

DIE ROTE BLUME

EIN INTERAKTIVES MÄRCHEN VON FRANK SINDERMAN

Einleitung

Dieses Spiel entstand als Wettbewerbsbeitrag zum **Textfire Grand Prix 2011**. Es richtet sich auch an Spieler, die mit Textadventures noch nicht vertraut sind, weshalb der Schwierigkeitsgrad eher gemäßigt ist. Im Vordergrund stehen hier nicht die Rätsel, sondern die Geschichte und ihre Atmosphäre.

Auf der Homepage zum Spiel (http://www.textabenteuer.org/rote_blume/rote_blume.html) sind eine **Landkarte** und eine **Musterlösung** verfügbar; beide sollten aber nur im Notfall oder nach dem ersten Durchspielen verwendet werden.

Installation

Man kann DIE **ROTE** BLUME auf zwei Arten spielen:

1. als Onlinespiel

Hierzu klickt man einfach auf den Link

http://www.textabenteuer.org/rote_blume/onlinespiel.html.

Anmerkung: Für das Onlinespiel muss im Browser JavaScript aktiviert sein.

2. mit einem externen Programm und der Spieldatei (*empfohlen*)

Hierzu lädt man sich zunächst die Spieldatei von der Homepage (siehe oben).

Zum Spielen benötigt man zusätzlich noch einen sog. **Interpreter**, der die Spieldatei wiedergeben kann. Ich empfehle dafür das kostenlose Programm **Gargoyle**, welches eine sehr ansprechende Typografie bietet.¹ Wenn das Programm installiert ist, reicht ein Klick auf die Spieldatei, um das Spiel zu laden.

Wie spielt man Textadventures?

Textadventures erzählen Geschichten, deren Verlauf man selbst beeinflussen kann. Nach einem meist recht kurzen Einleitungstext findet man sich in einer Spielwelt mit unterschiedlichen Orten, Dingen und Personen wieder, die über vom Programm ausgegebene Texte beschrieben werden. In diese Welt kann man nun über getippte Befehle eingreifen, indem man sich herumbewegt, Dinge untersucht oder mitnimmt und mit Personen spricht. Je nachdem, welche Aktionen durchgeführt werden, verändert sich die Spielwelt: Probleme werden gelöst, neue Wege öffnen sich etc. Früher oder später gelangt die Geschichte dann an ihr Ende – ob sie gut oder schlecht ausgeht, hängt dabei ganz von der Spielweise ab ...

¹ Download für Windows und Mac über <http://code.google.com/p/garglk/downloads/list>.

Unter Ubuntu Linux kann man das Paket **gargoyle-free** aus der universe-Paketquelle installieren (ab Ubuntu 10.04). Für andere Plattformen wird empfohlen, einen anderen Interpreter zu verwenden oder die Variante Onlinespiel zu wählen.

Wichtiger Hinweis

Der Spielverlauf und das Spielvergnügen hängen stark davon ab, wie gut sich Spiel und Spieler verstehen. Damit es nicht zu „Missverständnissen“, d. h. Fehlermeldungen kommt, sollten die eingegebenen Befehle kurz und einfach formuliert werden und der unten angegebenen Form folgen. Statt SCHNAPPE BITTE SCHNELL DAS ZAUBERSCHWERT wäre also NIMM ZAUBERSCHWERT vorzuziehen; statt SCHLEICHE AUF ZEHENSPITZEN AUS DEM VERLIES reicht meistens RAUS (wobei es durchaus Spiele geben mag, in denen es eine Rolle spielt, auf welche Weise man einen Raum verlässt). Oft gibt es auch Abkürzungen, um sich Tipparbeit zu sparen.

Allgemeine Spielbefehle

ENDE	beendet das laufende Spiel
NEUSTART	startet ein neues Spiel von Anfang an
SPEICHERN / LADEN	sichert bzw. lädt den Spielstand

Bewegung

Um sich von einem Ort zum anderen zu bewegen, reicht es, die gewünschte Richtung anzugeben. Welche Richtungen möglich sind, ergibt sich in der Regel aus dem Spieltext.

N / O / S / W	für die Haupt-Himmelsrichtungen (auch: GEHE NACH NORDEN etc.)
NW / NO / SW / SO	für die Zwischen-Himmelsrichtungen
REIN / RAUS	zum Betreten bzw. Verlassen
HOCH / RUNTER	um sich auf- oder abwärts zu bewegen.

Wichtige Aktionen

UNTERSUCHE	wird verwendet, um sich etwas näher anzusehen. Dabei erfährt man oft wichtige Informationen. Abkürzung: U Beispiel: UNTERSUCHE TISCH
LAGE	zeigt die Beschreibung des aktuellen Aufenthaltsortes an. Abkürzung: L
NIMM	wird verwendet, um einen Gegenstand aufzuheben und mitzunehmen. Beispiel: NIMM APFEL
INVENTAR	listet alle Gegenstände auf, die man gerade bei sich trägt. Abkürzung: I
FRAGE ... NACH ...	stellt einer Person im Spiel eine Frage. Beispiel: FRAGE KÖNIG NACH KRONE

Weitere mögliche Befehle verrät die Grafik auf Seite 4.

Wenn man etwas ganz anderes versuchen möchte, sollte man es einfach ausprobieren!

Beispiel für einen möglichen Spielverlauf

Das folgende Beispiel zeigt den Beginn und mögliche Aktionen eines Textadventures.
Es dient nur zur Veranschaulichung und stammt aus keinem tatsächlich existierenden Spiel.

Seit du das Wunderland auf so seltsame Weise betreten hast, sind zahlreiche merkwürdige Dinge geschehen, doch dies ist mit Abstand das verrückteste: Ein Hutmacher und ein Hase sitzen um eine lange Tafel und trinken Tee. Vorsichtig näherst du dich der langen Tafel und weißt schon jetzt, dass dies die ungewöhnlichste Teeparty deines Lebens sein wird ...

Eine verrückte Teegesellschaft

Ein interaktives Märchen von Frank Sindermann

Release 1 / Serial number 123456 / Inform 7 build 6G60 (I6/v6.32 lib 6/12N)

grüne Wiese

Mitten auf der Wiese steht eine lange Teetafel. An ihrem einen Kopfe sitzen der Hutmacher und der Märzhase beim Tee. Eine schlafende Haselmaus sitzt auf der Tischplatte, mitten zwischen Teekannen, Zuckertopf und Milchkännchen. Wege führen nach Norden und Süden.

> U TAFEL

Die Tafel ist für viele Gäste gedeckt, doch die meisten Plätze sind leer. Auf dem Tisch stehen unzählige Teekannen in den unterschiedlichsten Formen.

> FRAGE HUTMACHER NACH GÄSTEN

Der Hutmacher schaut dich verwirrt an. „Nein, wir erwarten keine Gäste. Nebenbei bemerkt: Du bist auch nicht eingeladen!“

> SINGE

Du stimmst ein kleines Lied an, das du in der Schule gelernt hast, doch es klingt heute sehr sonderbar. Der Märzhase rümpft nur missbilligend die Nase.

> NIMM TEE

Du greifst nach einer Kanne und gießt dir eine Tasse Tee ein. „He, was soll das!“ Der Märzhase ist sehr empört. „Wer hat dir das erlaubt?“

> TRINK TEE

Hmm, der schmeckt gut!

> I

Du hast Folgendes bei Dir:
 ein Stück Morchel
 ein Paar weiße Handschuhe

> ISS MORCHEL

Die sparst du dir besser für später auf.

> N

vor der Hecke

Du folgst dem Gartenweg und gelangst an eine hohe Hecke. Der einzige Weg führt zurück zur Teegesellschaft.

> KLETTERE ÜBER HECKE

Die Hecke ist zu hoch.

> ENDE

Möchtest Du das Spiel wirklich beenden? JA

Spickzettel

Die folgende Grafik zeigt auf einen Blick die wichtigsten Befehle zum Spielen von Textadventures.

Du hast gerade ein Spiel gestartet und siehst nun nur *Text* und einen *blinkenden Cursor*, und du *weißt nicht, was du tun sollst?*

(> |)

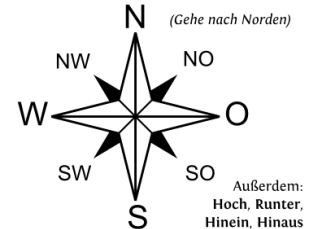
Keine Panik auf der Titanic - der verrückte Onkel Zarf ist hier, um dir zu helfen...

Dies sind die gängigsten Befehle:

UNTERSUCHE etwas	SCHIEBE etwas
NIMM etwas	ZIEHE etwas
WIRF etwas WEG	DREHE etwas
ÖFFNE etwas	BERÜHRE etwas
LEG etwas IN/AUF etwas	
STELL etwas AUF etwas	

Im Zweifelsfall: Untersuche alles!

Schlägt die Einleitung des Spiels ÜBER, INFO oder HILFE vor? Probiere diese Befehle zuerst!



Du bist in einem weiten **Feld** westlich von einem weißen **Haus**, dessen **Tür** zugemagelt ist. Du kannst einen kleinen **Briefkasten*** sehen.

* Versuchs ihm zu öffnen!

Es gibt viele verschiedene Aktionen, die du auf die **Dinge**, die du siehst, anwenden kannst.

Probiere die Befehle aus, die Sinn ergeben! Türen sind zum Öffnen da; Knöpfe zum Drücken; Kuchen zum Essen. (*Mmm, Kuchen!*)

Wenn du jemanden triffst, müsste Folgendes funktionieren:

REDE MIT Person
FRAGE Person **NACH** etwas
ERZÄHLE Person **VON** etwas
GIB Person etwas
ZEIGE Person etwas

Die nötigen Befehle können von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein, sehen aber alle grundsätzlich so aus wie diese.

Du kannst auch Folgendes probieren:

ISS etwas	KLETTERE AUF etwas
TRINK etwas	WINKE MIT etwas
FÜLL etwas	ZIEHE etwas AN/AUS
RIECHE etwas	SCHALT etwas AN/AUS
LAUSCHE etwas	GRABE IN etwas
ZERBRICH etwas	BETRITT etwas
VERBRENNE etwas	DURCHSUCHE etwas
SCHAU UNTER etwas	
ÖFFNE etwas MIT etwas	

Oder sogar:

LAUSCHE	SPRING
SCHLAF	BETE
WACH AUF	FLUCHE
ZURÜCK**	SING

**Nimmt den letzten Befehl zurück - nützlich!

"Und wenn ich nur einen oder zwei Buchstaben tippen will?"

N/O/S/W/NO/SO/NW/SW: GEHE in die entsprechende Richtung.

L: LAGE SCHAU dich um.

U: UNTERSUCHE einen Gegenstand genauer.

I: schau ein INVENTAR deiner Habseligkeiten an.

Z: WARTE eine Runde.

G: wiederhole den vorhergehenden Befehl.

Bereitgestellt von der People's Republic of Interactive Fiction: <http://pr-if.org> und dem deutschen IF-Forum: <http://forum.ifzentrale.de>

Rechtliches

Das Spiel DIE **ROTE** BLUME sowie diese Anleitung, die Landkarte und die Musterlösung stehen unter einer Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Deutschland Lizenz.



Die **Covergrafik** stammt aus einem Bild von Luisa Preißler (<http://www.luayne.deviantart.com>). Die Verwendung geschieht mit ihrer freundlichen Genehmigung.

Die **Übersicht** oben auf dieser Seite wurde 2010 von Andrew Plotkin geschrieben und von Lea Albaugh entworfen. Die Übersetzung aus dem Englischen basiert auf der SVG-Datei von Benjamin Roux, Grégoire Schneller, Eric Forgeot und wurde übersetzt von Michael Neal Tenuis. Sie steht unter einer Creative commons Attribution-ShareAlike 3.0 United States Lizenz.