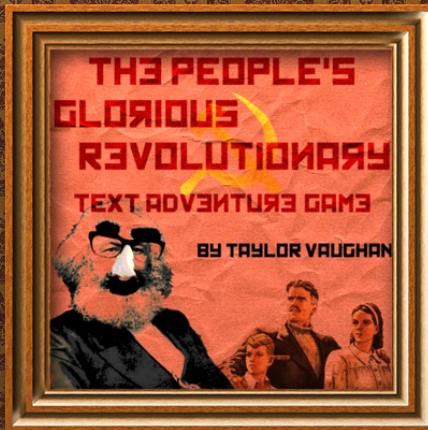


THE PARSER

journal für interactive fiction



Alle Spiele der IF-Comp 2010

Editorial

Es ist ein gutes Jahr für Interactive Fiction. Die PAX East-Messe in Boston brachte im Frühjahr die amerikanischen Köpfe der IF-Community zusammen, regionale IF-Gruppen bildeten sich in Boston, Chicago, Seattle und anderen Städten. Im August erschienen Jason Scotts IF-Dokumentation GET LAMP (Seite 11) und Aaron Reeds Einsteigerbuch in das IF-Autorensystem Inform 7 (Seite 14), zuletzt machte sich der IF-Autor und Glulx-Entwickler Andrew Plotkin als Spieledesigner selbständig. Wir sind auf das Jahr 2011 gespannt!

Auch im deutschsprachigen Raum hat sich 2010 einiges getan: Nach vierjähriger Pause fand der Grand Prix wieder statt und bereicherte die hiesige IF-Welt um einige neue Spiele. Auch nach dem Wettbewerb gab es mit Michael Baltes' *Marief* Nachschub und zuletzt erschien Werner Rumpeltesz' *Die Gerechten Richter* (Seite 15). Quell-offene Spiele pflastern Einsteigern den Weg in die Inform 7-Welt und dieses Journal ist ganz zwanglos aus all diesen Umständen hervorgegangen.

Seit 16 Jahren stellt die Interactive Fiction Competition für englischsprachige Spiele die Krönung eines IF-Jahres dar. Sie hat sich zur Institution entwickelt

und auch zum Seismometer der modernen IF. Dieses Jahr zeigt sie sehr deutlich, wie sich die IF-Community in eine Inform-Community wandelt (Seite 5). Wir waren begeistert von der Professionalität der meisten diesjährigen Beiträge (Seite 7) und hoffen, Interesse an einigen wunderbaren Spielen wecken zu können – das *Voting* läuft bis zum 15. November. Jeder kann abstimmen.

Die Aktivitäten in den vergangenen Monate lassen auch auf ein spannendes Jahr 2011 im deutschsprachigen Raum hoffen – seien es die emsige Arbeit des GerX-Teams an der deutschen Inform 7-Spracherweiterung, neue Extensions, Spiele oder der *Call for Voices* für den nächsten deutschen IF-Grand Prix im Frühjahr 2011.

Wer hätte nach dem Ende der »goldenen Ära« gedacht, dass es 2010 überhaupt noch Interactive Fiction geben würde? Auch für Jürgen Römer, der Mitte der 80er Jahre Bestseller wie *Cromwell House* (Seite 16) programmierte, endete dieses Abenteuer damals, wie er in unserem Interview auf Seite 17 sagt. Das Jahr 2010 hat deutlich gezeigt: Das Abenteuer geht weiter.

Das ifwizz-Team

Ingo Scharmann & Martin Barth



FOTO: IWANLO GEORGIEV, BULGARIEN

Inventory

Interactive Fiction News	Seite 3
Die Inform-Competition	Seite 5
Die IF-Comp als Seismometer der IF-Community	
Interactive Fiction Comp 2010	Seite 7
Alle 26 Spiele im Überblick	
Ganz wie die Jugend selbst	Seite 11
Review der Interactive Fiction-Dokumentation von Jason Scott	
Sand-dancing Inform	Seite 14
Aaron Reed: Creating Interactive Fiction with Inform 7	
Kunstraub in der Kathedrale	Seite 15
Review zu <i>Die Gerechten Richter</i>	
Cromwell House	Seite 16
Aus dem Textadventure-Kriminalarchiv	
Jürgen Römer im Interview	Seite 17

Interactive Fiction News

Hardware

Die coolste Art, Zork zu spielen

Jonathan M. Guberman stellte seinen Automatenpewriter vor, der in Zusammenarbeit mit dem Schriftsteller, Filmmacher und IF-Autor Jim Munroe entstanden ist. Getreu dem Motto »Das Medium ist die



Botschaft« funktionierten die beiden eine Schreibmaschine zum Ein- und Ausgabegerät für Textadventures um. Das Feeling muss umwerfend sein, wie der kurze Film auf der Website demonstriert. Munroe entwarf dabei die Steuerungssoftware, Gubermann entwickelte die Elektronik.

▷ ifwizz.de/425512

Software

German First Person Messages by Team GerX

Mit dieser neuen Inform 7-Erweiterung ist es nun möglich, Geschichten ohne tiefere Eingriffe in GerX in der Ich-Form zu erzählen.

▷ ifwizz.de/12102

Z-Code-Spiele für das iPhone

Der Z-Code-Interpreter *iphonefrotz* für iPhone, iPad und iPod Touch ist in Version 1.5 erschienen, die zahlreiche Verbesserungen und Bugfixes enthält.

▷ ifwizz.de/612544

Neues Inform-Release 6F95

Die neue Inform-Version bereinigt die bisherige um etwa 180 Fehler. Die aktuelle Version der deutschen Spracherweiterung GerX wurde bereits angepasst.

▷ ifwizz.de/643286 (News)

▷ ifwizz.de/22255 (Download)

▷ ifwizz.de/101 (GerX)

Glimmr-Tutorial

Der Autor der Glimmr-Extension für Inform 7 stellt ein Tutorial zur Verfügung, in dem das Basic Floorplan Toolkit anhand eines Beispiels erläutert wird. Glimmr ermöglicht dynamische Grafiken wie Maps, Benutzeroberflächen oder visuelle Rätsel in Glulx-Spielen.

▷ ifwizz.de/135428

Ausgefeilte Attacken in Inform 7

Mit der Inform 7-Extension ATTACK von Victor Gijsbers – »Advanced Turn-based TACTical Combat Kit« – lassen sich intelligente Gefechte austragen, die weit über die Dungeons & Dragons-Möglichkeiten hinausgehen. Ein detaillierte PDF-Manual beschreibt die Möglichkeiten anhand von Beispielen.

▷ ifwizz.de/23648

Medien

GET LAMP Reviews

Wem das ausführliche Review zu GET LAMP von Hannes Schüller (Seite 11) nicht genügt, der findet unter folgenden Links weitere Rezensionen zu dieser Textadventure-Dokumentation:

▷ ifwizz.de/67526 (Jeremy Reimer)

▷ ifwizz.de/67527 (Z-Machine Matter)

▷ ifwizz.de/67528 (gnome)

▷ ifwizz.de/67529 (Rob O'Hara)

▷ ifwizz.de/67530 (The Zeitgeisty Report)

▷ ifwizz.de/67531 (Gordon Haff)

▷ ifwizz.de/67532 (David Cornelson über die PAX-Version)



Creating Interactive Fiction with Inform 7

Eine Rezension des Einsteigerbuchs für das Inform 7-Autorensystem von Aaron Reed ist in dieser Ausgabe auf Seite 14 zu finden. Lesenswert sind auch die folgenden Reviews:

▷ ifwizz.de/235465 (Brooks Reeves)

▷ ifwizz.de/643157 (Joe Johnston)

▷ ifwizz.de/437615 (Andrew Plotkin)

IF Theory Book, update

Emily Short über den Stand des Buchprojekts zur IF-Theorie.

▷ ifwizz.de/637241

Things I Learned During Beta: 2010 Edition — Part 4

Matt Wigdahl, Autor des IF-Comp-Beitrags *Aotearoa*, über seine Erfahrungen während der Beta-Tests.

▷ ifwizz.de/642137

🗨️ Diskussionen

🗨️ Zarf Goes Independent: *Hadean Lands*

Andrew Plotkin macht sich als IF-Spieleprogrammierer selbständig. Als erstes Spiel soll Hadean Lands für das iPhone erscheinen. »Want to support this plan? Give me buckets of money.« – Auf der Kickstarter-Website sind dafür bis zum Redaktionsschluss knapp 20.000 US-Dollars für die Entwicklung der iPhone-Technik auf der Grundlage von Glulx und JavaScript eingegangen.
▷ ifwizz.de/8145

🗨️ IF-Newbies schreiben über ihre Erfahrungen

Anfang November erschienen einige umfangreiche Blogbeiträge offenbar im Rahmen eines Hochschulprojektes. Sie dokumentieren einen Wandel der Wahrnehmung von interaktiver Literatur, sobald man sich mit ihr beschäftigt.
▷ ifwizz.de/8146

🗨️ Early Survival Horror Games and the Birth of a Genre

War Horror in Textadventures der 8- und Grafikadventures der 16-Bit-Ära wirklich präsent? Das fragt Chris Monfette von G4-TV und findet Antworten.
▷ ifwizz.de/467315

🗨️ How the Text Rewrote Me

Jason McIntosh, Autor des IF-Comp-Beitrags *The Warbler's Nest*, über seine IF-Erfahrungen.
▷ ifwizz.de/467421

🗨️ Adventures in Games Research

Clara Fernandez-Vara über Adventures als interdisziplinäres akademisches Studienfeld.
▷ ifwizz.de/467832

🗨️ Notes on the IF Community

Nick Montfort über Interactive Fiction in der elektronischen Literatur.
▷ ifwizz.de/467132

🗨️ Interview mit David Cornelson

Das Online-Magazin Adventure Classic Gaming befragte David Cornelson zu seinen kommerziellen Interactive Fiction-Plänen.
▷ ifwizz.de/8144

🗨️ Can Interactive Fiction Be Literature?

Jim Aikin über Interactive Fiction als eine Art literarisches Mobile, das sich jedem Leser anders darstellen kann.
▷ ifwizz.de/467864

🗨️ Turning Readers into Players

Jim Aikin fragt sich, wie Leser als Spieler gewonnen werden können und stellt vier Postulate auf.
▷ ifwizz.de/467524

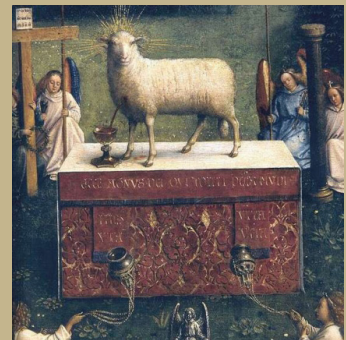
✦ Termine

- 14.11.2010 Deadline Call for Submissions for SPAG Issue #59
▷ ifwizz.de/26532
- 15.11.2010 Voting-Deadline IF-Comp 2010
▷ ifwizz.de/8143
- 01.12.2010 Voting-Deadline Ectocomp 2010 für ADRIFT-Spiele
▷ ifwizz.de/8147
- 01.03.2011 Absichtserklärung IF Grand Prix 2011**
▷ ifwizz.de/11162
- 01.03.2011 Absichtserklärung Spring Thing 2011
▷ ifwizz.de/46654
- 01.04.2011 Abgabeschluss IF Grand Prix 2011**
▷ ifwizz.de/11162

Neue deutschsprachige Spiele

Die Gerechten Richter

Pater Michael wird vom Vatikan beauftragt, nach der 1934 gestohlenen Bildtafel der »Gerechten Richter« zu suchen. Nach seiner Ankunft im belgischen Gent beginnt er in der Kathedrale mit seinen Nachforschungen (Seite 14).
▷ ifwizz.de/2156



Das Spiel, zuvor bekannt als *Verborgener Nazi-Modus*

Deutsche Übersetzung des harmlosen Spiels »The Game Formerly Known as Hidden Nazi Mode« von Victor Gijbers: Der Spieler hat Häschen mit Karotten zu füttern, die Bedeutung des Titels geht aus dem zum Spiel gehörenden PDF-Essay hervor. Der I7-Quelltext ist verfügbar.
▷ ifwizz.de/2119

Außerdem wurden die Demo-Spiele aus der Dokumentation der GerX-Spracherweiterung für Inform 7 mit Quellcode und Online-Spielmöglichkeit aufgenommen:

▷ ifwizz.de/2124 *John Malkovichs Toilette*

▷ ifwizz.de/2123 *Der Mantel der Finsternis*

▷ ifwizz.de/2122 *Die Jadestatue*

Die Inform-Competition

> Die IF-Comp als Seismometer der IF-Community

von Martin Barth

Die jährlich im Herbst stattfindende IF-Competition hat das Gesicht der modernen Interactive Fiction geprägt wie keine andere Institution. Ein Blick auf die Feinstruktur der Wettbewerbsbeiträge seit 1995 zeigt sehr deutlich, wie sich die IF-Community in eine Inform-Community wandelt. Und zwar seit 2006, dem Geburtsjahr des Inform 7-Autorensystems mit seinem Ansatz der natürlichsprachigen Programmierung.

Das Gesicht moderner IF

Die 1995 von Gerry Kevin Wilson begründete IF-Comp ist heute eine Institution der IF-Community. Der Begründer des SPAG-Magazins regte damals in der Newsgroup *rec.arts.int-fiction* einen Wettbewerb nach Vorbild des 1993 eingestellten *Softworks AGT Contest* an und organisierte diese erste IF-Comp schließlich für Herbst 1995. Als Rollenspiel-Programmierer in der Spieleindustrie konnte er die sechs Siegerbeiträge über seine Kontakte zu Activision in deren Spielesammlung »Masterpieces of Infocom« (1996) unterbringen – der schönste Preis, den es in der Geschichte der IF-Comps je gab. In 16 Jahren brachte der begehrteste IF-Wettbewerb 535 Spiele hervor, die das Gesicht der modernen Interactive Fiction bis heute prägen.

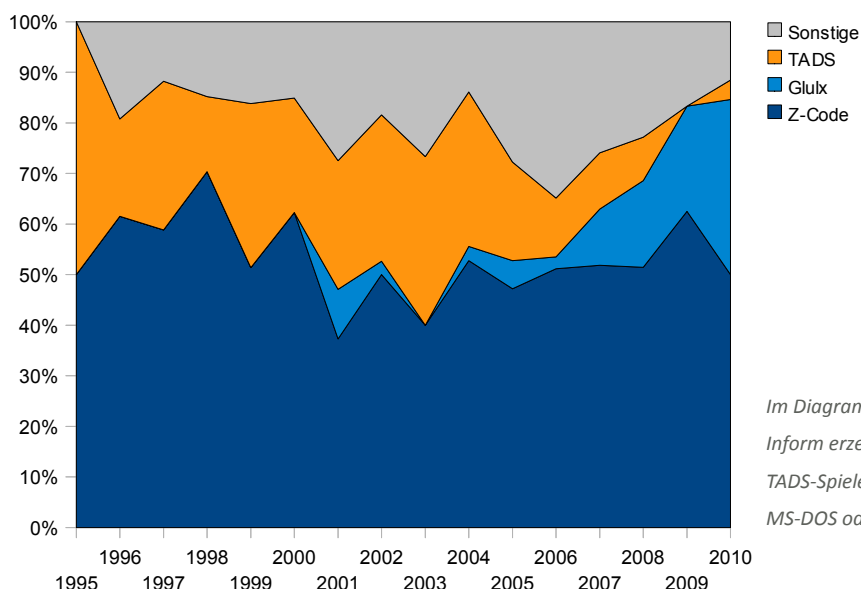
Die erste IF-Comp war noch in zwei Divisionen für die jeweils sechs eingereichten TADS- und Inform-Spiele geteilt, die zwei ausgefeiltesten Autorensysteme der Zeit. Die getrennte Abstimmung lief auf eine Art Bestandsgarantie für das ältere TADS hinaus, dem Graham Nelsons Inform seit 1993 nach und nach den Rang abließ. Als es im Folgejahr diese Aufteilung nicht mehr gab, lieferten die eingereichten Beiträge einen realistischen Querschnitt: den fünf TADS-Spielen standen 16 mit Inform erstellte Z-Code-Spiele und fünf Spiele anderer Systeme gegenüber.

And The Winner Is: Glulx

Dieses Verhältnis hat viele Jahre fortbestanden, doch seit 2006 sind TADS und andere Systeme auf dem Rückzug. So steht ein Gewinner der 16. IF-Comp 2010 jetzt schon fest: Glulx. Die 1999 von Andrew Plotkin eingeführte virtuelle Maschine ist eine Art erweiterter Z-Code, jenem Dateiformat der begehrten Infocom-Spiele, adressiert jedoch 32 statt 16 Bit und kann daher mit Spielen vom Umfang nahezu einer ganzen DVD sowie mit Grafik, Sound und Fließkommaoperationen umgehen. Der Trend hin zu komplexen Spielen sowie zur Einbindung von Multimedia-Elementen ist seit 2007 ungebrochen, so steigerte sich der Anteil der Glulx-Spiele bei den IF-Comps von unter 6% vor 2007 beständig auf 35% in diesem Jahr. Die im Inform-Autorensystem erstellten Spiele wuchsen damit auf einen Rekordanteil von 85%. Der Anteil der Z-Code-Spiele pendelt dabei bis heute relativ konstant bei etwa 50%, doch mit der Veröffentlichung von Inform 7 im Frühjahr 2006 ist das Glulx-Format immer beliebter geworden.

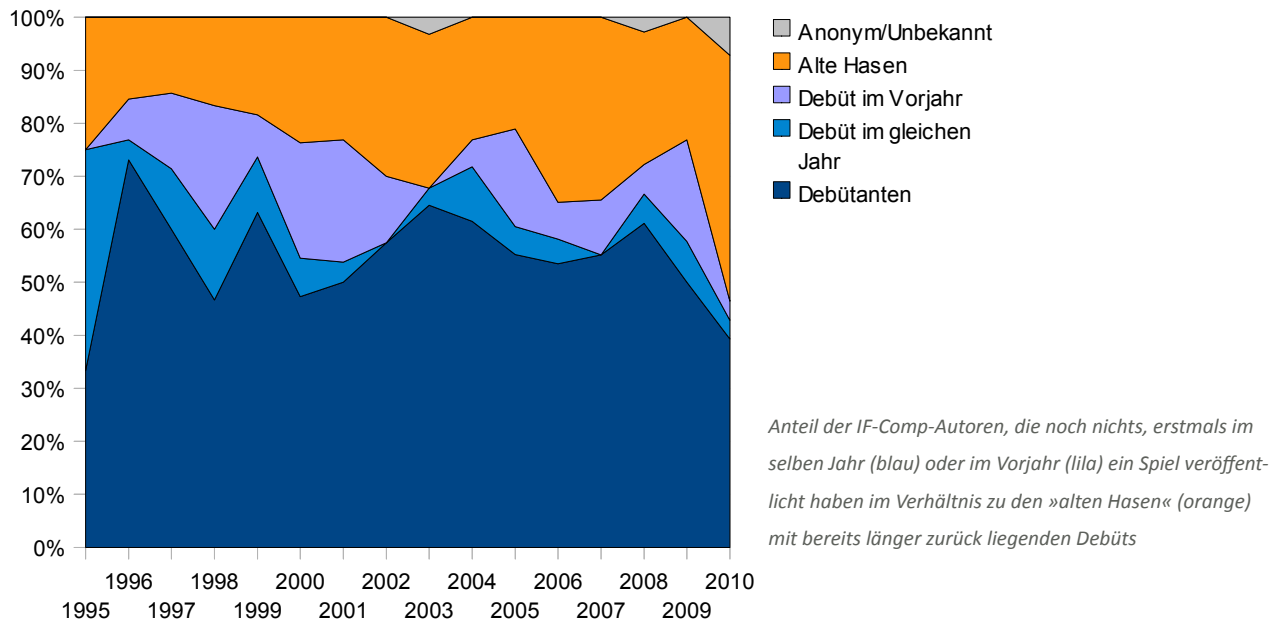
Gleichzeitig schwand in den vergangenen Jahren der Anteil an TADS-Spielen. Dieses von vielen Autoren für seinen feinen Parser gelobte Autorensystem hat zwar ebenfalls Multimedia-Fähigkeiten, die Spiele können jedoch nicht online gespielt werden, mobile Geräte haben Schwierigkeiten damit und die Software gilt als unübersetzbar. Auch sinkt die Zahl der IF-Comp-Beiträge seit der Jahrtausendwende tendenziell, nicht jedoch die Zahl der mit Inform erstellten Spiele. In diesem Jahr etwa gab es zum ersten Mal keine ADRIFT-Spiele mehr, zuvor wurden im Schnitt 3 davon jährlich eingereicht. Das letzte Alan-Spiel liegt zwei Jahre zurück, Hugo-Spiele blicken gar auf beitragsfreie vier Jahre zurück. Dieses Jahr gab es nur ein TADS-Spiel, letztes Jahr gar keins – zuvor im Schnitt 7 jährlich. Die IF-Comp ist zu einer Inform-Comp geworden.

Systemanteile an den IF-Comps 1995-2000



Im Diagramm werden die prozentualen Anteile der mit Inform erzeugten Z-Code- und Glulx-Spiele (blau), der TADS-Spiele (orange) und anderer Systeme wie ADRIFT, MS-DOS oder Alan (grau) an den IF-Comps dargestellt

Debütantenanteile der IF-Comps 1995-2000



Die Inform 7-Generation

Eine zweite Entwicklung verstärkt diesen Eindruck: Zum ersten Mal in der Geschichte der IF-Comps ist die Zahl der Debütanten geringer als die Zahl der »alten Hasen«, die zuvor schon ein Spiel veröffentlicht haben. Nur elf der 28 Autoren veröffentlichten zum ersten Mal ein Spiel, insgesamt waren es 10 oder vielmehr neuneinhalb von 26 Beiträgen. Damit setzt sich der Vorjahrestrend fort. Sind die Spiele anspruchsvoller und komplexer geworden, so dass Einsteiger andere Wege suchen als den Spießrutenlauf durch die zahlreichen messerscharfen Reviews der IF-Comp?

Ein Blick auf die Debütbeiträge zeigt in der Tat hohe Ansprüche der Autoren an sich selbst: Unter ihnen sind 2010 herausragende Beiträge wie *The Blind House* von Maude Overton, *Divis Mortis* von Lynnea Dally, *Gris et Jaune* von Steve van Gaal oder *One Eye Open* von Debüt-Mitautor Colin Sandel, andere handwerklich hervorragende Beiträge wie *Gigantomania* von Michelle Tirto und Mike Ciul dürften überdurchschnittlich abschneiden. Im Vorjahr räumten sieben der 13 Debütbeiträge die Plätze 4 bis 10 ab; Jeremy Freese ging mit *Violet* 2008 als Sieger aus der IF-Comp hervor und acht weitere Debütanten nahmen die obere Hälfte des Rankings ein. So geht es weiter, 2003 nahmen die Debütanten gleich das ganze Siegereppchen und insgesamt sechs der ersten zehn Plätze mit.

Der Debütanspruch hat sich nicht geändert, ein Blick auf die von Debütanten verwendeten Systeme liefert eine kaum überraschende Antwort: Je weniger Spiele abseits von Inform und TADS eingereicht werden, umso weniger Debütanten können gezählt werden.

Tatsächlich wurden auch in diesem Jahr alle drei Beiträge dieser Art von Debütanten eingereicht: *Leadlight* von Wade Clarke und *The Sons of the Cherry* von Alex Livingston sind im Web-Browser spielbar, *R* (»Arrr...«) eines anonymen Briten ist ein Windows-Spiel im Apple II-Stil. Ihre Zahl schwindet seit 2006, als noch jedes dritte Spiel dazu gehörte. Heute ist es jedes neunte. Wer MS-DOS-, Web-Browser- oder Commodore 64-Spiele in die Welt setzt, sucht sich heute andere Möglichkeiten zur Veröffentlichung seiner Hervorbringungen.

Fazit

Graham Nelsons natürlichsprachiger Wurf von 2006 hat zweifelsfrei zu Verwerfungen der IF-Community hin zu Inform und insbesondere Inform 7 geführt, die IF-Community besteht heute weitgehend aus Leuten, die man als »Inform 7-Generation« bezeichnen kann. Aaron Reeds neues Buch handelt von Inform 7 und von nichts anderem, David Cornelsons Textfyrer-Entwicklungen für mobile Geräte beruhen auf Glux und Inform 7 und die Bostoner PAX East-Messe im März 2010 kann als Apotheose des Inform 7-Systems interpretiert werden. Andrew Plotkin machte sich jüngst als Glux-Spieledesigner für iPhones selbstständig. Es geht in den Diskussionen nicht mehr um die Entwicklung der Interactive Fiction, es geht um die Entwicklung von Interactive Fiction mit Inform 7. Die IF-Community ist seit dem großen Wurf von Graham Nelson und seinen Mitstreitern auf dem Weg zu einer Inform 7-Community, das zeigen die Beiträge der diesjährigen IF-Comp besonders deutlich.

Interactive Fiction Competition 2010

> Alle 26 Spiele im Überblick

von Martin Barth

Bis zum 16. November 2010 fünf Uhr morgens mitteleuropäischer Zeit kann auf ifcomp.org noch über die Beiträge des Interactive Fiction-Wettbewerbs abgestimmt werden. Die weitaus meisten sind handwerklich gut gemacht und treiben die Geschichte mit Rätseln voran. Viele von ihnen haben mehrere Ausgänge und sind ausgezeichnet geschrieben. Eine Übersicht über alle 26 Spiele.

Horror-Comp 2010

Die amerikanischen Horror- und Mystery-Serien haben offenbar Spuren hinterlassen, denn gleich sechs Spiele steigen in eine Horror-Spielwelt zwischen Traum und Realität hinab. *One Eye Open* von Colin Sandel und Carolyn VanEselstine geht mit chirurgischer Präzision unter die Haut, ohne dass am Ende die Grenze zur Wirklichkeit gezogen werden kann; *The Blind House* von Maude Overton spielt mit den paranoiden Schuldgefühlen einer jungen Frau und *Gris et Jaune* von Steve van Gaal verknüpft die Tragik der großen Depression in den 1930er Jahren in gruseliger Weise mit der Selbstfindung des Protagonisten. Jason McIntosh spielt in seinem »düsteren Märchen« *The Warbler's Nest* mit Volkstum und der Psychologie einer einfachen Frau, deren Kind möglicherweise von bösen Feen ausgetauscht wurde. Es sind vier erzählerisch wie handwerklich großartige Stücke, aus deren Rahmen nur die beiden trashigen Horrorstücke *Divis Mortis* von Lynnea Dally und das Retrospiel *Leadlight* von Wade Clarke fallen.

Von der Urzeit ins Stalin-Russland

Auch das recht lineare Multiple Choice-Abenteuer *The Sons of the Cherry* von Alex Livingston mischt gruselige okkulte Szenen der Hexenjagd in ein historisches Setting der amerikanischen Revolution. Aus dem weiten History-Genre stammen ebenfalls überdurchschnittlich viele Beiträge, wenn die Zeiträume auch zwischen Dino-Urzeit und Stalin-Russland liegen. Gleich zwei Spiele beschäftigen sich mit dem Kommunismus, so vermittelt *Gigantomania* von Michelle Tirto und Mike Ciul das Leben in der Welt Stalins und *The People's Glorious Revolutionary Text Adventure Game* von Taylor Vaughan liefert die Anleitung für eine ruhmreiche kommunistische Revolution gleich in Form einer Todo-Liste mit. In Matt Wigdahls *Aotearoa* darf ein kleiner Junge aus der heutigen Zeit eine alternativgeschichtliche Dino-Welt erkunden, die nach Wigdahls Ansicht heute noch in der neuseeländischen Gegend existieren könnte. Auch zwei Fortsetzungen der 2006 begonnenen Reihe der Bibelnacherzählungen gehören dazu: *The Bible Retold: Following a Star* von Justin Morgan lässt den Spieler als einer der Heiligen Drei Könige Bibelabenteuer erleben und im vergleichsweise kleinen Spiel *The Bible Retold: The Lost Sheep* von Ben Pennington sucht er nach dem verlorenen Schaf.

Fantasy, Abenteuer und Science Fiction

Zu den Fantasy- und Abenteuergerichten zählen in diesem Jahr nur vier weit gestreute Beiträge: Hannes Schüller liefert in *Ninja's Fate* eine humorvolle Hommage an den verstorbenen Comodore 64-Autor Paul Allen Panks in Form von dessen Lieblingsgenre.

Nicht weniger humorvoll ist die Geschichte *Flight of the Hummingbird* von Michael C. Martin, in dem der Kolibri-Superheld die Welt retten darf. Eher süß mutet die Biene-Maja-Geschichte *Mite* von Sara Dee an, ein hervorragend umgesetztes Märchen einer Autorin, die sich in den Vorjahren düsteren Themen verschreiben hatte. Ins Abenteuer-Genre gehört die Retro-Piratengeschichte *R* (»Arrr...«) im Apple II-Feeling eines anonymen Autors. Auch Science Fiction-Beiträge sind in diesem Jahr rar. John Evans' *The Chronicler* liegt die Spielidee zu Grunde, eine Maschine auf einer intergalaktischen Forschungs-

kolonie mit Hilfe der Veränderung der Vergangenheit zum Laufen zu bringen, deren Implementierung aber bis zur Unspielbarkeit hakt. Ganz das Gegenteil ist die Science Fiction-Persiflage *Rogue of the Multiverse* von C. E. J. Pacian, worin der Spieler von reptilienartigen Aliens gefangen gehalten wird und auf seiner Flucht humorvolle Abenteuer erlebt. *Oxygen* von Benjamin Sokal ist ein One-Room-One-Riddle-Game um den Atemtod in einer Raumstation. Das Rätsel könnte allerdings auch auf einem U-Boot spielen, ein genuines SciFi-Feeling fehlt.

Real & Surreal Life

The 12:54 to Asgard von J. Robinson Wheeler gehört zumindest zur Hälfte zu den surrealen Geschichten, die in diesem Fall vom Arbeitsleben in ein von Mythen- und Sagengestalten bevölkertes Jenseits führen. Umgekehrt fühlt sich der Spieler in Brian Rapps Unterwelt *Under, In Erebus* nicht wohl und versucht daraus zu entfliehen, muss sich dabei aber erst einmal mit der Logik dieser Welt vertraut machen. Und das schlecht umgesetzte *Pen and Paint*-Abenteuer von Owen Parish spielt mit Ausflügen in bizarre Welten, die über gemalte Bilder betreten werden.

Ganz in der Realität spielen die drei Real Life-Debüts mit eher langweiligen Inhalten. In *East Grove Hills* eines anonymen Autors gerät der Spieler als Schüler viel zu wortgewaltig in eine Schießerei; Timothy Peers lässt in *Heated* den Spieler seine Wohnung aufräumen und in *A Quiet Evening at Home* eines Anonymus macht er es sich nach einem langweiligen Arbeitstag zu Hause gemütlich mit dem Ziel, ins Bett zu gehen. Interessanter ist dann schon der einzige Krimi *Death Off the Cuff* von Simon Christiansen, in dem der Spieler durch Gespräche einen Mörder aus einer illustren Runde von Nicht-Spielercharakteren mehreren Personen ermitteln muss.



Fazit

Es hat Spaß gemacht, sich mit den Spielen zu beschäftigen und die handwerkliche und erzählerische Qualität der meisten Spiele ist beeindruckend. Praktisch alle Genres sind vertreten, die meisten sind rätsellastig, wobei die Rätsel über verschiedene Wege gelöst werden können. Viele der Beiträge haben mehrere Enden oder sind sogar

darauf angelegt, mehrfach gespielt zu werden. Horror- und Mystery- sowie historische Themen dominieren. Die IF-Comp 2010 ist einmal mehr ein interessanter Querschnitt durch die moderne interaktive Literatur.

Die Spiele im Überblick

Surreal



The 12:54 to Asgard von J. Robinson Wheeler



Der Spieler ist Hausmeister in einem Filmstudio und muss nachts ein Loch im Dach flicken. Dabei kann er von einem Gestell fallen und sterben. Munter geht das Spiel im Jenseits weiter, ohne an mystischen und mythologischen Andeutungen zur nordischen Saga, zur griechischen Mythologie oder zum Christentum zu sparen. Dass der jenseitige Teil des Spiels abflacht, tut dem meisterhaft geschriebenen und implementierten diesseitigen Teil keinen Abbruch.

▷ ifwizz.de/2127

Historisch



Aotearoa von Matt Wigdahl



Der Spieler schlüpft in die Rolle des zwölfjährigen Tim Cooper, der den alten Kontinent Aotearoa mit seinen Dinosauriern erkunden darf. Doch er wird mit seinem Berater schiffbrüchig und muss sich nun auf der Suche nach Hilfe durch den Dschungel schlagen. Im Spiel lernt er die Māori-Kultur und Urwelten der Dinos kennen. Meisterhaft implementiert, inhaltlich mit Schwächen.

▷ ifwizz.de/2128

Historisch



The Bible Retold: Following a Star von Justin Morgan



Der Spieler zieht als heiliger König Balthasar durch eine üppig mit Orten, Kamelen, Szenerien und anderen Objekten ausgestattete Bibelwelt, in der man sich verlieren kann.

▷ ifwizz.de/2129

Historisch



The Bible Retold: The Lost Sheep von Ben Pennington

Ein kurzes Spiel über die Suche nach dem verlorenen Schaf, das aber wenig mit dem biblischen Gleichnis zu tun hat.

▷ ifwizz.de/2130

Horror



The Blind House von Maude Overton



Die verstörte Protagonistin Helena übernachtet bei der einzigen noch vertrauenswürdigen Freundin Marissa. In albraumartigen Szenen werden Möglichkeiten durchgespielt, was passiert sein könnte: Hat sie aus Eifersucht eine Frau umgebracht oder sich selbst verletzt? Erfindet sie einen Mord, um ihre Schuld an einer Missbrauchsbeziehung zu verdrängen oder umgekehrt? Ein grandioses Spiel mit Paranoia.

▷ ifwizz.de/2131

Science Fiction



The Chronicler von John Evans

Der Spieler hat auf einer Forschungskolonie eine Maschine in Gang zu bringen, was ihm nur mit Hilfe von Zeitsprüngen gelingen kann. Interessante Spielidee, die vom Autor leider nicht vollständig implementiert werden konnte und daher an allen Ecken hakt.

▷ ifwizz.de/2132

Krimi



Death Off the Cuff von Simon Christiansen



Der Filmklassiker »Eine Leiche zum Dessert« im Textadventure-Format: Der Spieler ist Monsieur Saint Germain und sitzt mit sechs Verdächtigen in einer Hotel-Lounge. Der Colonel wurde ermordet, nur einer der Anwesenden kommt in Betracht. Spannender Krimi im Konversations-Modus.

▷ ifwizz.de/2133

Horror



Divis Mortis von Lynnea Dally



Der Spieler, in einem weißen Laborkittel gekleidet und dicke Gummihandschuhe tragend, wacht in einem Krankenhaus auf und findet sich in einem Meer von Untoten wieder. Die trashige und witzige Handlung besteht darin, aus dieser Nummer wieder heraus zu kommen.

▷ ifwizz.de/2134

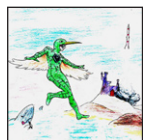
Real Life

**East Grove Hills (anonymer Autor)**

Der Spieler gerät in der Schule in eine Schießerei, verliert seine Schwester und verliebt sich in deren Freundin. Das Spiel wird mehr gelesen als gespielt.

▷ ifwizz.de/2135

Fantasy

**Flight of the Hummingbird von Michael C. Martin**

»Der Kolibri« kann eine kurze Zeitlang fliegen, wenn er seinen Zaubertrank zu sich nimmt. Während er den Pazifik an der amerikanischen Westküste erkundet, ereilt ihn ein Funkspruch: Der böse Dr. Sinister plant einen Raketenstart, der verhindert werden muss. Süßes und gut implementiertes Superhelden-Comic.

▷ ifwizz.de/2136

Historisch

**Gigantomania von Michelle Tirto und Mike Ciul**

In vier Episoden wird der Spieler durch die Alltagsgeschichte Stalin-Russlands geführt. Er schlüpft dabei unter anderem in die Rolle eines Bauern und eines Stahlarbeiters. Interessante Reise durch eine heute

weithin unbekante Welt.

▷ ifwizz.de/2137

Horror

**Gris et Jaune von Steve van Gaal**

Auf dem Weg der Selbstfindung irrt der Spieler durch eine Mississippi-Stadt in der großen Depression der frühen 1930er Jahre und macht eine erschreckende Entdeckung. Fortan versucht er, sein altes Leben zurück zu erlangen. Schauriges Spiel, das unter die Haut geht.

▷ ifwizz.de/2138

Real Life

**Heated von Timothy Peers**

Der Spieler wacht in seiner chaotischen Wohnung auf und muss noch etwas aufräumen, bevor er zu Arbeit geht. Langweilige Spielidee, gut implementiert.

▷ ifwizz.de/2139

Horror

**Leadlight von Wade Clarke**

Das Apple II-Retrospiel versetzt den Spieler in die Rolle einer 15-jährigen australischen Schülerin, die eines Nachmittags in der Bibliothek einschläft und in einem Albtraum erwacht: Alle ihre Freunde sind Horrorge-

stalten und verfolgen sie.

▷ ifwizz.de/2140

Fantasy

**Mite von Sara Dee**

Die Spielerin ist eine Milbe, die dem Märchenprinzen einen Juwel zurückbringen muss, um ihr Dorf vor weiteren Diebesbesuchen zu

schützen. Eine abenteuerliche Reise durch diese Biene Maja-Welt von Insekten und Weichtieren in einem Wald von Tulpen, Rosen oder Pustebäumen beginnt. Schönes kurzes Märchen mit knuffigen Rätseln.

▷ ifwizz.de/2141

Fantasy

**Ninja's Fate von Hannes Schüller**

Der Spieler durchforstet als Ninja ein Museum auf der Suche nach einer gestohlenen Figur und stößt dabei auf allerhand Ausstellungsobjekte zur IF- und Computergeschichte und vor allem zum Commodore 64-Enthusiasten Paul Allen Panks, der im Juli 2009 verstarb. Kurzweilige und humorvolle Hommage an einen Mitstreiter.

▷ ifwizz.de/2142

Horror

**One Eye Open von Colin Sandel und Carolyn VanEsetine**

Der Spieler ist Versuchskaninchen der Corona Corporation, deren Tests nun abgeschlossen sind. Alleingelassen auf der Suche nach dem Ausgang beginnt der Albtraum, der an Blut, Gewalt und Leichen kaum zu überbieten ist. Psychologisch wohlgeformter Horror-Trip.

▷ ifwizz.de/2143

Science Fiction

**Oxygen von Benjamin Sokal**

Auf einer weit entfernten Raumstation erlebt der Spieler eine Explosion. Der zentrale Sauerstofftank ist Leck geschlagen und muss nun über eine ausgefeilte Maschinerie in zwei Zusatztanks umgefüllt werden. Keine leichte Aufgabe, denn die Befüllung muss so optimiert werden, dass die über 100-köpfige Besatzung drei Monate bis zum Eintreffen der Hilfe überleben kann. Rätsellastiges One-Room-Game im Weltraum.

▷ ifwizz.de/2144

Surreal

**Pen and Paint von Owen Parish**

Der Spieler sucht als Schriftsteller nach Inspiration. Er ist mit einer Malerin verheiratet, mit deren Bildern etwas nicht stimmt. Schreibend taucht er nun in die bizarren Welten dieser Bilder ein und korrigiert die Fehler. Gute Spielidee, schlecht erzählt.

▷ ifwizz.de/2145

Satire

**The People's Glorious Revolutionary Text Adventure Game von Taylor Vaughan**

Der Spieler ist ein Kommunist voll von revolutionärem Spirit in einer Welt voller Reaktionäre und hat die Aufgabe, die ruhmreiche Revolution umzusetzen. Dafür gibt es eine Todo-Liste und konspirative Verbündete.

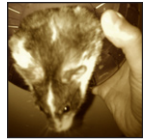
Ein humorvoller und kurzweiliger Blick auch auf die Auswüchse des Kapitalismus.

▷ ifwizz.de/2146

Real Life



A Quiet Evening at Home (anonymer Autor)



Nach einem langweiligen Tag kommt der Spieler in seine Wohnung zurück, macht es sich dort gemütlich und geht dann ins Bett. Kurz, langweilig, ordentlich implementiert.

▷ ifwizz.de/2147

Abenteuer



R (»Arrr...«, anonymer Autor)



Eine von Jason Scotts GET LAMP-Dokumentation inspirierte Retro-Piratengeschichte frei nach Scott Adams *Pirate Adventure* von 1978, das auch im gleichen Dateiformat umgesetzt wurde. Die britische Website des Autors enthält Malware und sollte gemieden werden.

▷ ifwizz.de/2148

Science Fiction



Rogue of the Multiverse von C. E. J. Pacian



Der Spieler wird von reptilienartigen Aliens festgehalten und muss sich dem schelmischen Anführer Dr. Sliss entziehen, der ihn für einen Affen hält. Brilliant geschriebene Science Fiction-Satire.

▷ ifwizz.de/2149

Historisch



The Sons of the Cherry von Alex Livingston

Der Spieler wird in die Wirren des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges hineingezogen. Ein nur online spielbares Multiple Choice-Textadventure, das auch okkulte Themen der Hexenverfolgung des 17. Jahrhunderts sowie Rollenspielelemente enthält. Interessante, aber lineare Geschichte.

▷ ifwizz.de/2152

Surreal



Under, In Erebus von Brian Rapp



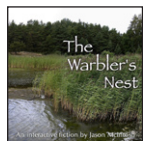
Der Spieler muss sich in einer mysteriösen Unterwelt zurecht finden, in der sich Dinge wenig logisch verhalten. Es gilt, Erebus zu verlassen, die jeweils nächsten Ziele sind dabei vorgegeben. Schöne Wortspielwelt.

▷ ifwizz.de/2150

Horror



The Warbler's Nest von Jason McIntosh



Ein »düsteres Märchen« über eine Bauersfrau, deren Tochter möglicherweise von einer bösen Fee ausgetauscht wurde. Psychologischer Horrorstreifen, der mit Rückschauen arbeitet und mit Volkstum spielt.

▷ ifwizz.de/2151

Impressum

THE PARSER

journal für interactive fiction

1. Jahrgang, N° 2, 7. November 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, Warenbezeichnungen 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



Ganz wie die Jugend selbst

> Review der Interactive Fiction-Dokumentation GET LAMP von Jason Scott

von Hannes Schüller

Eine Filmdokumentation über ein Textmedium – so umfassend die dieser Idee inhärente Ironie, so schön ist doch das Wissen, dass eines der schönsten Hobbies überhaupt so viel Wertschätzung und Anerkennung erfährt, dass sich jemand die Mühe gemacht hat, mehrere Jahre lang zu recherchieren, zentrale Köpfe zu interviewen und entsprechend viel zu reisen und zu drehen sowie alles logisch zu strukturieren und zu schneiden. Dieser Jemand ist Jason Scott, der sich vorher bereits einem ähnlich unterdokumentierten Thema gewidmet hatte: den Bulletin-Board-Systems, also den Anfängen des nicht-militärischen Internets.

Open box, get coin

GET LAMP besteht neben einer schönen Hülle und einer nummerierten, zweifellos magischen Münze, die man als nette Beigabe bezeichnen kann, aus gleich zwei DVDs. Kein Regionalcode-Blödsinn, keine CSS-Verschlüsselung verderben einem das Anschauen. Tatsächlich stehen alle Inhalte sogar unter einer Creative-Commons-Lizenz, die eine Weiterverwendung nicht nur erlaubt, sondern sogar nahelegt. Einzig mit der NTSC-Kodierung muss sich der deutsche Fan abfinden. Und wie nicht anders zu erwarten war, gibt es nur englische Untertitel.

Die erste DVD enthält die Hauptinhalte: die eigentliche Dokumentation GET LAMP, eine eigene Dokumentation über Infocom sowie eine kurze Dokumentation über die Höhle, die in den siebziger Jahren das erste Adventure überhaupt inspiriert hatte: Will Crowthers und Don Woods' *Colossal Cave Adventure*. Hier zeigt sich schonmal eines: Jason Scott gehört nicht zu der Fraktion heutiger IF-ler, denen die Ursprünge des Genres mit all ihren Schwächen unangenehm oder sogar peinlich sind. Ebenso scheut er nicht davor zurück, die Höhen und Tiefen der Historie zu zeigen und zu diskutieren. Er übergeht diese Geschichte nicht, sondern nimmt sie mit einem gewissen Stolz als Teil dessen an, was heute immer noch existiert. Ironischerweise ganz im Gegensatz zu einigen der Menschen, die er für seine Dokumentation interviewt hat.

Die infocommerzielle Ära

Das zentrale GET LAMP teilt sich wiederum in mehrere Teile, thematisch geordnet. Zuerst geht es auch hier zurück in die Zeit, als Textadventures noch einen kommerziellen Markt hatten: Die Anfänge von Scott Adams – der inzwischen seinen Afro abgelegt hat und dadurch

deutlich besser aussieht als in den 70ern und 80ern – mit Adventure International sowie natürlich das, so legt uns die Dokumentation nahe, alles überstrahlende Infocom. Sowohl Adams als auch diverse ehemalige Mitarbeiter Infocoms von Dave Lebling bis Amy Briggs kommen zu Wort und geben einen Einblick, wie es damals zugeht in ihren Büros und auf dem Markt. Besonders gelungen hier, wie Jason Scott jeweils die Interviewpartner einführt: Bevor sie sich jeweils zu ihren eigenen Werken äußern, sind sie mindestens einmal mit einer Aussage über ihre jeweiligen eigenen »Vorgänger« zu sehen. Das heißt, sie werden selbst als Fans identifiziert, die dann ihre Passion zu ihrem Beruf gemacht haben.

Trotz aller Begeisterung über die große Anzahl bekannter Gesichter oder zumindest Namen – die meisten Akteure bekam man ja damals nicht zu sehen – vermisst man hier doch Einiges. Obwohl es ja wie bereits erwähnt sogar noch eine eigene Dokumentation ausschließlich über Infocom gibt, ist auch im historischen Teil von GET LAMP dies das Thema, das den Großteil der Zeit und Aufmerksamkeit verschlingt. Die Zeit vor Infocom wird sehr kurz abgehandelt; selbst Firmen, die seit Mitte der 80er Jahre Spiele auf ähnlichem Niveau produzierten – man denke nur an Magnetic Scrolls oder Level 9 – werden mit keinem Wort gewürdigt. Bob Bates taucht auf, darf aber ebenfalls nur über sein Engagement kurz vor Infocoms Untergang Stellung nehmen – seine eigene Firma Legend Entertainment wird

nicht erwähnt. Geschweige denn irgendwelche der tausenden Spiele dutzender weiterer Firmen, die vielleicht technisch und erzählerisch nicht ganz so anspruchsvoll – wir erinnern uns an zahllose Beispiele, die sich einfacher Verb-Nomen-Parser bedienten – aber dennoch unbestreitbar Teil eines damals florierenden Marktes waren, und vor denen wir alle ja auch ehrlich gesagt Stunden um Stunden gegessen haben.

Ein Fest für den inneren Fan

Dieser historische Abriss endet mit einem bewegenden Kommentar Steve Meretzky's, wie die Infocom-Mitarbeiter damals gedacht hätten: »Wir dachten, es würde für immer so bleiben, es würde immer so weitergehen – ganz wie die Jugend selbst«. Hier merkt man an seinem Tonfall, dass all dies für die Beteiligten immer noch recht frisch ist. Tatsächlich ist das Ende Infocoms ja auch erst 20 Jahre her,

BEFORE THE FIRST PERSON SHOOTER THERE WAS THE SECOND PERSON THINKER.



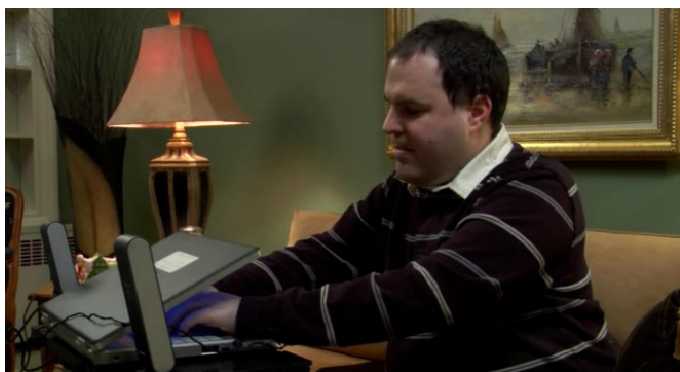
GET LAMP

A DOCUMENTARY ABOUT ADVENTURES IN TEXT

was in Bezug auf Computerspiele zwar relativ viel, im Bezug auf die Entwicklung eines Menschenlebens jedoch eher wenig ist. Daraufhin hat der Zuschauer die Möglichkeit, weitere Themengebiete anzuwählen. Im ersten geht es einfach darum, wie verschiedene Menschen die Spiele erleben. Hier kommen wiederum alte Veteranen der kommerziellen Ära, aber auch Fans und Autoren, die heutzutage überwiegend in der US-amerikanischen Szene aktiv sind, zu Wort. Dies ist erstmal ein wahres Fest für den inneren Fan im Zuschauer, da hier Menschen auf dem Bildschirm mit geradezu leuchtenden Augen davon erzählen dürfen, wie faszinierend dieses Genre doch ist und was es für sie bedeutet. Etwas weniger enthusiastisch wird es, als die unvermeidlichen Labyrinth zur Sprache kommen, die bei den Beteiligten auf wenig Gegenliebe stoßen. Hier wird aber wiederum klar, dass Scott solche Auswüchse früherer Zeiten nicht verurteilt: Er wählt die Aussagen, die er den Zuschauern präsentiert, so, dass es klar wird, wie sich die Erwartungen der Spieler hier einfach geändert haben; dass es früher einfach für normal gehalten wurde, eine Karte auf Papier zu zeichnen, was sogar Teil des Spaßes war.

Parser und Rätsel

Weiter geht es mit einer Betrachtung dessen, welche Probleme ein Textinterface mit sich bringt: die vorgegaukelte endlose Freiheit des Spielers. Ein typisches Thema, das in der aktuellen Szene auch wieder und wieder diskutiert wird. Leider immer einseitig und ebenso in GET LAMP. Was unerwähnt bleibt: Dies ist heutzutage trotz aller berechtigter Erwartungen an die Autoren, die Entwicklungssysteme, an die Engines und User Interfaces auch ein Problem der Spieler. Diese sind üblicherweise einfach nicht mehr an Eingabeaufforderungen gewöhnt; sie missverstehen diese, denken, dass diese tatsächlich »alles« verstehen sollten. Das Wissen, wie das Parsen von Kommandozeilen prinzipiell funktioniert, ist leider verlorengegangen – in den 80er Jahren war das noch ein völlig normales Verständnis unter Computerbenutzern.



Ein Abschnitt des Films befasst sich mit blinden Spielern von *Interactive Fiction*

Positiv herausstechend, da völlig unerwartet (*mea culpa*), ist ein Abschnitt über blinde Spieler. Interessant, aber relativ oberflächlich folgen darauf ein kurzer Einstieg in die Thematik, wie IF auch als Medium in Schulen und an Universitäten eingesetzt werden kann, sowie die bislang noch nicht sonderlich zahlreichen Versuche, sich dem Medium wissenschaftlich anzunähern.

Ein anderes Themengebiet ist der zentrale Bestandteil des klassischen Genres: die Rätsel. Etwas unangenehm fällt in diesem Teil



Mit bewegter Stimme spricht Steve Meretzky über das Ende von *Infocom*

auf, dass einige Vertreter der »modernen« Szene sich sehr generell und sehr negativ über Rätsel im Allgemeinen äußern, also über deren Existenz. Dies ist jedoch, das muss man eingestehen, eine korrekte Abbildung tatsächlich existenter Strömungen – nur wird es nicht ganz klar, wenn man es im Rahmen von GET LAMP ohne weiteren Kontext hört, wie uniform (oder eben nicht) diese Meinung ist. Vielleicht wird hier einfach zu viel Vorwissen über diese endlose Diskussion vorausgesetzt. Endlos ist die Diskussion, da es letztlich eine Geschmacksfrage ist.

Die heutige IF-Szene

Der gleiche Effekt plagt dann insbesondere den Abschnitt über die aktuelle IF-Szene: Hier werden viele Aspekte angesprochen, die für sich jeweils interessant sind, jedoch für Menschen, die sich nicht selbst ohnehin in jenen Kreisen bewegen, so wahrscheinlich unverständlich bleiben. Da wird über Fluch und Segen der *IF-Competition* philosophiert, über deren Einfluss auf Spielinhalte, übliche Länge und Schwierigkeit, was für den informierten Insider interessant sein mag, aber für Neulinge kaum nachvollziehbar ist. Es fallen Titel von Spielen der letzten 15 Jahre, allerdings nur in dem Sinne, dass auf sie Bezug genommen wird, um etwas Allgemeines zu veranschaulichen – was nichts nützt, wenn einem diese Titel nichts sagen.

Ebenso wird hier auch das Auftauchen vieler Personen an sich schon problematisch, da ihre Funktionen selten erklärt werden. Und wer, außer wirklich sehr gut informierten Fans, weiß schon, wer Stephen Grande oder Howard Sherman sind? Jetzt könnte man mit gewissem Recht sagen: Wer sie sind, ist auch nicht so wichtig, denn schließlich wollen wir ja auch keine Biografie dieser Leute sehen. Was sie sagen, definiert ihre Funktion. Doch GET LAMP zeigt nicht etwa die Interviews in ihrer Gänze, sondern stückelt einzelne Aussagen immer wieder unterschiedlicher Menschen thematisch sortiert aneinander. Das in einem Tempo, das es einem manchmal schwer macht, den Überblick über die vielen Gesichter zu behalten und ein abgerundetes Bild von den Individuen zu gewinnen. Was soll man beispielsweise davon halten, wenn sich Menschen über die theoretischen Möglichkeiten auslassen, IF wieder kommerziell zu vermarkten, wenn man gar nicht weiß, was deren jeweiligen Versuche beinhalten? Hier wird die eigentlich sehr gut funktionierende Art der Präsentation zum Fluch, die auf schnellen und häufigen Schnitten basiert, um so angesichts statischer, permanent redender Köpfe Langeweile zu vermeiden.

Outtake-Schätze

Die zweite DVD besteht aus »Outtakes«, jedoch nicht im Sinne von »schiefgegangenen Aufnahmen« wie hinfallenden oder sich versprechenden Menschen, sondern weiteren interessanten Aussagen, die aus den unterschiedlichsten Gründen nicht in den Zusammenhang der Hauptdokumentation passten. Hier finden sich tatsächlich einige Schätze. Dies alles zu besprechen führt zu weit.

Deshalb nur zwei ganz persönliche Lieblingsstellen: Marc Blank macht sich über diejenigen modernen »Kritiker« lustig, die *Zork* dafür verurteilen, keine konsistente Symbolik in seiner wenig ausgefeilten Geschichte zu haben. Dies sei schlicht und einfach eine falsche



FOTO: GET LAMP

Zurück zu den Anfängen: Eingang des Höhlensystems, das William Crowther zum ersten Adventure-Spiel inspirierte

Erwartung, denn es sei immer nur als *Spiel* gemeint gewesen, nicht als literarisches Meisterwerk (und *das sei auch überhaupt nicht nötig*). Da schlägt das Herz des Liebhabers klassischer, heutzutage schon fast verpönte »Puzzlefeste« höher und das sollten sich einige der Leute, die heute das Genre doch vielleicht etwas zu ernst nehmen, mal hinter die Ohren schreiben! Absolut köstlich auch die Sammlung von Beispielen, die laut DVD-Menü »jedes Spiel spoilern, das jemals gemacht wurde«: Unterschiedliche Leute nennen Beispiele für völlig absurde Rätsel, allerdings so zusammengeschnitten, dass man manchmal denken könnte, dass diese Beispiele tatsächlich alle zusammengehören: »*Acquire the means to knock out the priest, you steal the crown, you get into your time travel machine, but then you've got this chocolate arm! And what you have to do is you have to put a timber across the mouth of the slide and tie a rope to it.*« Na, Lust bekommen auf dieses imaginäre Spiel?

Etwas unglücklich sind hier die gesammelten Aussagen einiger moderner Autoren darüber, wie zeitaufwändig das Schreiben von IF sei. Sie stellen es fast so dar, als wäre es praktisch unmöglich, jemals ein Spiel fertigzustellen. Das hat nicht nur eine gewisse Selbstgerechtigkeit, denn wenn Spieleautoren so etwas sagen, dann stellen sie es implizit so dar, als hätten sie selbst »Unmögliches« geschafft, sondern ist auch für potentiell neue Autoren sehr entmutigend. Da hätte man vielleicht seine Wortwahl etwas überdenken sollen. Das Gleiche gilt für einige Aussagen bezüglich Spielinhalten und Geschichten, die

man »nicht mehr sehen wolle«. Zum Glück scheint dieser Eindruck nicht alle Menschen abgeschreckt zu haben: In der diesjährigen IF-Competition gibt immerhin einer der Autoren ganz konkret GET LAMP als Inspiration dafür an, sein Spiel zu schreiben.

Eine Dokumentation, die das schafft, kann eigentlich schonmal nicht schlecht sein. Und Vieles ist auch einfach sehr gut gelungen; insbesondere die hervorragende Balance zwischen historischen, modernen und ganz allgemeinen Überlegungen zum Thema. Auch wenn man als Fan GET LAMP sicherlich verschlingen wird, stellt sich im Rückblick mit ein paar Tagen Abstand dann doch eine gewisse Ernüchterung ein.

Woran liegt das? Letztlich scheint die Zielgruppe nicht ganz definiert zu sein. Für wirkliche Insider gibt es nicht allzu viel Neues. Scott beschränkt sich auf die Nacherzählung bekannter Tatsachen in anderer medialer Form als sonst üblich. Natürlich ist es schön, all die alten Infocom-Veteranen zu sehen und auch mit einigen der aktuell aktiven Leute endlich mal Gesichter und Stimmen verbinden zu können, aber für diese Art Zuschauer ist GET LAMP letztlich dann doch nur eine Selbstbestätigung. Für nicht entsprechend Vorgebildete werden insbesondere die Teile über IF-Theorie und die moderne

Szene aus den genannten Gründen wenig nützen.

Der konsistenteste Teil des Gesamtpakets, den man uneingeschränkt empfehlen kann, ist die separate Infocom-Dokumentation. Hier zeigt sich, dass Jason Scott absolut fähig ist, wenn es darum geht, Geschichten nachvollziehbar und unterhaltsam für alle denkbaren Zuschauer zu erzählen. Vielleicht wurden die Themenblöcke in der Hauptdokumentation einfach zu zahlreich und zu komplex, die Gedankenströme und Meinungen zu heterogen. In der anderen Richtung wären für Fans sicherlich einfach die uneditierten, kompletten Interviews von Interesse gewesen. Dies wird einem auf der zweiten DVD klar, die fast mehr spannende Details enthält als die erste.

Fazit

Trotz aller Kritik im Detail: Was Jason Scott da auf die Beine gestellt hat, ist schon beeindruckend! Egal was man ansonsten über die Einzelheiten denkt, mindestens muss man Eines eingestehen: GET LAMP ist ideal, um es Bekannten oder Verwandten zu zeigen, die immer eher ein ironisches Grinsen auf den Lippen haben, wenn man als Fan mal wieder ins Schwärmen gerät. Denn schließlich muss nach einem insbesondere in den Prä-Internet-Generationen verbreiteten Vorurteil alles, was einer Filmdokumentation würdig ist, ein ernstzunehmendes Thema sein, mit dem es sich zu beschäftigen absolut wert ist!

Sand-Dancing Inform

> Aaron Reed: Creating Interactive Fiction with Inform 7

von Martin Barth

Aaron Reed veröffentlichte im August 2010 das Einsteigerbuch »Creating Interactive Fiction with Inform 7«. Es bietet einen guten Einstieg in die Verwendung dieses Autorensystems und richtet sich an Leser, die sich am Thema schon versucht haben.

»Die natürliche Sprache zum Schreiben von Interactive Fiction ist die natürliche Sprache« bringt Entwickler Graham Nelson sein System

auf den Punkt. Objektdefinitionen wie Räume oder Dinge werden in dieser einsteigerfreundlichen Sprache in Form von mehr oder weniger natürlich wirkenden Aussagen wie »Kitchen is a room« codiert. Ein paar Räume mit Standard Eigenschaften sind damit schnell errichtet, in denen sich der Spieler bewegen kann, doch für komplexere Implementierungen ist eine vertiefte Beschäftigung mit dem in 17 integrierten Manual notwendig. Dieses treibt Einsteiger bisweilen in die Verzweiflung. So schön strukturiert es nach Zusammenhängen wie *Things*, *Kinds*, *Scenes* oder *Relations* auch sein mag, so üppig es auch mit Beispielen ausgestattet ist, wo steht denn nun die Lösung für mein Problem? Auch das Einsteiger-Tutorial von Jim Aikin versagt umso mehr, je konkreter die Fragestellung und je komplexer ein Problem ist.

Wow! Mehr davon!

So hat sich der amerikanische Mediengestalter, Schriftsteller und exaltierte IF-Autor Aaron A. Reed daran gemacht, Inform 7 profund zu vermitteln. Und zwar ohne zusammenhangslose Codefetzen, sondern anhand eines ganzen Spiels, das über zwölf Kapitel vom Konzept bis zur Verbreitung des Werkes entwickelt wird. Es geht darin um die Geschichte eines in der Wüste gestrandeten jungen Autofahrers mit indianischen Wurzeln, der an einer schweren Entscheidung zu tragen hat und draußen in der Wüste mit spiritueller Hilfe von »tierischen Begleitern«, wie sie vom Marquis Chakotay der Voyager-Staffel von Star Trek bekannt sind, Erkenntnis finden kann. Wichtigster Begleiter ist eine Eidechsenart, die Reeds Oma die »Sand-dancer« nannte und damit dem Spiel seinen Namen gab. Es hat mehrere mögliche Ausgänge, der Spielercharakter wird über situationsbedingte Erinnerungen entwickelt und er kann Talente wie Stärke, Mut, Geist oder Freiheit erlangen. Sie bestimmen die weiteren Handlungsmöglichkeiten des Protagonisten.

Reed macht dem Leser mit der zweiseitigen Handlungsbeschreibung gleich am Anfang des Buches den Mund wässrig: Ein Anfänger darf

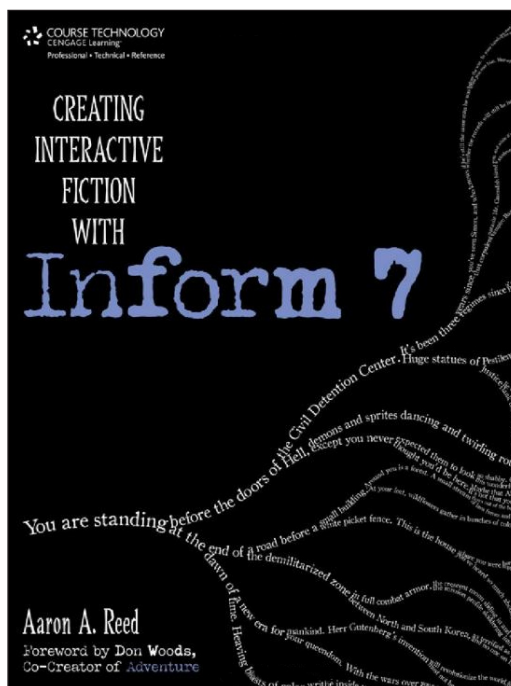
sich in die Zone zwischen Spiel und moderner Literatur vorwagen, sich mit moderner interaktiver Literatur beschäftigen, die eine Geschichte über die Erforschung von Szenerien in einer durchdachten Spielwelt entwickelt und erzählerische Verzweigungen zulässt. Wow! Mehr davon!

Plan oder Entwurf?

Nach dem Vorwort von Don Woods, Co-Autor des legendären Ur-Spiels *Colossal Cave Adventure* von 1976, und zwei einleitenden Kapiteln über Interactive Fiction im Allgemeinen und die Installation von Inform 7 im Besonderen geht es los. Über die folgenden zehn Kapitel soll dieses Konzept umgesetzt werden. Doch halt, welches Konzept? Diese zweiseitige Beschreibung? Tatsächlich wird man das Gefühl nicht los, im ganzen Buch keine Konzeptarbeit zu finden. Anhand einer groben Vorstellung geht es von Kapitel zu Kapitel darum, wie die soweit entwickelte Geschichte noch erweitert werden kann. Diese intuitive Vorgehensweise mag für einen Autor wie Reed funktionieren, der bereits ein Mammut-Textadventure mit 380.000 Wörtern Quelltext hervorgebracht

hat, Einsteiger sollten sich diese verzettelungsgefährdete Vorgehensweise nicht zu Eigen machen. Es gibt im ganzen Buch nur einige wenige konzeptionelle Hinweise, die sich weitgehend in schriftstellerischen Tipps erschöpfen. Aber das Buch ist ja auch kein Lehrbuch für Game-Designer, sondern ein Einstieg in Inform 7.

Und dahingehend legt das Buch richtig los: Bereits das Einstiegs-kapitel 3 über die Entstehung einer Spielwelt mit seinen Räumen und Dingen führt Schritt für Schritt zur groben Struktur des Spiels, die für deutsche Leser bei parallelem Einsatz der GerX-Spracherweiterung und den damit notwendigen *printed name-* und *understand-*Anweisungen schon im ersten praktischen Kapitel auf viereinhalb A4-Seiten Quellcode wächst – noch ohne Raumbeschreibungen, deren Möglichkeiten im nächsten Kapitel behandelt werden. Schon in diesem Einstieg werden Konzepte spielerisch verwendet, die sonst in hinteren Kapiteln unter »fortgeschrittene Programmierung« landen. So wird der Leser gleich am Anfang in *Relations* und *Rulebooks* eingeführt und ohne Verschnaufpause durch alle wesentlichen Konzepte der Inform 7-Programmierung gestoßen. Nur wer sich schon ein wenig mit Inform 7 beschäftigt hat, ist an keiner Stelle überfordert, Einsteiger dürften jedoch ins Schwitzen geraten.



Ein Buch mit Stil

Auch Einsteiger mit Programmierhintergrund dürften irritiert sein, weil zentrale Programmierkonzepte wie Schleifenkonstruktionen oder Variablen erst weit hinten im Buch eine Rolle spielen und Zusammenhänge wie die eigenwillige Handhabung des *Scope* völlig unterschlagen werden. Verwirrend sind auch die vielen unstrukturierten Logeleien, die sich über eine ganze Seite etwa damit beschäftigen können, ob etwas gesehen wird, wenn die Notbeleuchtung aus, aber die Taschenlampe an ist oder der Scheinwerfer an und die Taschenlampe aus, dies aber nur in einem bestimmten Raum. Der Überblick verringert sich mit der immanenten Unstrukturiertheit der natürlichen Sprache. Reed verstrickt sich so sehr in unübersichtliche Logeleien, dass deren Wirkung überhaupt nicht mehr ohne Skizzen antizipiert werden kann. Und bei den vielen konditionalen Permutationsmöglichkeiten schon gar nicht getestet. Es wäre besser gewesen, dem Einsteiger Strategien aufzuzeigen, den Überblick zu behalten.

Im Laufe des Lesens wird immer deutlicher, wie die thematische Herangehensweise des Buches und der persönliche Stil Reeds zusammenfallen. Dieser Eindruck gipfelt recht früh in seiner vorgeschlagenen BENT-Methode – *Bracket Every Notable Thing*. Interessant erscheinende Begriffe in Beschreibungstexten sollen eckig eingeklammert und so zu Variablen gemacht werden, die daraufhin nur noch als Szenerie definiert und eigens beschrieben werden müssen, um sie untersuchbar zu machen. Es mag eine praktische Methode sein, die aber nur in Ermangelung eines detaillierten Konzepts notwendig ist und sich auch nicht ohne Weiteres auf nicht-englische

IF übertragen lässt. Zu diesem persönlichen Stil gehört auch der exzessive Gebrauch von Extensions bis hinein in die im Buch verstreuten Übungen, deren Lösung sich am Ende eines jeden Kapitels nachschlagen lässt. Dies ist zwar insoweit in Ordnung als das Buch englischsprachige IF behandelt, verdirbt das Wow!-Erlebnis aber ein wenig und wirkt geschummelt. Über vier Seiten wird auch die noch unveröffentlichte Extension *Threaded Conversation* von Emily Short ausgebreitet, die in einer unbestimmten Zukunft zum I7-Kern stoßen soll. Sand-dancer selbst nutzt acht Extensions, in denen englischsprachige Standardmeldungen für deutsche IF überschrieben werden müssten, um die Beispiele auch auf deutsch umzusetzen. Emily Shorts gern zitierte Plurality-Extension ist für den nicht-angelsächsischen Sprachraum gänzlich ungeeignet.

Fortgeschrittene Einsteiger

Ich habe viel gelernt: Wie die Rulebooks arbeiten (ein Ding der Unmöglichkeit anhand des built-in-Manuals), interessante Debugging-Funktionen wie RULES, RELATIONS, ACTIONS oder TREE (unauffindbar im Manual), die bislang nie genutzten Hilfestellungen des Inform 7-Frontends und Konzepte wie die *Relations*. Der Hauch moderner IF war spürbar.

Aber ich bin kein Einsteiger. Es ist ein Buch für Nicht-mehr-ganz-Einsteiger, die am Manual und an den vielen Internet-Ressourcen bereits verzweifelt sind. Für sie bietet das Buch eine empfehlenswerte Möglichkeit, viel Zeit beim Einstieg in diese doch sehr komplexe Materie zu sparen. Und es könnte zu mehr Spielen von hoher Qualität führen.

▷ ifwizz.de/56278 (Amazon.de)

Kunstraub in der Kathedrale

> Review zu *Die Gerechten Richter*

von Joana Markus

In *Die Gerechten Richter* versetzt der Autor Werner Rumpeltesz den Spieler in ein Szenarium, das Teil belgischer Geschichte ist. Dort wurde 1934 aus der Genter St. Bavo-Kathedrale nämlich eine wertvolle Bildtafel gestohlen, die bis heute als verschollen gilt. Der komplette geschichtliche Zusammenhang ist in Wikipedia unter dem Stichwort »Genter Altar« nachzulesen. Das muss man allerdings nicht tun, denn alle für die Lösung der Rätsel notwendigen Hinweise erhält man über Briefe, Akten und Inschriften während des Spielverlaufs. Die Spielwelt ist auf die Kathedrale begrenzt und hält für jemanden, dem der Aufbau von Kirchen in etwa geläufig ist, keine Überraschungen bereit. Hauptschiff, Altar, Chor, Krypta, Sakristei – viel mehr gibt es nicht zu entdecken. Stattdessen gilt es, einige kleine Rätsel zu lösen. Nach und nach sammeln sich Hilfsmittel im Inventar, mit denen sich bestimmte Objekte im Gebäude manipulieren lassen, was weitere Hinweise zur Folge hat. Nach ihrer Entdeckung werden diese praktischer Weise automatisch in ein Notizbuch aufgenommen. Manchmal muss man ganz genau hinschauen oder fühlen, damit sich einem durch einen zweiten oder gar dritten Schritt weitere Informa-

tionen erschließen. Den Hinweisen zu folgen, fällt dann relativ leicht und nach kurzer Spielzeit hält man das Gesuchte, das Bild »Die gerechten Richter«, in Händen. Außer dem Erfolg, alle gestellten Rätsel gelöst zu haben, bleibt einem nach Ende des Spiels das Gefühl, einer Geschichte gefolgt zu sein, der es ein wenig an Spannung und Atmosphäre fehlt. Dabei hätte der Autor gar nicht unbedingt die Spielwelt erweitern oder weitere Rätsel einbauen müssen. Aber erzählerisch hätte man aus dem gut gewählten Szenarium mehr herauskitzeln können. Was nicht heißen soll, dass die Texte des Spiels schlecht wären. Nur beschränken sie sich meistens auf nüchterne Beschreibungen der Umgebung und der Objekte. Technisch ist *Die Gerechten Richter* – zumal für ein Autorendebüt – solide gemacht. Alle wichtigen Befehle wurden berücksichtigt und der ungeübte Spieler wird zusätzlich mit einem umfangreichen Hilfemenü unterstützt.

Fazit: Ein interessantes Debüt, das an die Spiele der 80er Jahre erinnert. Ich bin gespannt auf das nächste Textadventure von Werner Rumpeltesz!

Cromwell-House

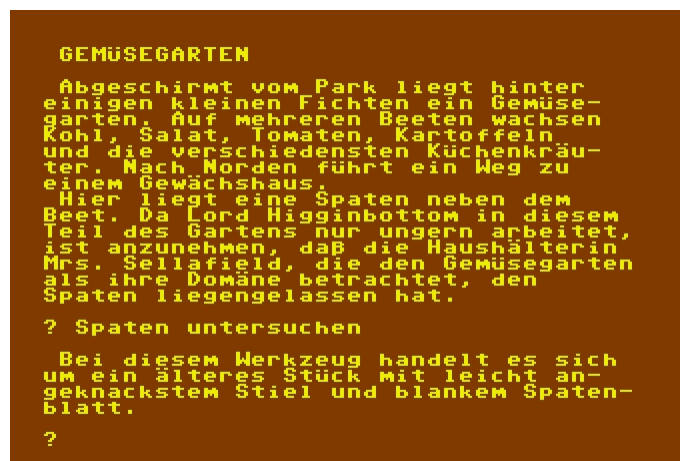
> Aus dem Textadventure-Kriminalarchiv

von Ingo Scharmann

1985 veröffentlichte Ariolasoft eine Reihe deutschsprachiger Textadventures für Ataris 8-Bit Rechner und den Commodore 64. Die von Axis Computerkunst entwickelten Spiele nutzten einen Großteil des damals knappen Rechenspeichers für Grafiken und besaßen daher nur sehr kurze Texte. Eine Ausnahme waren die von dem Hamburger Journalisten Jürgen Römer geschriebenen Detektiv-Adventures Cromwell House (1985) und das 1986 veröffentlichte Mord an Bord, die sich beide nur auf Texte beschränkten.

Was geschah mit Lord Higginbottom?

Als ein Angehöriger Scotland Yards wird der Spieler in *Cromwell House* zur Villa des Lord Higginbottom gerufen, denn eine ebenso geschwätzig wie verängstigte Nachbarin des Lords ist überzeugt, auf dessen Anwesen einen Schuss gehört zu haben. Bei den Ermittlungen, die auf der Auffahrt des Grundstücks beginnen, muss der Spieler neben der mehrgeschossigen Villa auch den umliegenden Garten inspizieren und findet bald – so viel sei verraten – die übel zugerichtete Leiche des Hausherrn. Als Verdächtige kommen neben der jungen Gattin des Lords, Lady Higginbottom, noch die Haushälterin und der Butler in Frage. Im Verlauf des Spiels meldet sich unser ungeduldiger Vorgesetzter per Telefon, um den Namen des Täters zu erfahren. Wenn alle Beweise im Haus aufgespürt wurden, sollen wir Scotland Yard zurückrufen und das Ergebnis der Ermittlungen melden. Also gilt es, die rund 50 verschiedenen Schauplätze zu unter-

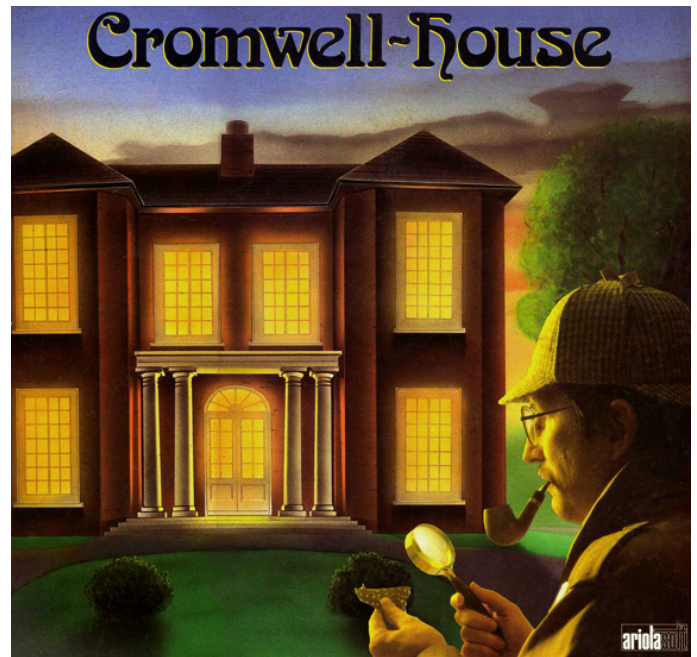


Die Befehle müssen in einer Substantiv-Verb-Kombination eingegeben werden.

suchen, verschlossene Türen zu öffnen sowie versteckte Hinweise und Spuren zu entdecken. Ein entscheidender Hinweis ist dabei besonders schwer zu finden, da hierzu ein Objekt untersucht werden muss, das man an dieser Stelle zwar vermuten kann, das aber nicht in der Raumbeschreibung erwähnt wird.

Kleiner Wortschatz, feine Texte

Verglichen mit den damaligen Spielen von Infocom oder Top-Titel wie dem ebenfalls 1985 veröffentlichten *The Pawn* von Magnetic



Scrolls war *Cromwell House* sicher kein technisches Schwergewicht. Wie es bei deutschsprachigen Spielen zu jener Zeit noch üblich war, stand dem Spieler nur ein Zwei-Wort-Parser zur Verfügung. Auch der Wortschatz war mit 24 Verben und rund 100 Substantiven recht begrenzt. Was das Spiel jedoch von der Masse der deutschsprachigen Textadventures abhob, waren seine mit geheimnisvollen Andeutungen und falschen Fährten gespickten Texte, die sehr atmosphärisch sind und trotzdem das Krimi-Genre mit einem ironischen Augenzwinkern einfangen. Obwohl die einzige Person, auf die der Spieler im Haus stößt, eine Leiche ist, gelang es Jürgen Römer, die Villa nicht leblos wirken zu lassen. Indem die Beschreibungen von Räumen und Objekten viele Details aus dem Alltag der Bewohner verraten, geht die Erzählperspektive auf raffinierte Weise weit über das hinaus, was ein Inspektor tatsächlich in einem solchen Fall in Erfahrung bringen könnte.

Schallplatte oder Spiel?

Ein wahrer Eye-Catcher im Händler-Regal waren die großformatigen Covers, in denen Ariolasoft *Cromwell House* und die anderen Axis-Spiele auf den Markt brachte. Außerlich waren sie mit Schallplattenhüllen identisch, so dass man große Sticker mit der Aufschrift »Computer Software« aufklebte, um Missverständnissen beim Kauf vorzubeugen. Für die rund 80 Mark, die *Cromwell House* kurz nach der Veröffentlichung kostete, erhielt der Spieler außer der Disk noch einen Plan, der neben dem Garten der Villa für jede Etage eine Grundriss-Zeichnung zeigt. Ein weiterer Papierbogen enthielt zahlreiche Tatort- und Beweisfotos.



Jürgen Römer im Interview

Herr Römer, wie sind Sie damals eigentlich auf Textadventures gestoßen?

Da haben zwei Dinge eine Rolle gespielt: Zum einen bin ich Journalist. Und unter Schreiberlingen hätscheln viele die Idee, nebenbei mal einen Krimi zu schreiben. Möglichst mit einem Antreiber aus der höheren Verlagshierarchie als grausam zerstückelte Leiche. Zum anderen – und jetzt wird's schwer, nicht in haltlose Schwärmerei zu verfallen – tobte gerade die technische Entwicklung der Homecomputer. Einer meiner Kollegen hatte den Traum jedes Computerfreaks aus den Staaten mitgebracht, den ersten Apple-Rechner. Leider ohne jede Gebrauchsanleitung. Ich selbst hatte gerade upgedatet: vom kleinen ZX81 auf die tolle Technik des C64. Mit affenschneller CPU! Mit umfangreichem Basic! Mit Datenspeicherung! Mit Farben und Sprites! Und mit 64 KB Speicherplatz! Ein Traum! Damals jedenfalls.

Auf jeden Fall aber gab es die heftige Herausforderung, nun praktische oder gar geniale Programme zu schreiben, zu diskutieren, zu verbessern. So bot sich jetzt die verlockende Möglichkeit, einen Krimi zu schreiben, den der User selber lösen muss, weil nicht automatisch im letzten Kapitel alles aufgedröselte wird. Es war sogar möglich, verschiedene Lösungen zuzulassen oder mehrere Fälle zu kombinieren. Die Idee war faszinierend.

Dann fand ich in einer Computer-Zeitschrift einen Beitrag, der zeigte, wie ein Text-Adventure programmtechnisch läuft. Und damit ging es los. Erst entstanden ein paar Testteile, die in einer Mittagspause von den Kollegen gelöst werden konnten. Und dann kam *Cromwell House*.

Wie kam die Zusammenarbeit zwischen Ihnen und Axis Computerkunst zustande?

In unserer Redaktion waren es gerade mal drei Computerfreaks von 120 Redakteuren, die in den Mittagspausen zusammensaßen und neue Programmideen besprachen. Jeder kannte auch »draußen« den einen oder anderen Menschen, der mit der neuen Technik was anfangen konnte. Und so lernte ich auch per Zufall die Axis-Leute kennen. »Wenn du schon sowas machst, können wir das auch verkaufen«, sagten sie. Was dann auch passierte.

Die Spiele von Axis wurden von Ariolasoft mit zweiseitigen Anzeigen in Zeitschriften sehr aufwändig beworben. Wissen Sie, wie oft *Cromwell House* verkauft wurde?

Ich hatte bei Axis einen guten Vertrag, der auch eine Umsatzbeteiligung vorsah. Nach den Korrespondenzen und Abrechnungen von Axis zu *Cromwell House* ist das Spiel zwischen September 1985 und April 1986 mindestens 6000 mal verkauft worden. Genauer kann ich es nicht sagen, weil die Abrechnungen zum Teil fehlen und im Übrigen mehr als chaotisch waren.

Haben Sie damals persönlich Feedback von Spielern erhalten?

Es gab noch kein Internet, es gab keine E-Mail. Und so fanden nur ganz wenige Zuschriften auf dem Umweg über das Axis-Büro zu mir.

Ein User schrieb: »Der Parser (bei *Cromwell House* und *Mord an Bord*) ist zu simpel. Da kann man ja nicht mal ganze Sätze eingeben.« Damit hatte er leider recht. Und so entstand die Idee zum Adventure mit dem paranoiden Computer des Kommissars.

In einem Artikel über Axis Computerkunst in der Zeitschrift HC (4/1986) wurde eben dieses Adventure erwähnt, an dem Sie damals arbeiteten. Leider wurde es aber nicht mehr veröffentlicht. Worum sollte es in diesem Spiel gehen? Und wie weit war die Arbeit daran fortgeschritten?

Der Anlass war die Kritik am simplen Parser bei *Cromwell House*. Und ein Artikel über das Programm *Lisa*, das mit relativ simplen Methoden ein Psychiater-Gespräch simuliert. Unter anderem damit, dass es die Eingaben des Users speichert und nach kurzer Zeit als Fragen wieder ausgibt. Frage: »Liebst du eher deinen Vater oder deine Mutter?« Antwort: »Meinen Vater.« Dann, nach anderen Fragen: »Warum liebst du deinen Vater...« usw. usw.

Gedacht war an einen Fall, bei dem der Kommissar am Ende jedes Arbeitstages seine Resultate in seinen Computer eingibt. Und dann fängt der Computer an, zu fragen. Erst normal. Und dann immer schriller...

Schöne Idee, aber dann stellte sich heraus, dass das eine Aufgabe war, die neben der normalen Arbeit in der Redaktion nicht zu leisten war. Es musste ja nicht nur ein toller Parser geschrieben werden, der auch mit den Nickeligkeiten der deutschen Sprache zurechtkam. Dazu auch noch Unmengen von Texten. Schließlich sind Computer zwar schnell, aber dumm. Und alle witzigen, weisen oder wahren Antworten entstehen nicht durch Geistesblitze, sondern müssen vorher erdacht und ins Textverzeichnis eingegeben werden. Das war leider 'ne Nummer zu groß.

Im Gegensatz zu Ihren Spielen besitzen alle anderen Adventures von Axis wie *Atlantis* oder *O° Nord* auch Grafiken. Wollten Sie keine Grafiken in Ihren Spielen?

Die wollte ich wirklich nicht. Das war kein verschrobener Purismus sondern hatte mehrere Gründe: Als Schreiber war ich natürlich davon überzeugt, dass das Kino im Kopf allemal bessere Bilder liefert als eine raspelige C64-Grafik. Mit Text, auch wenn es nur mickrige 500 Anschläge pro Bildschirmseite waren, konnte man kleine Hinweise geben, etwas herumblödeln, falsche Spuren legen. In einer Grafik konnte man allenfalls ein paar Sprechblasen einbauen – das war kein Vergleich. Und dann kam da noch die Technik. Satte 170 KB Speicherplatz auf einer Diskette ließen kaum zu, ein Adventure mit vielen Grafiken zu verzieren. Also wurde nur getextet.

Haben Sie sich nach der Veröffentlichung Ihrer beiden Spiele noch weiterhin mit Textadventures beschäftigt?

Nein, so gut wie nie. Die Technik wurde schneller und facettenreicher, so dass ein gutes Adventure im Alleingang nicht mehr zu wuppen war. Und auch in meinem Job änderte sich einiges. Damit war dieses Adventure für mich vorbei. Schade eigentlich...

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, unsere Fragen zu beantworten.