

Phoney Island – Nur die Lüge zählt

Ein Spiel von Stefan Hoffmann

Über das Spiel

„Phoney Island“ ist eine rein textbasierte „Interactive Fiction“. Die Spielenden interagieren mit der Geschichte und sind somit selbst dafür verantwortlich, das Geschehen zu einem mehr oder weniger guten Ende zu führen. Zu diesem Zweck kann man mit Gegenständen hantieren („schließe die Zellentür mit dem rostigen Schlüssel auf“) oder mit Personen reden (Option: „Aber sicher bin ich tot. Können diese toten Augen lügen?“).

„Phoney Island“ akzeptiert nicht nur Texteingaben, sondern erlaubt auch Interaktion mit der Maus. Dazu kann man Gegenstände/Personen im Text direkt anklicken, oder in den Listen rechts. Beide Bedienkonzepte haben keinen allzu großen Einfluss aufs Gameplay. Mit Multiple Choice und Maus ist das Game insgesamt etwas einfacher und mit Texteingaben erlebt man etwas mehr Spieltiefe. Man sollte einfach das wählen, was einem am meisten Spaß macht.

„Phoney Island“ erzählt eine wirklich krude Geschichte über einen orangehäutigen Irren, der ein verträumtes Inselreich unter seine Knute zwingt und mit seinen wirren Lügengeschichten sogar eine eigene Realitätsebene erschafft. Schlimmer als dieser Wahnsinnige ist nur der Umstand, dass man sich gefährlich nah an ihn heranwanzeln muss, um ihn zur Strecke zu bringen.

Sich durch diesen aberwitzigen Albtraum zu kämpfen, ist alles andere als leicht. Es versteht sich von selbst, dass auf die erste Eskalationsstufe des Irrsinns eine zweite und dritte folgt. Nicht jedem wird der Weg durch diese aus Lügen erbaute Welt Vergnügen bereiten. Vermutlich ist es ein Zeichen von großer geistiger Gesundheit, dieses Spiel nach kürzester Zeit in die Ecke zu pfeffern.

„Phoney Island“ ist bisher im Beta-Stadium, und auch nur die erste der vier Episoden. Die Betaphase soll nicht nur dazu genutzt werden, Fehler zu finden, sondern auch spannende Eingaben zu sammeln und im Spiel zu unterstützen („Benutze Feuerzeug mit Phoney“ → „Eine wirklich großartige Idee, die aber leider mit meinen hohen ethischen Maßstäben nicht zu vereinbaren ist. Verdammt.“)

Das Feature „Eingabe-Aufzeichnung“ zeichnet nicht nur alle deine Eingaben auf, sondern auch die Reaktionen darauf. Du kannst auch in den aufgezeichneten Listen herunklicken und somit im Spielverlauf wild vor- und zurückspringen. Dazu weiter unten mehr.

Zur Bedienung des Spiels

Installation

Das Spiel installiert sich wie eine gewöhnliche Windows-Anwendung mit der Möglichkeit, den Installationspfad frei zu wählen. Unter „Apps und Features“ kann es systemkonform deinstalliert werden.

Das Spiel ist dann im Startmenü unter „Alle Apps“ zu finden unter „Phoney Island“ und ist unter diesem Namen auch über die Suche unter diesem Namen zu finden.

Nicht wundern, dass der Herausgeber des Programms noch „unbekannt“ ist. Das wird sich mit einer der nächsten Versionen ändern.

Der Parser

Der Parser versteht beliebige Befehlssätze wie:

- Nimm Tasche
- Lege Tasche auf Regal

Bei Unklarheiten fragt der Parser einfach nach und bietet verschiedene Antwortmöglichkeiten per Multiple Choice an. Oft reicht es auch, ein Adjektiv anzugeben, um einen Gegenstand zu identifizieren. Wenn an einem Ort ein roter und ein blauer Schlüssel liegen, einfach eingeben:

- Nimm roten

Wenn jetzt nicht noch irgendwo rote Socken rumliegen, weiß der Parser, was zu tun ist.

Multiple Choice

Multiple Choice findet wirklich überall im Spiel Anwendung. Um damit gewöhnliche Befehlssätze zusammen zu bauen, einfach einen Gegenstand anklicken (Unter „Vor Ort“ oder „Dabei“) und dann eine der Optionen auswählen.

Manche Items und Personen kann man auch im Text selbst anklicken. Das wird man als Spieler als unvollständig empfinden aktuell, und das ist auch so. Dieses Feature wird sich wohl noch stark weiterentwickeln.

Episode 1 ist allerdings bereits vollständig damit spielbar. Nur eben vielleicht noch nicht so ganz perfekt.

Dialoge

Dialoge in „Phoney Island“ werden eher wie in einem Point & Click-Adventure geführt, d.h., Multiple Choice-Dialoge. Einfach die gewünschte Antwort anklicken.

Ausgabefenster

Im Ausgabefenster erscheinen die letzten Eingaben. Die jeweils neuesten Ausgaben sind jeweils durch einen Strich abgetrennt – dahinter folgt der neueste Output.

Nicht wundern, wenn nach einer Aktion mal kein Trennstrich im Ausgabefenster zu sehen ist. Der wahrscheinlichste Grund dafür ist, dass es oben rausgescrollt ist. Damit man keine Storyabschnitte verpasst, sollte man also hochscrollen bis zum Trennstrich.

Eingabe-Aufzeichnung

Die „Eingabe-Aufzeichnung“ ist ein Feature, das teilweise noch etwas experimentell implementiert ist, aber an sich einschränkungsfrei funktionieren sollte.

Das Fenster kann unter „Ansicht->Eingabe-Aufzeichnung“ geöffnet werden und kann dann im Hintergrund dauerhaft geöffnet bleiben. Es beinhaltet eine oder mehrere Listen mit Spielständen, die jeweils über Tab anwählbar sind.

Mit Rechtsklick auf einen Reiter kann man weitere Tabs/Spielstände anlegen, umbenennen oder löschen.

Eine Besonderheit ist „Current Run“, welches den aktuellen Ablauf wiedergibt. Dieser Spielstand kann weder gelöscht noch sonstwie bearbeitet werden.

Solange man mit den Spielständen nichts macht, werden die Eingaben einfach aufgezeichnet. Die Spalten bedeuten dabei:

- Jump: Hier einfach klicken, wenn man diese Stelle im Ablauf springen möchte. Das kann man nämlich tun
- No: Die fortlaufende Nummer
- Typ: Es gibt 3 Typen von Eingaben: „Text“ für erfolgreiche Texteingaben, „Choice“ für ausgewählte Choices bei Multiple Choice und „NoText“ für nicht erfolgreiche Texteingaben. Das Feld kann editiert werden.
- Eingabe: Bei erfolgreichen oder nicht erfolgreichen Texteingaben steht hier der Eingabetext
- Choice: Hier wird die Nummer des gewählten Choices ausgewählt. Das ist zugegebenermaßen nicht sehr hilfreich. Aber ein Klick auf diese Zeile öffnet die Detailansicht. Siehe unten.
- Aktiv: Hier kann man Einträge kurzzeitig abschalten, dann werden sie übersprungen

Doppelklickt man eine frühere Position im Ablauf, spielt sich das Spiel selbsttätig bis dorthin. Aller Output ist in der Liste erfasst und erscheint, sobald ihr auf gewünschte Zeile bei „Jump“ einfach klickt. Und plötzlich wird aus dem aussageleeren „Choice 10“ dann auch der konkrete Antworttext „Ich sagte: Schön hast du's hier...“

Befindet man sich an einer früheren Stelle im Spiel und macht mitten im Spielstand neue Texteingaben, dann wird kurzerhand eine neue Liste generiert und dort weitergemacht.

Wenn man damit rumexperimentiert, hat man also früher oder später ziemlich viele Reiter und muss löschen. Das ist definitiv normal.

Am unteren Ende gibt's noch ein paar Navigationselemente, die sich auf die rot markierte Zeile beziehen. Mit <<<, <<, <, >, >>, >>> verschiebt man die Markierung in 10er, 100er, 100er Schritten. Mit dem * Feld holt man die aktuell markierte Zeile wieder in den Scrollbereich.

Die Suchfunktion ist eher simpel gestrickt und findet nur einfache Zeichenketten.

Replay spielt bis zur aktuell rot markierten Zeile komplett durch.

Die Reiter zu den einzelnen Listen können verschieden markiert sein:

- Der dunkelgraue Reiter zeigt an, dass dieser gerade angezeigt wird
- Der Reiter mit der roten Schrift zeigt an, dass dieser zuletzt ausgeführt wurde. Also dieser Reiter entspricht dem Spielstand im Spiel selbst.

Wenn man ein anderes Spiel weiterspielen möchte, also einfach dessen Tab öffnen und bis zu dieser Position vorspielen. Dann hat der Tab oben automatisch rote Schrift und grauen Hintergrund.

Wichtig: Dieses Feature erzeugt aktuell recht umfangreiche Aufzeichnungsfiles, die auch noch artig archiviert werden. Aber Rettung naht.

Diese Dateien liegen hier:

C:\Users\\Documents\My Games\Phoney Island

Die zugehörigen Dateien heißen ordertablexxxx.json, wobei xxxx eine fortlaufende vierstellige Zahl ist. Wenn man den Platz braucht, einfach diese Dateien löschen, bevorzugt vielleicht die neueren da lassen. Nicht löschen sollte man ordertable.json, denn das ist die aktuell im Gebrauch befindliche Version. (Hier kommt mit einer der nächsten Versionen ein Aufräumtool)

Die wertvollen „Fehleingaben“

Für die Beta-Phase sind insbesondere die „Fehleingaben“ wichtig. Ihr hattet also die Idee, Phoney mit vergiftetem Gin um die Ecke zu bringen, aber leider hatte das Spiel keine gute Antwort darauf?

Alle eure Eingaben werden aufgezeichnet, auch die „Fehleingaben“. Diese Aufzeichnungen sind alle in obiger Datei „ordertable.json“ enthalten. Diese mir bitte schicken, damit ich diese „Fehleingaben“ auswerten kann. Die interessantesten davon, so der Plan, werden ganz sicher ihren Weg ins Spiel finden.

Jetzt muss ich mir nur noch eine gute Ausrede einfallen lassen, warum das mit dem vergifteten Gin nicht klappt...

Editiere Schema

Man kann unter „Ansicht“ verschiedene Darstellungsarten wählen. 5 davon sind komplett vordefiniert. Die 6. kann unter „Editiere Schema“ editiert werden. Das Feature ist nicht wirklich fertig und kann auch sehr unansehnliche Visualisierungen zur Folge haben. Viel kaputt machen kann man da aber glaube ich nicht und man kann sich das Aussehen des Spiels recht individuell zusammenschrauben.

Betatest

Das Wichtigste vorab: Kommunikation bitte alles über stefanhoffmann0908@gmail.com . Nur dort hab ich ausreichend Platz für größere Dateien.

Gefundene Fehler einfach aufschreiben in einem Text- oder Wordfile. Besonders hilfreich:

- Möglichst genaue Beschreibung
- Info dazu, wie man es reproduzieren kann. Besonders hilfreich in dem Zusammenhang ist die bekannte orderlist.json Datei und einen Hinweis, wo ungefähr das Problem aufgetreten ist.
- Screenshot von der Stelle, auf die sich euer Problem bezieht

Bugs können auch auf Github eingetragen werden, dafür braucht man allerdings einen Account.

<https://github.com/shoffmannphoney/phoneybetatest/issues>

Wenn irgendwas klemmt oder es aus technischen Gründen nicht weitergeht: orderlist.json einschicken, damit ich draufschauen kann. Aus diesen Listen lässt sich in so ziemlich jedem

denkbaren Fall wieder ein valider Spielstand generieren. Niemand muss also nochmal ganz von vorne spielen, es sei denn, er möchte.

Neben Bugmeldungen ist auch generelles Feedback willkommen. Wo wird's langweilig, wo ist es zu überdreht? Welche Dialoge machen Spaß, welche nicht? Dass hier jede Kritik immer subjektiv ist, sollte niemanden abhalten.

Mit einer neuen Betaversion werden dann ziemlich sicher Savegames invalidiert. Aber wie gesagt: Die Eingabe-Aufzeichnung ist deutlich robuster. Im Grunde genommen funktioniert die Eingabe-Aufzeichnung ja auch wie ein Savegame.

Antworten auf nie gestellte Fragen

Einige Fragen, die sich euch vermutlich stellen, kann ich vielleicht an dieser Stelle schon beantworten, ohne dass ihr euch weiter bemühen müsst.

Q: Warum verwendest du nicht etablierte Systeme wie Inform?

A: Weil das Projekt „Phoney Island“ auch dazu dienen sollte, meine Programmierskills zu reaktivieren. Darum habe ich alles von Grund auf selbst aufgebaut mit .NET und C#.

Und, nein, dabei ist sicherlich keine so beeindruckende Technologie wie Inform entstanden, die auch für andere Leute interessant sein könnte. Bis jetzt zumindest nicht.

Q: Wann kommen die weiteren Episoden?

Sobald sie fertig sind.

Es gibt bereits ein komplett spielbares Spiel, aber da mir alles etwas groß geraten ist, kann es noch ein Weilchen dauern, bis sich alles im vorzeigbaren Stadium befindet. Das finale Spiel wird alle Episoden auf einmal enthalten.

Q: Ich habe die Episode 1 mit gerade mal 500 Punkten abgeschlossen. In der Titelzeile ist aber von 3400 Punkten die Rede. Was bedeutet das?

Das ist der Gesamtscore, den man in allen 4 Episoden erreichen kann.

Update-History

V0.10.1, 13.03.2022 – Erste Beta-Version

- Initiale Beta-Version mit vollständig spielbarer Episode 1

V0.10.2, 27.03.2022 – Zweite Beta-Version

- Erweiterte Beta-Version mit vollständig spielbarer Episode 1. Sehr viele neue Befehle und Eingabekombinationen, die erkannt und individuell beantwortet werden
- Benutzeroberfläche überarbeitet, neue Schemes, hoffentlich bessere Lesbarkeit und viele, viele Bugs gefixt.
- Stark überarbeitete Eingabeaufzeichnung

V0.10.3, 29.03.2022 – Dritte Beta-Version

- Weitere Bugfixes in der Eingabeaufzeichnung
- Fieser Crashbug beseitigt beim Betrachten von Gegenständen
- Laden und Speichern von Spielständen arbeiten jetzt deutlich besser mit der Eingabeaufzeichnung zusammen