

SPIELKONZEPT OBLIVION

Das Spiel ist ein einfaches textbasiertes Abenteuerspiel, das sich an Spielklassikern der Genres, wie "Colossal Cave" von Will Crowther, Zork von Infocom, oder "The Pawn" von Magnetic Scrolls orientiert. Es enthält alle Elemente die wir in diesem Kurs besprochen haben und kann als Vorlage dienen.

Als Spieler*in findet man sich dabei in der Ich-Perspektive der Spielfigur, die mit Hilfe von einfachen natürlichsprachlichen Textbefehlen gesteuert wird. Die Spielfigur kann dabei durch die Landschaft und Gebäude gesteuert werden, in denen sie sich zurecht finden und herausfinden muss, wer sie ist und was geschehen ist und vor allem, wie sie wieder nach Hause kommt.

TECHNISCHE UMSETZUNG

Sowohl die Spielmechanik, als auch die textbasierte Benutzer:innenschnittstelle sind in der Programmiersprache Prolog umgesetzt. Das Programm besteht aus mehreren Programmteilen, unterteilt nach Aufgabe:

SPIELMECHANIK

Diese definiert die Elemente und Struktur der Spielwelt mit Hilfe von **Fakten** und **Regeln**. Die Fakten beschreiben, was in der Spielwelt existiert, Regeln beschreiben die Struktur zwischen diesen Fakten. In dem Spiel deklarieren (definieren) die Fakten die Orte und Gegenstände, die in der Welt existieren. Die Regeln, beschreiben die Verbindungen und Struktur zwischen diesen.

TEXTSCHNITTSTELLE

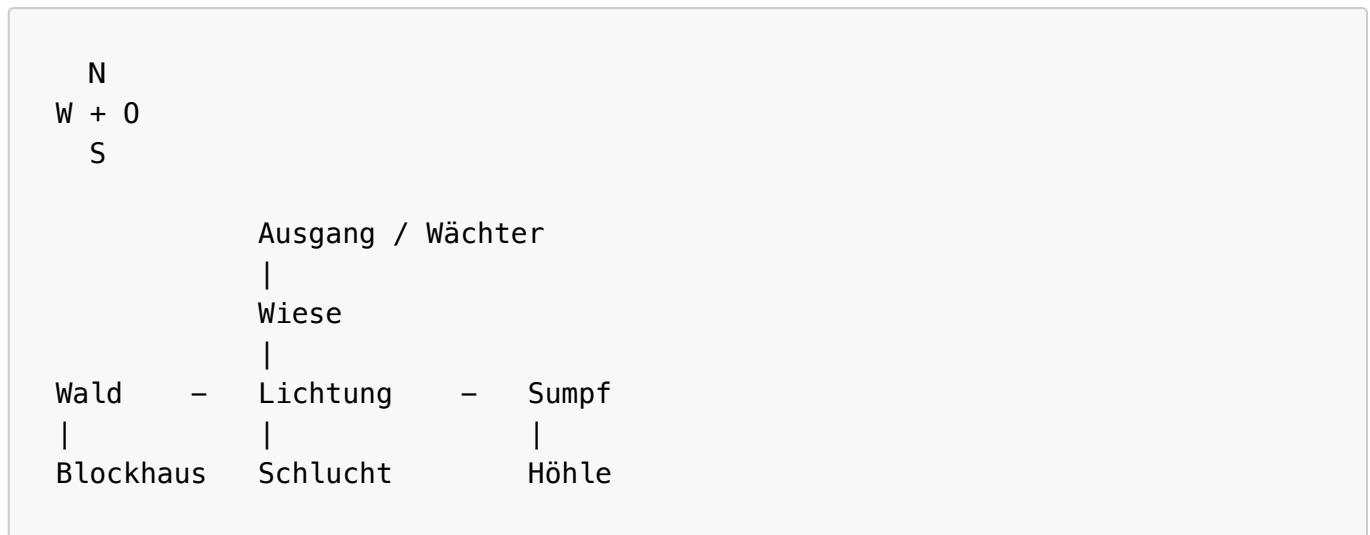
Dieser Teil übernimmt die Textausgabe und vor allem die Texteingabe und Analyse der Eingabe. Der eingegebene Text wird auf seine Grammatik und Inhalt analysiert und wenn möglich in logische Befehle (Ziele, Goals) an die Spielmechanik übersetzt.

Dies geschieht mit Hilfe eines einfachen Parsers für natürliche Sprache, der in Prolog mit Hilfe eines Definite Clause Grammars DCG umgesetzt wird. Mit dessen Hilfe werden die natürlichsprachlichen Eingaben analysiert und in die entsprechenden logischen Ziele übersetzt.

DER SCHAUPLATZ

Das Spiel spielt in einer nicht näher definierten Zeit, an einem nicht näher definierten Ort. Die Spielfigur befindet sich auf einer Lichtung, in einer sommerlichen Landschaft, die sich um eine Weggabelung erstreckt. Von hier aus, kann die Landschaft erkundet werden.

KARTE



Die Spielfigur startet auf der Bank an der Lichtung und kann in jede Richtung gehen. Dort erwartet sie jeweils ein Hinweis, oder Rätsel.

PLOT / QUEST

Die Spielfigur wacht auf einer Bank an einer Wegkreuzung in einer sommerlichen Landschaft auf. Sie weiß nicht, wie sie dorthin gekommen ist und muss anhand der gefundenen Hinweise Informationen sammeln und herausfinden was passiert ist. Und vor allem muss sie herausfinden, wer sie ist und wie sie nach Hause kommt.

Neben sich findet sie eine Tasche, in der sich ein Buch befindet. Die Schrift verschwimmt vor ihren Augen, sie scheint eine Brille zu benötigen, die jedoch nirgends zu finden ist. Nur den Titel kann sie halbwegs entziffern, "The Unicorn". Das Einhorn? Da kann etwas nicht stimmen. Sie muss ihre Brille finden, nimmt die Tasche, sieht sich um und geht los.

WESTEN - WALD / BLOCKHAUS

Im Wald befindet sich eine Blockhütte. Im Hauptraum befindet sich eine gefüllte Öllampe und Streichhölzer. Diese müssen aufgenommen werden. Im Keller der Blockhütte befindet sich eine Truhe. Der Keller kann nur mit entzündeter Lampe betreten werden. Um die Truhe zu öffnen wird ein Schlüssel benötigt, der sich in der Höhle im Westen befindet. In der Truhe befindet sich eine Notiz, die eine Menge von Zahlen enthält. Diese Zahlen sind ein Unicode (Unicorn mit Brille gelesen) und ergeben das Wort, das als Parole am Ausgang benötigt wird. Dieses wird bei jedem Spieldurchgang zufällig aus einer Liste von möglichen Worten neu ausgewählt und verschlüsselt.

OSTEN - SUMPF / HÖHLE

Im Osten liegt ein Sumpfgebiet mit einem knorrigen Baum mit einem toten Briefkasten, der jedoch nur einen Scherz enthält. Weiter östlich liegt jedoch eine Höhle, in der Wasser steht. Im Wasser liegt der Schlüssel, der irgendwie seinen Weg aus der Hütte in die Höhle fand. Mögliche Erweiterung: Die Höhle kann wieder nur mit der Öllampe betreten werden.

SÜDEN - SCHLUCHT

Im Süden liegt eine Schlucht. Ein Schild weist darauf hin, dass man zum nördlichen Ausgang gehen und den Wald und Sumpf möglichst meiden sollte. Anknüpfungspunkt für eine mögliche Erweiterung.

NORDEN - WIESE/AUSGANG

Im Norden befindet sich eine Wiese und an deren Ende eine Tür mitten in der Landschaft. Diese wird von einer schwebenden Brille bewacht, die nach eine Parole fragt. Die Parole besteht aus dem Wort, dass die Zahlen auf dem Zettel de-chiffriert ergeben. Nach dem Auftragen der richtigen Parole wird der Weg freigegeben.

GAME OVER

Als die Spielfigur durch den Ausgang geht, wacht sie auf und bemerkt, dass sie mit dem Buch in der Hand und der Brille auf der Nase eingeschlafen war.

BEFEHLE UND SYNONYME

- Wo bin ich

Beschreibung der Umgebung, Wege und sichtbaren Gegenstände

- umschauen
- umsehen

Bewegen

- gehe richtung *norden, osten, sueden, westen*
- gehe *norden, osten, sueden, westen*
- *norden, osten, sueden, westen*

Detaillierte Beschreibung eines Gegenstands.

- betrachte *GEGENSTAND*

Gegenstand dem Inventar hinzufügen, oder entfernen

- nimm *GEGENSTAND*
- entferne *GEGENSTAND*

Gegenstand anwenden

- benutze *Gegenstand* mit *Gegenstand*

Sprechen

- sage *PAROLE*

Wird eine Eingabe nicht verstanden erfolgt die Ausgabe.

- "Das habe ich nicht verstanden, versuche es noch einmal"

INSPIRATION

Interactive Fiction, Text- und Grafik-Adventures, Rollenspiele, Quest-Systeme in Rollenspielen, wie WoW etc.

INTERACTIVE FICTION

<http://ifarchive.org>

<https://ifwizz.de>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Zork>

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Guild_of_Thieves

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Pawn

<http://magneticscrolls.net/the-pawn/index.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure

<https://en.wikipedia.org/wiki/Zork>

https://en.wikipedia.org/wiki/Get_Lamp

<https://www.youtube.com/watch?v=LRhbcDzbGSU>

GENERATIVE SPIELE

<https://en.wikipedia.org/wiki/Roguelike>

TOOLS

<http://inform7.com>

<https://www.inklestudios.com/ink/>

<https://twinery.org>

<https://ascii-generator.site>

<https://asciartattack.de/en/imagegenerators/beginners/#ascii-image>