einen Zustand erreicht hatte, mit dem ich einigermaßen zufrieden war. Bis Februar 2010 habe ich dann noch unter Berücksichtigung der Rückmeldungen weiter poliert – und jetzt ist Klub Karisma genau so geworden, wie ich es mir vorgestellt hatte.

**Als *Klub Karisma* erschien, zeigte die deutsche IF-Szene kaum ein Lebenszeichen. Hattest du nie die Befürchtung, niemand würde es spielen?**

Jedem der ein Textadventure schreibt ist wohl klar, dass nicht ein Millionenpublikum darauf wartet es zu spielen. Aber es ist richtig, dass

die deutschsprachige Szene zu dem Zeitpunkt in einem Dornröschenschlaf vor sich hindämmerte. Es gab kaum Beiträge im Forum und der Grand Prix wurde ausgesetzt. Aber das hat mich nicht gestört, für den Grand Prix war *Klub Karisma* ohnehin schon zu umfangreich geworden. Vielmehr hoffte ich darauf, dass sich vielleicht auch außerhalb des Kreises der damals üblichen Verdächtigen noch jemand findet, der das Spiel ausprobiert. Und so war es dann ja auch.

#### VORHANG AUF:

Aaah, Hamburg-St. Pauli, die Reeperbahn! Die Lichter der sündigen Meile verheißen Vergnügungen aller Art, aber dir ist heute Abend überhaupt nicht nach einem Kiezbummel zumute. Du bist nämlich stinksauer!

Deine Freundin Sandra (oder besser: Ex-Freundin Sandra) hat dich gestern wegen eines Striptease-Tänzers namens Guido sitzen lassen. Dich! Den männlichsten Pudelsalonbesitzer der Stadt! Aber sooo leicht, sooo einfach gibt ein Ingo Percy Wuttke nicht auf, niemals!

Du bist fest entschlossen, Sandras Herz zurückzuerobern, denn die Beleidigte-Leberwurst-Tour ist ganz und gar nicht dein Ding. Nur leider hast du überhaupt keine Ahnung, wie du das anstellen sollst. Na ja, die Nacht ist ja noch jung, im Gegensatz zu dir ...

*Eingangsszene von Klub Karisma*

**Was ist für dich das Wichtigste bei der Umsetzung eines Textadventures?**

Die Geschlossenheit der Spielwelt ist für mich die Basis dafür, dass sich ein Leser/Spieler in das Werk einfindet und dort auch eine Weile bleiben möchte. Ich meine damit, dass alles im Rahmen der Welt der Spielerfigur einen Sinn, eine Bedeutung und wenn möglich eine Geschichte haben sollte.

**2009 veröffentlichte Daedalic Entertainment *The Whispered World* als Aprilscherz in Form eines Textadventures. Das Spiel wurde von dir implementiert und diente der Spieleschmiede als Werbe-Gag für ihr gleichnamiges Point&Click-Adventure. Wie kam diese ungewöhnliche Idee und die Zusammenarbeit zustande?**

Die Idee zu dem Aprilscherz kam von den Daedalics. Der Produktmanager hatte schon genaue Vorstellungen als der PR-Chef der Firma Anfang März 2009 bei mir anfragte. Sie hatten die Online-Version von *Klub Karisma* im Internet entdeckt, und da wir alle in Hamburg ansässig sind, war ein Treffen schnell möglich. Die Zusammenarbeit klappte hervorragend. Ich wurde mit allen nötigen Informationen und Materialien versorgt und bestens unterstützt. So war das Textadventure-Demo trotz einer sehr kurzen Entwicklungszeit rechtzeitig zum 1. April fertig. Aber auch Martin Oehm, der Autor der von mir verwendeten deutschen Inform 6-Sprachbibliothek »deform«, hat mir sehr geholfen: Bis zum letzten Tag hat Martin die Bibliothek angepasst und mir bei der Darstellung des aufwendigen Titel-Schriftzugs in ASCII-Art geholfen.

**In deinem diesjährigen Grand Prix-Beitrag *Mondbasis Palindrom II* macht ein Wachmann die Runde, die unvermittelt nach Öffnen der ersten Tür endet. Werden die Spieler eines Tages den Rundgang beenden können?**

Die Mondbasis war ein Last-Minute-Beitrag für den Grand Prix 2010. Eigentlich hatte ich ein anderes, etwas größeres Spiel abgeben wol-

len, aber aus Zeitgründen musste ich meine Teilnahme am GP schon Wochen vor der Deadline absagen. Am letzten Wochenende vor dem Abgabetermin habe ich dann doch noch (nach 5 Jahren) die Mondbasis wiederbelebt. Mir gefiel das Spiel als Miniatur mit nur einem Raum immer noch ganz gut. Ein paar Minuten Spielspaß mit ein paar klamaukigen Gimmicks, mehr sollte es ja gar nicht sein. Deshalb wird es voraussichtlich keine erweiterte Neuauflage der *Mondbasis Palindrom II* geben.

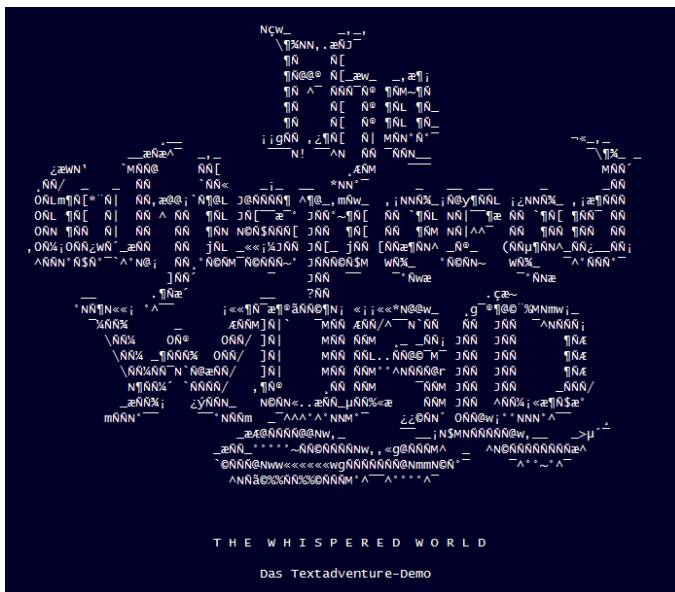
**Du hast im September 2008 die deutsche Inform 7-Extension GerX mitentwickelt und sie bis vor kurzem alleine gepflegt. Was motiviert dich zu dem Projekt?**

Dass ich an der deutschen Übersetzung arbeite, war ursprünglich gar nicht beabsichtigt. Als Inform 7 im April 2006 erstmals erschien, habe ich dem System gar nicht viel Aufmerksamkeit geschenkt, da ich nicht auf Englisch damit schreiben wollte. Trotzdem machte ich eine erste Zusammenstellung der Inform 6-Programm-Module, die man gegen Teile der deform-Sprachbibliothek von Martin Oehm austauschen müsste. Weiter kam ich nicht, da mir die Ideen für eine vernünftige Schnittstelle zwischen der klassischen Inform 6-Programmierung und der natürlichsprachlichen Inform 7-Sprache fehlten. Dann begann im September 2008 Banbury voller Elan damit, eine deutsche Übersetzung für I7 zu erstellen. Er hatte genau die Ideen, die mir damals fehlten, und ich hatte schon so viele Teile des Systems vorbereitet, dass wir unsere zwei unvollständigen Bibliotheken überraschend einfach ineinanderfließen lassen konnten. Plötzlich ließ sich ein deutsches Spiel in I7 schreiben und kompilieren – zunächst mit abenteuerlichen Fehlern, aber immerhin.

Jetzt war klar, dass das Vorhaben funktionieren konnte, auch wenn viele Probleme noch nicht gelöst waren. Die Grundlagen für eine deutsche Inform 7-Übersetzung basierend auf der deform-Bibliothek waren geschaffen, wir mussten nur weitere Wege finden, die zwei Systeme möglichst so nahtlos zu vereinen, dass der Autor bequem damit arbeiten konnte. Das war eine Herausforderung, die mich reizte. Banbury musste sich leider anderen Projekten zuwenden und so habe ich die Übersetzung etwas über ein Jahr im Alleingang betreut, Vorschläge von Nutzern aufgegriffen und Fehler korrigiert. Jetzt freue ich mich, dass Michael Baltus mit an Bord ist, denn er hat durch seine Arbeit an *Ares* wesentlich mehr praktische Erfahrung im Umgang mit Inform 7 als ich und kann besser einschätzen, was man als Autor benötigt.

**Inform 7 verfolgt ein Konzept der natürlichsprachlichen Programmierung, um den Einstieg für Autoren zu erleichtern. Ist das Experiment gelungen?**

In Hinblick auf den Einstieg neuer Autoren kann man sagen, dass das Experiment zumindest teilweise erfolgreich ist. Inform 7 ist sexy. Kaum jemand schaut im ersten Moment weg. Die gut durchdachte integrierte Entwicklungsumgebung und die vordergründig einfache Syntax machen es dem Neuling extrem leicht, sofort loszulegen. Doch schon nach dem ersten Flirt wird's ernst. Wenn man wirklich etwas bewegen will, muss man richtig arbeiten, eine neue Sprache und eine neue Denkweise lernen. Letzten Endes muss man ein Programm schreiben – und das ist nun einmal keine leicht zu erlernende Auf-

ASCII-Art für *The Whispered World*

gabe. Das Experiment ist ja noch nicht abgeschlossen. Vieles deutet jedoch darauf hin, dass Inform 7 sich längerfristig etablieren wird.

**Dein zuletzt in Z-Code umgesetztes Spiel *The Whispered World* nutzt Martin Oehms deform-Bibliothek für Inform 6. War GerX im Frühjahr 2009 noch nicht so weit?**

GerX war zu dem Zeitpunkt noch nicht gut getestet, deshalb kam I7 für eine zeitkritische Auftragsarbeit nicht infrage. Zudem gab es noch keine Übersetzung einer Erweiterung für menügesteuerte Dialoge, die von den Daedalics gewünscht wurden. Für I6 lag eine solche Erweiterung schon in gut erprobter Version vor, wodurch ich bei der Anpassung an *The Whispered World* viel Zeit sparen konnte.

**Hast du GerX selbst schon für eines deiner Projekte genutzt?**

Noch nicht, aber meine nächsten interaktiven Texte werde ich wahrscheinlich mit Inform 7 umsetzen.

**Inzwischen ist Version 3 von GerX erschienen, die Anpassungen an den letzten Inform 7-Release 6E72 enthält. Wofür steht der Versionsprung 3?**

Version 3 vollzieht sämtliche Änderungen beim großen Versionsprung von I7-Release 5Z71 nach 6E72 nach. Zwischen den zwei Versionen lag mehr als ein Jahr. Darüber hinaus wurden noch viele Fehler korrigiert und GerX durch die Mitarbeit von Michael Baltes wieder zu einem Stück Teamarbeit. Deshalb hielten wir es auch für sinnvoll, den Namenszusatz der Erweiterung auf »by Team GerX« zu ändern.

**Gibt es noch Probleme bei der deutschen Erweiterung für Inform 7, die dir noch Kopfzerbrechen bereiten? Was sind die größten Herausforderungen?**

Die allergrößten Herausforderungen für die aktuelle Version sind mit Version 3 bewältigt, wobei zum Schluss das Listenschreiben mit Kasus etwas knifflig war. GerX kann jetzt alles, was das Original auch kann – und noch ein bisschen mehr. Als Schwierigkeit bleiben noch die vom Inform 7-Parser ni, »Natural Inform«, automatisch erzeugten Objekte, die vom Programm mit englischen Bezeichnungen, Vokabeln

und angezeigten Namen versehen werden. Zurzeit gibt es für uns keine Möglichkeit, direkt dort einzugreifen wo diese Dinge geschehen. Die angezeigten Objektnamen für Körperteile werden jetzt mit einem Workaround automatisch angepasst. Das Vokabular muss der Autor von Hand ändern, aber der Aufwand bleibt auch für Autoren mit weniger Programmiererfahrung überschaubar. Aber die Spracherweiterung GerX ist ja nicht alles. Die internationale Inform 7-Gemeinde hat eine Vielzahl von Erweiterungen hervorgebracht, die größtenteils noch nicht kompatibel mit GerX sind. Für einige der in I7 enthaltenen Erweiterungen bringt GerX schon Übersetzungen mit, doch für spezielle Anwendungen müssten noch viel mehr Erweiterungen übersetzt und angepasst werden. Einige GerX-Nutzer haben schon damit begonnen, aber es gibt immer noch viel zu tun.

Was obendrein noch fehlt ist ein umfassendes Handbuch für das Schreiben mit GerX. Die deutsche Erweiterung beinhaltet eine etwa 30-seitige Kurzdokumentation, die jedoch Kenntnisse des englischen Originals voraussetzt und nur die Besonderheiten der deutschen Übersetzung knapp behandelt. Denkbar wäre eine Adaption des frei verfügbaren Inform 7-Handbuches von Jim Aikin, das ursprünglich für jüngere Autoren geschrieben wurde und einen schnellen Einstieg in das Arbeiten mit Inform ermöglicht.

**Wie schätzt du die heutige deutschsprachige Interactive Fiction-Szene ein?**

Nach der großen Ruhe, die 2005 einsetzte, findet sich die Gemeinschaft von Interessierten langsam wieder zusammen. Von einer richtigen »Szene« sind wir aber, glaube ich, noch etwas entfernt. Eine lebendige Szene braucht Autoren, die möglichst unterschiedliche Genres bedienen und regelmäßig neue Werke liefern, sie braucht Kritiker – und vor allem ein hinreichend interessiertes Publikum. Da sind wir noch nicht. Plattformen wie eure ifwizz.de-Seite, auf der Spieler schnell fündig werden, und auf der ernsthafte, qualifizierte Rezensionen und aktuelle Informationen rund um das Thema IF geboten werden, sind für die Entwicklung einer Szene sehr wichtig.

**Was denkst du, wie sich die deutschsprachige Szene in Zukunft entwickeln wird?**

Es gibt Hinweise darauf, dass sich eine neue Autoren-, Spieler- und Kritikergemeinde formiert. Es stehen drei Autorensysteme zur Verfügung, mit denen man deutschsprachige Textspiele erstellen kann oder vier, wenn man Martin Oehms etwas in die Jahre gekommenen T.A.G. mitzählt: Floyd, Inform 6 und Inform 7. Doch wie sollen noch mehr Autoren und Spieler gewonnen werden? Ich halte es für wenig sinnvoll, neue Spieler aus dem Kreise der eingefleischten Grafikadventure-Fans rekrutieren zu wollen. Bei den Bücherwürmern ist die Bereitschaft, Texte an einem Gerät zu konsumieren, meiner Erfahrung nach eher gering, so dass sich dort wohl auch kaum neue Interessenten gewinnen lassen.

Ich habe im Internet nach Computerspielen für Blinde und Sehbehinderte gesucht, dort aber keine eindeutigen Hinweise auf das gefunden, was wir hier »die IF-Szene« nennen. Das wundert mich doch sehr! Vielleicht könnte man dort etwas Werbung für Textadventures machen, die auch von Sehbehinderten mittels Screen-Reader oder Interpreter mit Sprachausgabe gespielt werden könnten. Inform 7 ist

nach Aussage der Entwickler weitgehend barrierefrei und wird in der englischsprachigen Szene von Nicht-Sehenden zur Erstellung neuer Spiele genutzt. Warum nicht auch hier?

### Glaubst du, junge Leute können noch für IF begeistert werden?

Wenn junge Leute junge Spiele schreiben, die den Zeitgeist erfassen und sich trauen, Sujets aufzugreifen, die jüngere Spieler/Leser interessieren – warum nicht? Ich denke nicht, dass junge Leute die oft nostalgisch verklärte Begeisterung ihrer Eltern und Großeltern jemals ernsthaft teilen werden. Aber ich halte es durchaus für möglich, dass in Zukunft eine neue Art von interaktiven Texten entstehen kann, die mutiger und experimenteller ist, als die von klassischen Spielen beeinflussten Werke, die uns derzeit auf Deutsch vorliegen. Die technischen Möglichkeiten sind, zumindest mit I7, schon auf dem Weg: Texte können mit Multimedia-Elementen verwoben werden, Spiele sind online spielbar und die Möglichkeiten der Plot- und Figurenführung werden stetig intelligenter. Sicher sind hier die Älteren gefordert, jüngeren Autoren und Lesern die interaktiven Textabenteuer näher zu bringen. Dies kann zum Beispiel in der Schule geschehen, wo im Informatikunterricht eines der Autorensysteme vorgestellt werden könnte. Im Deutsch- oder Englischunterricht kann zudem auf Textadventures als literarische Gattung hingewiesen werden. Es gab in den letzten Jahren schon Versuche in diese Richtung, leider wird darauf nicht aufgebaut.



Wohl kaum beim Spielen von IF: Jugendliche Spieler bei einer LAN-Party

### Arbeitest du zur Zeit an einem neuen Spiel?

Ich habe mehrere Projekte in Arbeit, von denen mir eines sehr ans Herz gewachsen ist. Da ich nicht noch einmal Entwicklung und Implementierung gleichzeitig machen möchte, existiert das Spiel bislang nur als Transkript, also als fiktive Mitschrift eines zukünftigen Spiels. Wenn alles komplett durchdacht und geschrieben ist, werde ich die Geschichte wohl in Inform 7 programmieren. Wann das sein wird, weiß ich allerdings noch nicht.

### Was sagen deine Freunde zu deiner Begeisterung für Interactive Fiction?

Meine Freunde freuen sich, dass ich sie – meistens – mit dem Thema in Ruhe lasse.

Vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen hast, unsere Fragen zu beantworten.

## Impressum

### THE PARSER

journal für interactive fiction

1. Jahrgang, N° 1, 22. August 2010

#### Redaktion und Herausgeber:

ifwizz interactive fiction

Ingo Scharmann + Martin Barth

Grüntaler Str. 12, 13357 Berlin

info@ifwizz.de

ifwizz.de

Leserbriefe bitte per Email an die Redaktion senden:

info@ifwizz.de.

#### Urheber- und Verlagsrecht:

Das Journal und alle in ihm enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Mit Annahme des Manuskripts gehen das Recht zur Veröffentlichung sowie die Rechte zur Übersetzung, zur Vergabe von Nachdruckrechten, zur elektronischen Speicherung in Datenbanken, zur Herstellung von Sonderdrucken, Fotokopien und Mikrokopien an ifwizz interactive fiction über. Jede Verwertung außerhalb der durch das Urheberrechtsgesetz festgelegten Grenzen ist ohne Zustimmung von ifwizz interactive fiction unzulässig. In der unaufgeforderten Zusendung von Beiträgen und Informationen an ifwizz interactive fiction liegt das jederzeit widerrufliche Einverständnis, die zugesandten Beiträge bzw. Informationen in Datenbanken einzustellen, die von ifwizz interactive fiction oder von mit diesem kooperierenden Dritten geführt werden.

#### Gebrauchsnamen:

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichnungen und dergleichen in diesem Journal berechtigt nicht zu der Annahme, dass solche Namen ohne Weiteres von Jedem benutzt werden dürfen. Oft handelt es sich um gesetzlich geschützte eingetragene Warenzeichen, auch wenn sie nicht als solche gekennzeichnet sind.

© ifwizz interactive fiction, Berlin 2010



# Gut gelandet

> Michael Baltes im Interview

**Mit dem Science Fiction-Abenteuer Ares (sprich: Áris) gewann der im bayerischen Cham lebende Michael Baltes (37) den deutschsprachigen Interactive Fiction Grand Prix 2010. Bis dahin unbekannt, ist er heute ein aktives Mitglied der deutschsprachigen Interactive Fiction-Szene und neben Christian Blümke die zweite Person im GerX-Team. Wir befragen Michael zu Ares, zu seiner Mitarbeit an GerX und zu einem möglichen Ares-Nachfolger.**

**Michael, wir gratulieren dir nochmals zu deinem ersten Platz auf dem diesjährigen Grand Prix mit einem Beitrag, der die zweitbeste Bewertung eines Spiels überhaupt erhalten hat. Wie bist du dazu gekommen, ein Interactive Fiction-Spiel zu schreiben?**

Vielen Dank! Ich hatte offensichtlich sehr viel Glück. Mit Interactive Fiction beschäftige ich mich seit meiner Jugend. Als die kommerzielle Ära Anfang der 1990er zu Ende ging, habe ich das Thema durch mein Studium und die relativ stressigen Berufsanfangsjahre etwas aus den Augen verloren. Nach der Jahrhundertwende wurde ich dann zufällig auf die englische Hobbyszene aufmerksam. Ich fand es sehr spannend, was sich da alles in den Jahren getan hat.

Ein Spiel selbst zu schreiben, das war schon lange in meinem Kopf, aber letztlich haben dann Sprachbarrieren dazu geführt, dass ich es immer wieder hinausgeschoben habe. Englisch schreiben ist doch ganz was anderes als Englisch lesen.

**Ares war dein Debüt als Interactive Fiction-Autor. Hast du zuvor bereits an anderen Spielen gearbeitet, die nicht abgeschlossen und veröffentlicht wurden?**

Ja, klar. Ich habe hier und da was probiert, aber es sind nur Fragmente dabei herausgekommen, nichts was einer Erwähnung wert wäre. Einmal habe ich ein Spiel als Geburtstagsgeschenk für eine Bekannte geschrieben. Es war ungetestet, erbärmlich implementiert und ich fürchte, nachdem sie gemerkt hat, dass da ihr eigenes Leben parodiert wird, hat sie es wieder von der Festplatte gelöscht.

**Wie entstand die Idee zu Ares und gab es Werke wie Filme oder Bücher, die dich in besonderer Weise inspiriert haben?**

Die Idee zu Ares kam ganz spontan. Nachdem mir die Ankündigung zum Grand Prix entgangen war, blieben plötzlich nur sechs Wochen Entwicklungszeit übrig. Ich wollte aber unbedingt einen Beitrag schreiben. Über eine SciFi-Story um den Mars dachte ich schon länger nach. Darauf folgte eine stressige Zeit mit sehr wenig Schlaf – jede freie Minute war mit Texten, Code schreiben und Testen verplant.

Eigentlich ging es mir um eine moralische Grundfrage: Der Spieler entdeckt ein Artefakt, das ultimative Macht verleiht. Strebt er nach Ruhm und lässt sich als großer Entdecker feiern? Oder durchschaut er den wahren Grund der Mission und erkennt die Gefahr, wenn



Illustration zu Ares

er dieses Artefakt auf die Erde bringt? Vielleicht haben sich Robert Oppenheimer und Edward Teller bei der Entwicklung der Kernwaffe eine ähnliche Frage gestellt, vielleicht auch nicht. Das ist natürlich sehr weit gegriffen.

Assoziationen ergeben sich zwangsläufig, sind aber nicht immer beabsichtigt. Luigi Snozzi, ein berühmter Architekt aus dem Tessin, hat mal gesagt: »Es gibt nichts Neues zu erfinden, es gilt nur, das Alte wieder zu finden«. Das trifft auch auf Ares zu. Einige sehen darin Indiana Jones: der Stein soll möglichst gut vor Zugriff durch Grabräuber geschützt werden, daher die Fallen. Oder den Herr der Ringe: nachdem es auf dem Mars so gut wie keine »Landmarks« gibt, hat sich der flache Vulkan Alba Patera als Landepunkt angeboten. Was wohl zutrifft: Ares kann sich dem Nimbus des Pulp Fiction nicht vollständig entziehen. Will es auch gar nicht.

**Ares enthält mit dem Sicherheitsgewebe im Shuttle eine Hommage an Steve Meretzky's Planetfall (1983). Was gefällt dir an Infocom-Spielen besonders?**

Zunächst haben sie mir gar nicht so gut gefallen. Ich habe die Schwächen meines Schul-Englisch deutlich zu spüren bekommen. Aber irgendwie habe ich mich da durchgebissen und die vielen unbekannteren Wörter mühsam nachgeschlagen. Mit der Zeit wurde mein Wortschatz dann etwas besser und ich konnte mich mehr auf die Geschichten selbst konzentrieren. Die Mühe hat sich gelohnt. Infocom hat Grandioses geschaffen: komplexe Spiele mit oft über 50

Locations, und das trotz der starken Speicherbeschränkung. Das ist eine großartige Leistung und ich schaue auch immer wieder gerne auf die »alten« IF-Titel zurück. Mir gefällt die Leichtigkeit und der Spielwitz. Natürlich gehört da auch eine Portion Nostalgie dazu. In meiner Sammlung befinden sich einige Klassiker von Infocom und Magnetic Scrolls, viele noch in der Atari ST-Version, manche schon als PC-Version. Bis heute habe ich kein Adventure gefunden, das ähnlich stimmungsvolle Grafiken wie *The Guild of Thieves* oder *Corruption* enthält. Auf modernen Monitoren wirkt es natürlich lächerlich. Aber auf diesen alten RGB Monitoren – da waren die Pixel, durch dünne schwarze Linien getrennt, einzeln erkennbar – traumhaft!

**Seit Ende des Wettbewerbs hast du dein Spiel überarbeitet und neue Versionen testen lassen. Wie ist der aktuelle Stand? Ist Ares nun endgültig abgeschlossen?**

Ares ist jetzt fast so wie ich es immer haben wollte. Viele Dinge wurden mir erst nach den Rezensionen zum Grand Prix klar. Die finale Testphase läuft demnächst an.

Das Release 2 wird einsteigerfreundlicher und enthält die Keyword-Interface-Erweiterung von Aaron Reed. Außerdem erlebt der Spieler in »Flashbacks« Teile der »Alten Kultur«, so schließen sich die Lücken in der Hintergrundgeschichte, die in der Grand Prix-Edition zwangsläufig aufgrund der Spielzeitbeschränkung enthalten waren. Auch die eine oder andere Grafik wird enthalten sein. Aber ich will nicht zu viel verraten. Der Quellcode hat sich von 35.000 auf 50.000 Wörter erhöht und der Umfang des reinen Textfiles beträgt jetzt gut 1 Megabyte. Ein zweiter Blick auf Ares lohnt sich auf jeden Fall.

**Dürfen wir in Zukunft weitere Spiele von dir erwarten?**

Ja, ich habe so einiges im Kopf. Ich hoffe natürlich, dass es 2011 wieder einen Grand Prix geben wird. Da werde ich sicher mitmachen. Daneben habe ich noch ein englisches Spiel begonnen. Das Setting ist im alten Japan angesiedelt, eine sehr umfangreiche Geschichte, die jetzt wegen Ares erstmal auf Eis gelegt ist. Aber ich habe die Hoffnung, dass ich irgendwann einmal die Zeit finde sie zu vollenden.

**Seit einiger Zeit arbeitest du gemeinsam mit Christian Blümke an GerX. Wie kam es zu deiner Mitarbeit an der Extension?**

Das hat sich fast zwangsläufig so ergeben. Während der Arbeit an Ares ist mir insbesondere in der Schlussphase die eine oder andere Ungereimtheit aufgefallen. Zum Glück war Christian immer ansprechbar und hat unglaublich schnell reagiert und die Bugs gefixt. Das hat richtig Spaß gemacht. Wir haben gemerkt, dass wir gut miteinander klar kommen. Nach dem Grand Prix hat mich Christian gefragt, ob ich ihm helfen möchte, nachdem er nach dem Aussteigen von Banbury bis dato alleiniger Maintainer der Extension war, und ich habe zugestimmt.

**GerX ist ein komplexes Gemisch aus überschriebenen Inform 6-Libraries und natürlichsprachlichem Inform 7-Code. Ist es da nicht schwierig, den Überblick zu behalten?**

Ja, das ist ein großes Problem. I7 arbeitet mit Templates, die in I6-Code geschrieben sind. So ist die Übersetzung ein Spagat in zwei verschiedenen Sprachen. Ich habe früher ein wenig in I6 probiert und

habe auch Teile des »Inform Designer's Manual« von Graham Nelson durchgearbeitet, aber Christian steckt da natürlich wesentlich besser drin, er ist ja von Beginn an dabei gewesen.

Irgendwann wird Inform komplett in I7 geschrieben sein. Bis dahin müssen wir uns mit »Workarounds« behelfen. Diese funktionieren aber erstaunlich gut.

**Teilt ihr euch die Entwicklungsaufgaben auf?**

Der Einstieg war gar nicht so einfach. Ich habe mir zuerst den Quelltext ausgedruckt und in Kapitel gegliedert. In einer 11-Punkt-Schrift sind das immerhin 200 Seiten. Das habe ich dann durchgearbeitet. Trotzdem gibt es für mich immer noch Sachen, die ich nicht auf Anhieb verstehe und die neu für mich sind, ich bin schließlich kein berufsmäßiger Programmierer.

Es hat sich bewährt, dass ich teste und herum probiere und Christian den Code schreibt. Wenn zwei Leute gleichzeitig am Code schreiben würden, käme es sicherlich zu Problemen. Vielleicht tauschen wir ja die Rollen beim nächsten Release. Außerdem habe ich das brandneue Logo von GerX entwickelt. Ich hoffe, es kommt gut an.

**Wünscht ihr euch weitere Mitentwickler und Tester für GerX?**

Klar. Am besten ist es, wenn viele Spiele mit I7 geschrieben werden. Während des Entwickelns eines Spiels in seiner gesamten Komplexität fällt einem wesentlich mehr auf als bei allen Testläufen. Bei Problemen helfen wir immer gerne weiter.

**Hast du schon einmal Martin Oehms T.A.G. oder andere Autorensystem-Standards wie TADS, Alan, Hugo & Co. ausprobiert?**

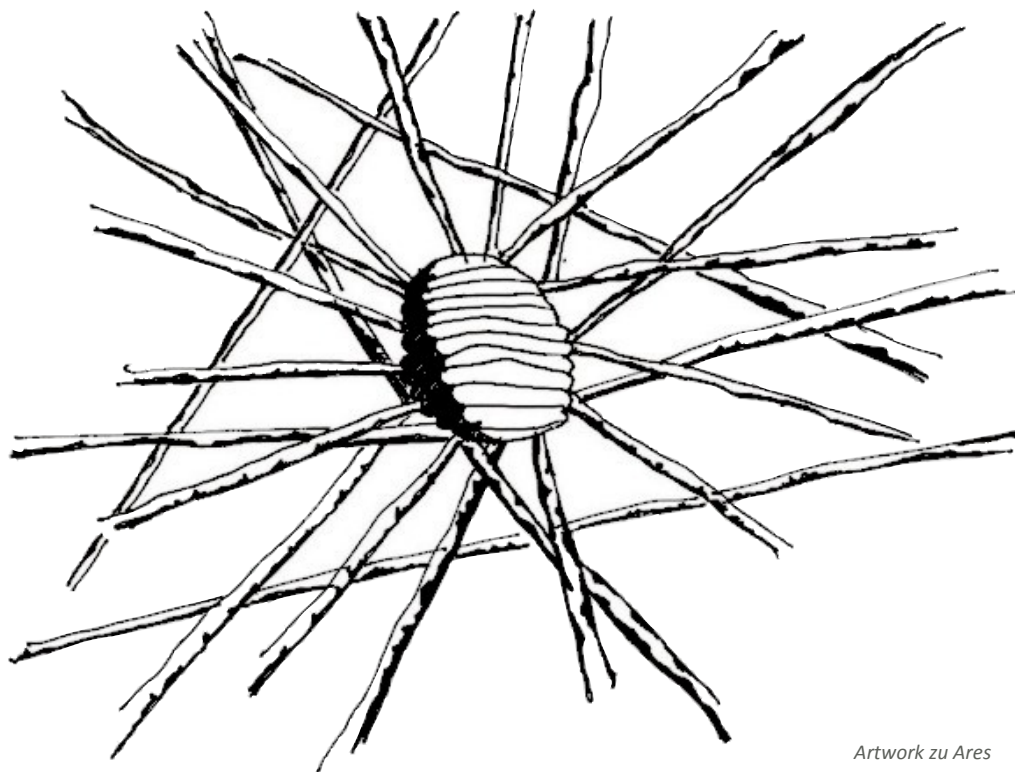
Ja, interessehalber habe ich einiges versucht bis ich schließlich bei Inform 7 gelandet bin. T.A.G. finde ich prinzipiell gut, aber das Problem ist, dass lange Spiele sehr schnell unübersichtlich werden, dass Interpreter nur für wenige Plattformen verfügbar sind und dass das System etwas veraltet wirkt. Aber es ist ein solides Grundgerüst mit einem guten Standard-Parser. Auch TADS habe ich mir intensiv angeschaut, es bietet im Vergleich zu I7 mehr Feinheiten, die systemseitig implementiert sind. Dafür ist das Erlernen schon sehr schwierig, da wie in einer großen unübersichtlichen Maschine viele kleine Stellrädchen einjustiert werden müssen, um das korrekte Ergebnis zu erhalten. Zudem gilt TADS wegen des großen Umfangs der Standard-Bibliothek als unübersetzbar.

Alan, Hugo und Adrift kenne ich nur vom Hörensagen und von einigen wenigen IF-Titeln, die ich im Lauf der Jahre mal gespielt habe. I7 ist logisch, gut strukturierbar, übersichtlich und hat einen weiteren Vorteil: der Quellcode ist sehr einfach zu lesen. Wenn man sich nach einer langen Pause dazu entschließt, wieder an dem Projekt zu arbeiten, dann fällt der Wiedereinstieg sehr leicht. Es ist übrigens ein Vorurteil, dass I7 nur was für Programmier-Noobs ist. I7 ist komplexer als es zunächst den Anschein hat. Ich kenne einen berufsmäßigen Programmierer, der von I7 begeistert ist und auch schon ein englisches Spiel geschrieben hat.

**Gibt es IF-Autoren, deren Arbeiten dich besonders beeindruckt haben?**

Ja, natürlich, viele. Ich bewundere Andrew Plotkin für seine herrlich

verrückten Ideen, Aaron Reed für seine unglaubliche Ausdauer, Emily Short für ihr hervorragendes Gespür für Charaktere und Michael S. Gentry für das herausragende Setting in *Anchorhead*. Auch unbekanntere Autoren haben die eine oder andere Perle zur IF-Historie beigesteuert. Ich denke da zum Beispiel an Nate Culls *Glowgrass* oder an Suzanne Brittons *World Apart* oder an Nolan Bonvouloirs *Primrose Path*.



Artwork zu *Ares*

**Hast du die Entwicklungen in der deutschsprachigen IF-Szene auch vor dem Grand Prix schon verfolgt?**

Ja, in der Tat. Wobei ich eher durch Zufall darauf gestoßen bin. Der erste deutsche IF-Titel, den ich gespielt habe, war *Starrider* von Maximilian Kalus. Die dichte Atmosphäre hat mir sehr gut gefallen und *Starrider* hat mein Interesse an deutschsprachiger IF geweckt.

**Was denkst du, wie es um die Zukunft der deutschen IF-Szene bestellt ist?**

Mein persönliches Fazit aus dem Grand Prix: es muss mehr geschrieben werden. Deutsche IF steht im Augenblick da, wo englische vor zehn Jahren war. Das ist keine Kritik, sondern eine sachliche Feststellung – mit zunehmender Erfahrung der Autoren wird sich das im Laufe der Zeit auch ändern. Ich denke, wir sind auf einem gutem Weg, es gibt leistungsfähige Autorensysteme und die Probleme sind, ob Deutsch oder Englisch, immer dieselben.

Jetzt gilt es, diese Möglichkeiten auszuschöpfen und neue Spiele zu schreiben. Daneben sind natürlich auch die Betatester gefordert. Ohne Tester, die bereit sind, sich einzubringen und vor allem auch kurzfristig mal einzuspringen, stehen die Autoren auf verlorenem Posten. Dabei muss das Testen nicht zwangsläufig viel Zeit beanspruchen. In allen modernen Interpretern ist eine automatische Skript-Funktion enthalten. Das Auswerten der Skripts übernimmt dann der Autor. Das geht schnell und unkompliziert.

Insgesamt, denke ich, hat IF großes Potential. Man muss nur einmalig den Zugang dazu finden, das ist fast immer das Problem. Hier sind wir alle gefragt, um Einsteigern den Anfang zu erleichtern – sei es mithilfe von entsprechenden Webseiten oder mit einem im Spiel eingebauten »Tutorial Mode« oder mit Referenzkarten. Wenn ein Anfänger nach zehn getippten Befehlen keine vernünftige Antwort bekommt, klickt er frustriert auf den Close-Button. Das ist heute so.

Nicht umsonst haben alle modernen Spiele ein Tutorial, in dem Schritt für Schritt die Spielmechanik erklärt wird. Das fehlt uns bislang.

**Meinst du, es gibt Möglichkeiten, mehr Menschen für Interactive Fiction zu begeistern?**

Ja, da sind wir alle gefragt – wir müssen mehr an die Öffentlichkeit gehen: Mehr aktuelle und übersichtliche Internetseiten, mehr Rezensionen, mehr Aktivität in den Foren. Was ich mir wünschen würde: ein ähnliches System wie ClubFloyd. Man trifft sich zum Beispiel einmal alle zwei Wochen online und spielt ein festgelegtes IF-Werk. Das garantiert Einsteigern einen schnellen Zugang, da ja alle gleichzeitig tippen, rätseln und kommentieren – Spielspaß pur.

Die Pax East in Boston hat gezeigt, dass reges Interesse vorhanden ist,

wenn man es der Öffentlichkeit entsprechend präsentiert. Jason Scott wird demnächst einen wichtigen Beitrag zur Publikation von IF mit seinem Dokumentarfilm leisten. Die Online-Spielmöglichkeiten mit Parchment, Quixe und Zmpp sind ein weiterer wichtiger Schritt nach vorn. Elektronische Literatur ist ein Thema, über das man durchaus spricht. Das iPad ist als »mobiles Buch« konstruiert. Es wird sich in den nächsten Jahren einiges tun, da bin ich mir sicher. Solange die Leute nicht aussterben, die gerne abends mal ein Buch lesen und nicht immer nur auf Filme fixiert sind, glaube ich an die Zukunft von IF.

**Spielst du außer Interactive Fiction auch andere Computerspiele?**

Ja, hin und wieder probiere ich was aus. Das letzte, das ich gespielt habe, war *Fallout 3*. Dabei hat mich die unglaubliche Freiheit in der Entwicklung des Spielercharakters fasziniert.

**Hast du außer Interactive Fiction noch andere Interessen?**

Ich zeichne und fotografiere gerne und mag ein paar Sachen, die nicht dem Mainstream entsprechen. Neben meiner Beschäftigung mit IF übe ich Iaido, japanische Schwertkunst, in einem Dojo in Regensburg.

**Vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen hast, unsere Fragen zu beantworten.**



# Mysteriöses in Jashpur

> Review zu *Ein Fall in Jashpur*

von Ingo Scharmann

**Oliver Berse, der Mann hinter dem Autorensystem Floyd, nahm am diesjährigen Interactive Fiction Grand Prix mit dem Detektiv-Adventure *Ein Fall in Jashpur* teil. Es wurde von Spielern wegen seines interessanten Szenarios gelobt, das vor allem Freunde von klassischen Kriminalgeschichten à la Sherlock Holmes ansprechen dürfte. Wir machen uns nochmals auf nach Indien, um das zweitplatzierte Spiel des Grand Prix unter die Lupe zu nehmen.**

## Per Elefant zum Palast

Indien im Sommer des Jahres 1889: In der Provinz Jashpur scheiterte ein Attentat auf den Sohn des Rajas nur knapp. Die Regierung vermutet politische Motive hinter der Tat und beauftragt Mr. Somerton, dessen Rolle der Spieler übernimmt, von Kalkutta nach Jashpur zu reisen und den Fall aufzuklären.

Das Spiel beginnt, als ich in der Gestalt von Somerton am Bahnhof in Jashpur eingetroffen bin. Nachdem ich ein wenig die Kunststücke eines Fakirs auf dem Bahnhofsvorplatz bestaunt habe, steige ich auf einen Elefanten, der mich zum Anwesen des Rajas bringen soll. Noch unterwegs erfahre ich von meinem Begleiter weitere Details zu dem Anschlag. Durch diesen Einstieg ins Spiel gelingt es Oliver Berse hervorragend, gleich zu Beginn Spannung aufzubauen. Durch die atmosphärischen Beschreibungen der exotischen Szenerie wird der Spieler auf dem Rücken des Elefanten regelrecht in die Geschichte »hineingetragen«.

Nach der Ankunft am Palast beginnt Somerton mit seiner Untersuchung. So kann man sich zum Beispiel im Garten umsehen oder die Bewohner des Hauses, die sich brav und genretypisch im Teezimmer versammelt haben, nach verschiedenen Stichworten befragen, um Näheres zum Fall zu erfahren.

## Viel Potenzial, wenig Spiel

Die Geschichte bleibt auch im weiteren Verlauf spannend, auch wenn der anfängliche Detailreichtum nicht über das ganze Spiel aufrecht erhalten wird. Die Geschichte, die Berse mit *Ein Fall in Jashpur* erzählt, besitzt sehr viel Potenzial und man merkt, dass sich der Autor mit vielen guten Ideen und einem Auge für Details ans Werk gemacht hat. Nur scheint so viel Story nicht in so wenig Spiel hineinpassen zu wollen, und so wirkt die eigentlich spannende Geschichte, die gegen Ende eher an H. P. Lovecraft erinnert als

an Agatha Christie oder an Arthur Conan Doyle, an manchen Stellen zu knapp erzählt. Nach Spielende hat man dadurch das Gefühl, noch zu wenig über die Hintergründe der Tat und die Verstrickungen des Täters erfahren zu haben. Dass die Story nicht vollständig ausgearbeitet wurde, wird dem Zeitdruck geschuldet sein, unter dem der Wettbewerbsbeitrag vermutlich entstand.

## Das Finale

Die Rätsel, die Somerton zur Klärung des Falls lösen muss, passen gut in den Spielfluss, sind fair gestaltet und nicht zu schwierig, so dass ein geübter Spieler schon recht bald eines der leicht voneinander abweichenden Enden des Spiels erleben wird. Durch die unterschiedlichen Enden bleibt man motiviert, das Finale der Geschichte zu wiederholen, bis man es auf bestmögliche Weise abgeschlossen hat.

## Floyd

*Ein Fall in Jashpur* basiert auf dem Autorensystem Floyd, das von Oliver Berse und Raimund Seisenberger entwickelt wird. Das System fängt einige gängige Aktionen noch nicht ab, die man von Inform-Spielen gewohnt ist. Um sie trotzdem zu implementieren, hätte es eines größeren Aufwandes bedurft. Sicher hätte eine tiefgreifendere Implementierung dem Spiel gut getan. Aber man muss Oliver Berse Respekt dafür zollen, dass er an Floyd weiterarbeitet und nicht auf die bequemere, da weiter entwickelte Alternative Inform zurückgreift.

## Fazit

Die gute Platzierung beim Grand Prix hat das Spiel sicher verdient und ich würde mir ein weiteres Abenteuer in diesem Stil wünschen – vielleicht eine Fortsetzung, in der man wieder in die Rolle von Mr. Somerton schlüpft. Jeder, der etwas für klassische Kriminalgeschichten übrig hat, sollte sich *Ein Fall in Jashpur* unbedingt ansehen. Das Spiel ist zusammen mit Berses älteren Spielen *Nebelmond* und *Download* auf dessen Website zu finden:

▷ <http://www.oliver-berse.de>

Dort erhält man auch den benötigten Floyd-Interpreter. Bleibt nur noch zu sagen, dass man auf künftige Projekte von Oliver Berse schon jetzt gespannt sein darf.



FOTO: RATNESH BHATT, INDIEN

# The GUILD of THIEVES

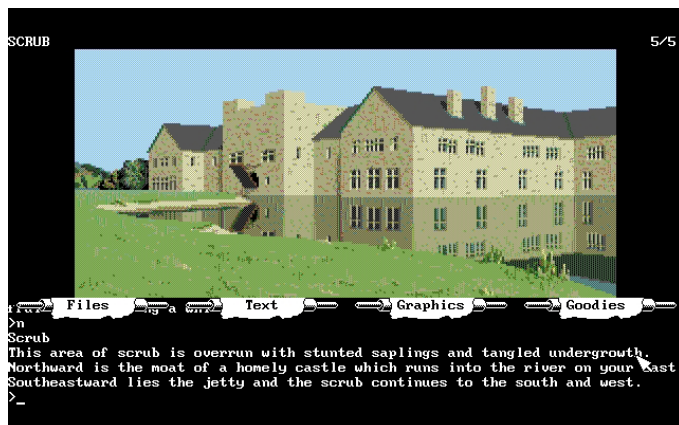
## > Unterwegs in Diebesangelegenheiten

von Ingo Scharmann

»Why buy this game when you could steal it?« wird auf der Packungsrückseite von *The Guild of Thieves* gefragt. Die Antwort, die man erhält, ist ernüchternd: Weil man ein Amateur sei. Weil man es schlicht nicht könne. Die Sache würde allerdings schon anders aussehen, wäre man ein Mitglied der berüchtigten Guild of Thieves.

### Übung macht den Meisterdieb

Genau dies, ein Mitglied der Diebesgilde zu werden, ist die Aufgabe des Spielers in diesem Textadventure-Klassiker von 1987. Hierzu wird der Prüfling von der Gilde beauftragt, eine Reihe von Wertgegenständen aus einem Schloss und dessen Umgebung zu stehlen.



Wie nur hineinkommen? Freundlich fragen hilft wohl nicht.

Das Spiel war nach *The Pawn* die zweite Veröffentlichung der britischen Entwickler Magnetic Scrolls. Wie ihr Erstlingswerk spielt auch *The Guild of Thieves* in dem Fantasy-Reich Kerovnia. Zu Beginn befindet man sich in einem kleinen Boot in der Nähe eines Uferstegs. Auch der Gildenmeister ist an Bord. Während er mich geringschätzig anblickt, erteilt er letzte Instruktionen. Das erste kleine Rätsel ist schnell gelöst: Ich ziehe an dem Seil, das Boot und Steg verbindet, um den Kahn nahe genug an das Ufer zu bringen. Dann gelange ich mit einem Sprung auf den Steg. Ich bin zu jeder Schandtat bereit und das Abenteuer kann beginnen.

### Lange Finger, große Karte

Es gibt viele Schauplätze zu erforschen. Neben einem großen Außenareal gilt es ein Höhlensystem, einen Tempel und natürlich das Schloss zu erkunden. Ein »go to«-Befehl ermöglicht, sich schnell an eine entfernte Stelle zu begeben, ohne jeden einzelnen Raum durchqueren zu müssen. Viele Orte werden durch Grafiken illustriert, deren hohe Qualität seinerzeit für Begeisterung bei Spielern und Kritikern sorgten. Auch heute sind

die Bilder noch hübsch anzusehen, allerdings irritieren sie an einigen Stellen, wo sie auch Objekte zeigen, die nicht im Spiel implementiert sind. Ist einer der Wertgegenstände entdeckt, heißt dies noch lange nicht, dass man seiner ohne Probleme habhaft würde. Ein wertvoller Kelch befindet sich zum Beispiel in einem Käfig in Gesellschaft eines Grizzlybärs. Ein Edelstein hängt in einer Höhle an einem Klumpen Wachs und unterhalb des Klumpens ist eine brodelnde, schlammige Pfütze, die den Stein verschlucken würde, fiele er von der Decke herab. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel bleibt vor allem am Anfang recht moderat. Er steigt aber nach einigen Spielstunden schon alleine dadurch an, dass man nun über eine Vielzahl von Gegenständen verfügt, die wiederum an einem der zahlreichen Schauplätze zum Einsatz kommen könnten. Da fällt es nicht leicht, den Überblick zu behalten.

### Um die Geschichte beraubt?

Aus heutiger Sicht ist auffallend wie es der Autor Robert Steggle vernachlässigt, dem Spieler eine Geschichte zu erzählen. Zwar sind alle Texte des Spiels gut geschrieben und atmosphärisch, aber den einzelnen Rätseln fehlt ein größerer Zusammenhang, der über das bloße Stehlen und Sammeln der Wertgegenstände hinausgeht. Das Spiel will gar nicht über die einfachen Finde-Schatz-in-Höhle-Stories hinaus, wie sie bei den frühen Textadventures aus der Zeit um 1980 üblich waren. *The Guild of Thieves* treibt dieses einfache Story-Muster allerdings zur Perfektion und macht genau aus diesem Grund auch heute noch Spaß.

Von der Presse wurde das Spiel begeistert aufgenommen. Boris Schneider schrieb in der Zeitschrift *Happy Computer*: »Parser, Grafik, Texte und Bedienkomfort sind Spitzenklasse. *Guild of Thieves* ist besser als manches Infocom-Adventure«. Nicht nur technisch konnte Magnetic Scrolls Infocom das Wasser reichen. Auch in puncto Präsentation hatten ihre Spiele einiges zu bieten. Als *Feelies* enthielt

die Verpackung ein »What Burglar«-Magazin, eine Bankkarte der »Bank of Kerovnia«, einen humorvoll-bürokratischen

Dienstvertrag und einen kleinen Holzwürfel. *The*

*Guild of Thieves* erschien für eine ganze

Reihe damals gängiger Computersysteme wie den C64 oder die

16-Bit-Rechner Atari ST

und Amiga. Heute

spielt man

am besten die

PC-Version mit

dem DOS-Emula-

tor »DosBox«.

▷ <http://ifwizz.de/318>

