

Interactive Fiction

Eine (sehr) kurze Einführung für Einsteiger

Dieses Dokument stellt keine allumfassende Anleitung dar. Es soll lediglich dem Zwecke dienen, neuen Interessierten ein möglichst rasches Eintauchen in die Welt der Interactive Fiction zu erleichtern. Spezifische Informationen, beispielsweise zu unterschiedlichen Spielsystemen, werden hier nicht behandelt.

1. WORUM GEHT ES HIER?

Hinter dem Begriff "Interactive Fiction" verbirgt sich eine Form des Geschichtenerzählens und -erlebens auf Textbasis. Während man in Büchern stets auf jenem erzählerischen Pfad geführt wird, den der Autor vorgibt, steuert man in der IF zu einem gewissen Grad selbst die Geschehnisse des Protagonisten und nimmt so aktiv an der Geschichte teil. Dadurch eignet sich das Medium insbesondere für Spiele. Die ebenfalls für IF übliche Bezeichnung "Textadventures" trägt dem hohen Anteil der Spiele Rechnung, ist jedoch nicht immer treffend, denn gerade moderne IF wird oft eher als interaktive Belletristik, "spielerische Literatur", angelegt.

Obwohl mit diesem Konzept auch in Printmedien experimentiert wurde (z. B. "Abenteuer-Spiel-Bücher"), wird Interactive Fiction üblicherweise am Computer benutzt. Dort ist sie seit

den Siebziger Jahren zu Hause und erfreut sich auch heute noch einer stabilen Fangemeinde.

Einige Links zum Thema

http://baf.wurb.com/if/	Baf's Guide - große Übersicht über IF-Spiele
http://www.ifarchive.org/	Der zentrale Speicherort für Spiele und Systeme
http://forum.ifzentrale.de/	Deutschsprachiges Forum zum Thema IF
http://www.textfire.de/comp/	Jährlicher Grandprix für deutschsprachige IF
http://people.freenet.de/if-album/home.htm	Linksammlung rund um deutsche IF-Spiele

2. WAS WIRD FÜR INTERACTIVE FICTION BENÖTIGT?

Abgesehen von einem Computer, der für die hier behandelte Art von IF als Voraussetzung angenommen wird, benötigt man noch die Software. In der Regel besteht diese aus zwei Teilen: der Geschichte selbst (meist eine einzelne, kleine Datei), und einem sogenannten "Interpreter".

Ein Interpreter ist ein Programm, das die vom Autor geschriebene Geschichte vorträgt und den Dialog mit dem Benutzer unterhält. Zuerst wird die Spieldatei darin geladen, ähnlich dem Öffnen eines Dokuments in einer Textverarbeitung. Dann beginnt die Software, den Text darzustellen, die Benutzereingaben anzunehmen bzw. darauf zu reagieren und auf Anweisung Spielstände zu sichern oder zu laden.

Im Laufe der Zeit haben sich mehrere IF-Systeme mit jeweils eigenem Interpreter entwickelt, die solche Spiele handhaben können, die für sie geschrieben wurden. Die populärste Plattform dürfte "Z-Code" sein, welche es für eine

Einige Systeme und ihre Spieldateien

System	Dateiendungen	Interpreter
Z-Code	.z3, .z5, .z8	Frotz, Windows-Frotz, JZip, Zoom
TAG	.tag	TAM, WinTAM
Floyd	.data	Floyd
TADS	.gam, .t3	TADS, HTML-TADS, HyperTADS
Glux	.blb	GluxE, ZAG

Vielzahl von Sprachen und Computer-Architekturen gibt; weitere Systeme sind "TADS", "Glux", "Hugo" und "ADRIFT". Im deutschsprachigen Raum ist außerdem "TAG" außerordentlich beliebt, und auch "Floyd" richtet sich speziell an Autoren und Spieler des deutschen Sprachgebiets.

Sowohl Interpreter als auch Spiele finden sich in Hülle und Fülle im IF-Archive, dessen Inhalt sich über Baf's Guide bequem nach Kriterien wie Plattform, Genre und Bewertung durchforsten lässt. Links zu diesen Anlaufstellen und zu weiteren interessanten Webseiten sind im Link-Kästchen weiter oben auf dieser Seite aufgeführt.

3. WIE KANN MAN SICH DAS GANZE VORSTELLEN?

Der Spieler steuert sein Alter Ego in der virtuellen Welt. Dazu nimmt er Eingaben im Imperativ vor (Befehle), wenn er durch das sog. Prompt (z. B. ">") dazu aufgefordert wird. IF läuft in der Regel nicht in Echtzeit ab; es passiert nur etwas, wenn der Spieler einen Befehl eingibt. Das erlaubt stressfreies Grübeln. Das folgende Beispiel soll zur Erläuterung dienen.

Du betrittst einen spärlich beleuchteten Kellerraum. Der abgestandene Geruch langer Jahre umgibt dich. Zwischen allerlei Plunder, der sich ungeordnet im ganzen Raum auftürmt, erregen ein Kinderwagen und eine alte Truhe deine Aufmerksamkeit. Eine Leiter führt zurück nach oben.

> ÖFFNE TRUHE

Die Truhe scheint abgeschlossen zu sein.

> SCHLIESS DIE TRUHE AUF

Du hast keinen Schlüssel für die Truhe.

> UNTERSUCHE KINDERWAGEN

Der Kinderwagen ist verstaubt und schmutzig. In ihm liegen einige alte Kissen und Decken.

> DURCHSUCHE KISSEN

Du wühlst durch die Kissen, in der vagen Hoffnung, eine interessante Entdeckung zu machen. Als du schon enttäuscht aufhören möchtest, hörst du ein leises Klimpern, und aus einem beschädigten Überzug fällt ein kleiner Schlüssel heraus.

> NIMM DEN SCHLÜSSEL

Du nimmst den Schlüssel an dich.

> SCHLIESS DIE TRUHE MIT DEM SCHLÜSSEL AUF

Du steckst den kleinen Schlüssel in das Schloss der Truhe. Sofort hörst du ein mechanisches Schnapperäusch, und die Truhe beginnt zu vibrieren. Plötzlich fliegt der Deckel nach oben, ein greller Blitz durchzuckt den Raum und ein dumpfes Grollen lässt den Kellerraum unter deinen Füßen erzittern.

Als du die Augen wieder öffnest, siehst du vor dir die geöffnete Truhe, von deren Boden aus eine lange Treppe in scheinbar endlose Tiefe hinabführt. [...]

4. WELCHE ANWEISUNGEN GIBT ES?

Trotz der großen Zahl unterschiedlicher Interpreten, hat sich doch eine Art Standardwortschatz etabliert, der in der Regel zur Verfügung steht. Im Folgenden ein Auszug. Das Vokabular kann je nach Spiel, System und natürlich Sprache abweichen bzw. Erweiterungen aufweisen.

Allgemeine Anweisungen [mit gängigen Abkürzungen]:

SCHAU, LAGE [L] (gibt die Raumbeschreibung wieder)

BESITZ, INVENTORY [I] (zeigt die Besitztümer an)

NIMM etwas / WIRF etwas WEG

SCHALTE etwas EIN oder AUS

UNTERSUCHE etwas [X, U]

ÖFFNE oder SCHLIESS etwas

STELL/LEG etwas AUF/IN/UNTER etwas anderes

ZIEH etwas AN oder AUS

DRÜCKE oder ZIEHE etwas

FRAGE jemanden NACH etwas / REDE MIT jemandem

ISS/TRINK etwas

BETRETE oder VERLASSE etwas

HORCH

RIECHE, SCHMECKE, FUEHLE etwas

Anweisungen, in eine bestimmte Richtung zu gehen:

Nord [N]

Süd [S]

Ost [O]

West [W]

NO, NW, SO, SW (Kombinationen)

RAUF, HOCH / RUNTER

Anweisungen zur Steuerung der Spielumgebung:

UNDO (nimmt die letzte Aktion zurück)

SPEICHERN (zum Sichern des Spielstandes)

LADEN (Wiederherstellen eines gespeicherten Spielstandes)

NEUSTART (von vorn beginnen)

ENDE (das Spiel bzw. die Geschichte beenden)

5. SPIELEN, ERFAHREN!

Mit diesen Grundkenntnissen gerüstet, sollte der Erkundung des besonderen Misch-Mediums Interactive Fiction nichts mehr im Wege stehen. Genug jetzt der Theorie! Viel Spaß beim Spielen!

Dieses Dokument wurde am 18. Dezember 2004 von Jörg Rosenbauer verfasst und unter die Creative-Commons-Lizenz "Namensnennung - Nichtkommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen" gestellt. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Kein Anspruch wird erhoben auf Vollständigkeit, Richtigkeit oder Anwendbarkeit der hier enthaltenen Informationen.

(... aber im Großen und Ganzen sollte das so schon funktionieren... =)

Vielen Dank an alle, die mit Korrekturen und Anregungen zu dieser Einleitung beigetragen haben!