

DIE ZUSCHAUER

HANDBUCH

Was ist Interactive Fiction?	2
Wie spiele ich IF?	
Gehen	
Schauen	
Untersuchen	
Nehmen	
Inventar	
Warten	
Spiel einfach	
Zeichne eine Karte	
Karten	4
Besonderheiten des Spiels	6
Unterschiedliche Rollen	
Reden	
Zaubersprüche	
1000 Tode	
Meta Befehle	6
Info	
Hilfe	
Hintergrund	
Danksagungen	7
zur deutschen Version	
zur englischen Version	
Hintergrund	8
My Last Duchess	

Was ist Interactive Fiction?

Interactive Fiction (kurz: IF) sind Spiele, die nur aus Text bestehen. Interactive Fiction sind Geschichten, die man spielen kann, indem man abwechselnd liest und schreibt.

Wie spiele ich IF?

Man kontrolliert die Handlungen seiner Spielfigur¹, indem man Befehle nach dem

>

eingibt. Wichtige Befehle sind: GEHE, SCHAU, NIMM, UNTERSUCHE, INVENTAR und WARTE.

Gehen

Um irgendwo hinzugehen muss man eine Richtung angeben, z.B. so:

> GEHE NACH NORDEN

Gehen ist der meist verwendete Befehl, daher kann man ihn abkürzen:

> NORDEN

Oder noch kürzer:

> N

In der Regel (und in "Die Zuschauer") sind die Richtungen, in die man gehen kann: NORDEN, SÜDEN, WESTEN, OSTEN, HOCH, RUNTER, REIN und RAUS².

Die entsprechenden Abkürzungen sind:

N, S, W, O, H und R (für rein und raus gibt es im Deutschen keine Abkürzungen).

Schauen

Mit einem schlichten SCHAU wird noch einmal der Raum beschrieben, in dem man sich gerade befindet. Das kann hilfreich sein, wenn man mal die Orientierung verloren hat:

> SCHAU

Folterkammer

Fensterlos, tief unter der Erde und nur von der rot glühenden Esse in der Mitte beleuchtet, lassen sich die Ausmaße dieser Kammer kaum ausmachen. Allerhand krude Folterwerkzeuge stehen hier herum: Größere aus derbem Holz und kleinere aus schwarzem Eisen. Alle sind mit eingetrocknetem Blut befleckt. Für deine Klientel gibt es (lebendig) keinen Weg aus diesem Raum; dir aber steht es frei, die enge Treppe in der Nordwand hinauf zu steigen.

Ein Eisen liegt in der Glut der Esse.

Der korrupte Bürgermeister liegt gefesselt auf dem Bock und wimmert.

Untersuchen

Einer der am meisten verwendeten Befehle dürfte UNTERSUCHE (kurz: U) sein:

> UNTERSUCHE DAS EISEN

Das hintere Ende zum Anfassen ist mit Leinen umwickelt, die Spitze vorn glüht hellrot.

Hier gibt es noch einiges zu untersuchen: die Esse, die Glut, der Bürgermeister, der Bock, auf den er gebunden ist und du selbst:

> U MICH

Mit deinen schiefen Zähnen und der abgetrennten Nase bist du häßlich wie eh und je.

¹ In "Die Zuschauer" wechselt die Spielfigur einige Male und man nimmt man unterschiedliche Perspektiven ein.

² In anderen Spielen kommen dazu noch die Diagonalen: NORDWESTEN (NW), NORDOSTEN (NO), SÜDWESTEN (SW) und SÜDOSTEN (SO).

Nehmen

Eine ungeschriebene Interactive-Fiction-Regel besagt, dass man alles mitnimmt, was nicht festgenagelt ist³:

> NIMM EISEN

Du fasst das Eisen am kalten, unwickelten Ende und nimmst es aus der Esse. Vorsichtig hältst du es in der Hand – du willst dich schliesslich nicht verletzen.

Unter Anstrengung dreht der Bürgermeister seinen Kopf zu dir und fleht: "Ich teile meinen Schatz mit dir, wenn du mich gehen lässt!"

Frische Zahnlücken glänzen dunkel in seinem Mund.

Inventar

Für eine Übersicht aller Dinge, die du bei dir trägst, schreibe INVENTAR (kurz: I):

> INVENTAR

Du hast Folgendes bei dir:

- deine dreckige Lederschürze (angezogen)
- einen Beutel
- drei blutige Goldzähne
- ein Eisen, dunkelrot glühend

Warten

Manchmal möchte man einfach WARTEN (kurz: Z) und schauen, was passiert:

> WARTE

Grinsend schaut du den Bürgermeister an und hältst das heisse Eisen vor sein Gesicht. Er zappelt und bettelt – du kostest seine Angst zur Gänze aus. Dann merkst du, dass das Eisen nicht mehr glüht. Mist, jetzt musst du es wieder in die Esse legen.

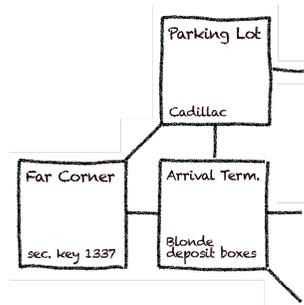
Das ist aber nicht immer eine gute Idee.

Spiel einfach

Es gibt noch sehr viel mehr Befehle, deutlich mehr, als sich hier sinnvoll erklärt werden könnten. Deshalb ist es am besten, wenn du einfach schreibst, was du machen willst. Falsch machen kannst du damit nichts und das Spiel wird dir sagen, wenn es etwas nicht versteht.

Zeichne eine Karte

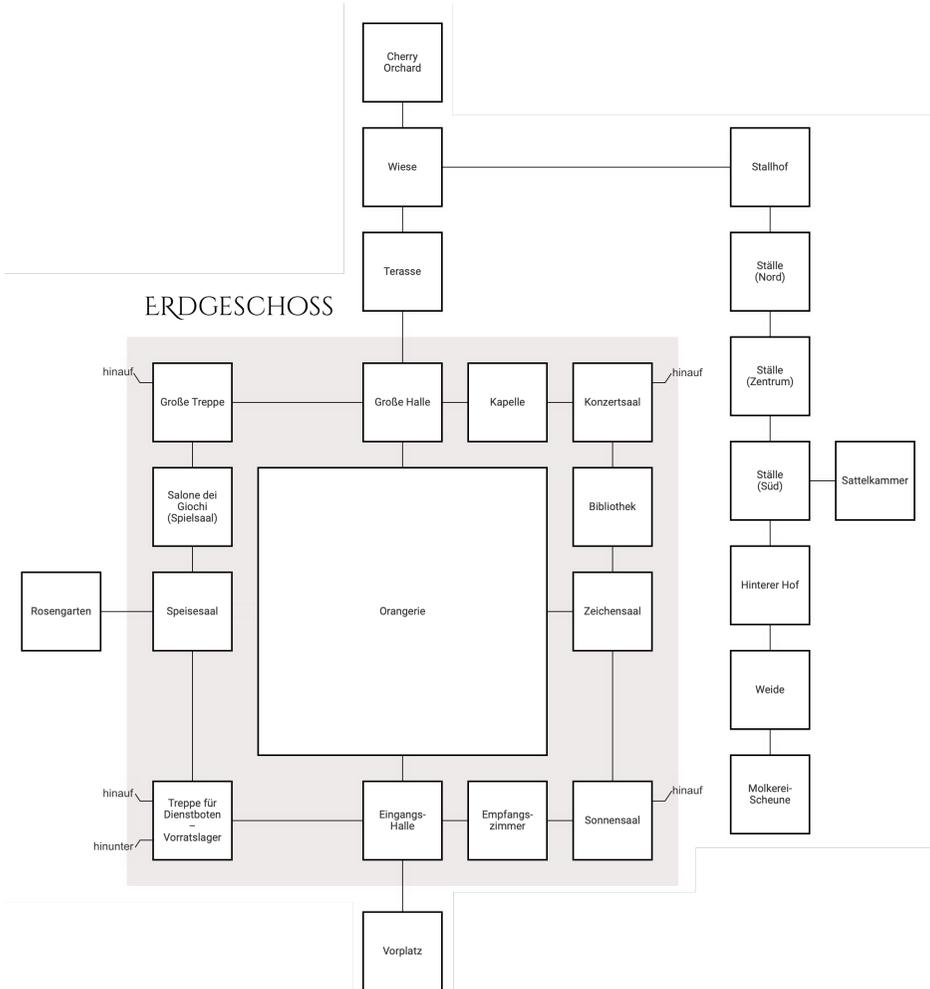
Zur Orientierung ist es meist sinnvoll, beim Spielen ein Karte zu zeichnen. Am besten notiert man die Namen der Räume, welche Gegenstände darin zu finden sind und wohin die Ausgänge führen.



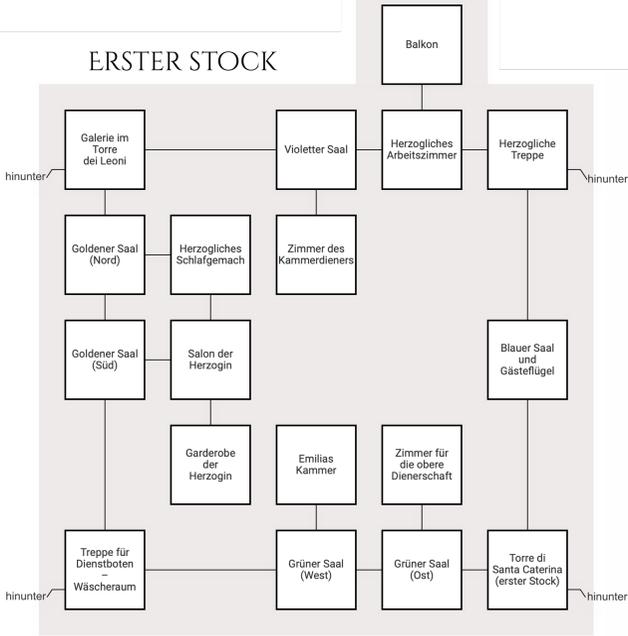
Wer keine Karte zeichnen möchte und trotzdem eine benötigt, kann die Karten auf den folgenden Seiten verwenden – die Figuren, in deren Rollen man schlüpft, kennen die Örtlichkeiten und so ist es nur logisch, dass sie wissen, wo welcher Raum im Schloss ist.

³ Und selbst dann ist es oft nur eine Frage des richtigen Werkzeuges.

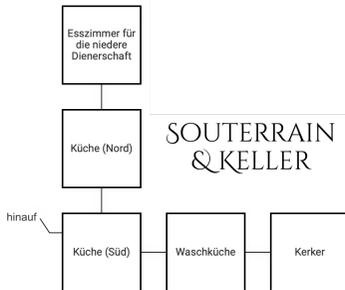
CASTELLO D'ESTENSE



ERSTER STOCK



SOUTERRAIN & KELLER



Besonderheiten des Spiels

Hier folgen einige Punkte, in denen "Die Zuschauer" von der ISO-95105-Norm für Parserbasierte-IF-Spiele abweicht.

Unterschiedliche Rollen

Im Laufe der Geschichte schlüpft man als Spieler in unterschiedliche Rollen. Es lohnt sich jeweils zu Beginn die Befehle UNTERSUCHE MICH und INVENTAR zu verwenden, um einen Überblick über die eigene Persona zu bekommen.

Reden

Ein großer Teil des Spiels besteht aus Dialogen und reden ist stark vereinfacht: Es wird ausschliesslich die Form THEMA ANSPRECHEN⁴ verwendet, bzw. die Kurzformen ! THEMA und ? THEMA.

Möchte man mit einer Person im Raum über die Orangen an den Bäumen sprechen, geht das also über: ORANGEN ANSPRECHEN oder ! ORANGEN oder ? ORANGEN.

Das funktioniert, weil es immer nur eine Person im Raum gibt, mit der man reden kann. Daher soll (und darf!) diese Person auch nicht explizit angesprochen werden.

Ebenso darf nur ein Wort als Thema verwendet werden und Artikel u.dgl. sind auch nicht erlaubt.

Wenn man über etwas wie "die exquisite Kette aus riesigen Perlen" sprechen will, dann muss es gekürzt werden auf PERLENKETTE ANSPRECHEN (oder noch kürzer: ! KETTE).

Zaubersprüche

Das Spiel versteht eine kleine Anzahl von Zaubersprüchen: Zwei – XYZZY und PLUGH.

Relevante Auswirkungen haben sie jedoch nicht.

1000 Tode

Nein, die gibt es in diesem Spiel nicht – was aber keinesfalls bedeutet, dass hier nicht gestorben wird.

Meta Befehle

Info

Mit INFO kann die Information zu den an der Entwicklung des Spiels Beteiligten aufgerufen werden (findet sich auch auf der nächsten Seite).

Hilfe

Mit HILFE kann eine kurze Anleitung aufgerufen werden.

Hintergrund

Mit HINTERGRUND kann wird ein Text zur Entstehung des Spiels aufgerufen.

⁴ Das Spiel versteht die Synonyme BESPRECHEN, THEMATISIEREN, DISKUTIEREN und ERWÄHNEN, sowie die Form REDE THEMA.

Danksagungen

zur deutschen Version

Vielen Dank an Hannes Schüller für sein unermüdliches Testen und Korrekturlesen der unfertigen Übersetzung und an Saskia Eckhardt für ihr zusätzliches Lektorat.

Vielen Dank an Gigi Adair und Frieda Grupe für ihre Unterstützung bei der Recherche zu einer deutschen Übersetzung des Gedichtes⁵ von Robert Browning.

Außerdem vielen Dank an deepl.com – es war ein unverzichtbares Werkzeug bei der Übersetzung.

zur englischen Version

Dieses Spiel basiert auf Robert Brownings Gedicht *My Last Duchess*, welches sehr frei auf der Geschichte des echten Herzogs von Ferrara – Alfonso D'Este II – und seiner jung verstorbenen Ehefrau Lucrezia di Cosimo de' Medici. Es war schon lange meine Idee, dass dieses gruselige Gedicht ein perfektes Interactive Fiction Spiel werden könnte, und hier ist es, geschrieben für die EctoComp 2022.

Besonderer Dank geht an meine großartigen Beta-Tester: Nils Fagerburg, Jade, Zed Lopez, Travis Moy, Olaf Nowacki, Eva Radke, Rovarsson und Graham Walmsley. Jeder von ihnen hat viele Stunden damit verbracht, dieses Spiel im Rohzustand zu spielen und ihre Verdienste kommen bisweilen denen von Co-Autoren gleich. Ihnen gilt meine tiefe Anerkennung.

Mein Dank geht auch an Drew Cook für das gemeinsame Brainstorming darüber, wie man ein Gedicht spielerisch umsetzen kann.

Vielen Dank an alle im infiction.org-Forum, die stets geduldig technische Fragen beantworten.

Und vor allem danke ich meinem Liebsten Tom, der meine verrückte IF-Leidenschaft mit so viel Gelassenheit erträgt

⁵ Es gibt eine schöne, neue, deutsche Übersetzung, erschienen bei C. H. Beck – leider habe ich mich nicht rechtzeitig um eine Erlaubnis des Verlags gekümmert und so ist das Gedicht derzeit noch im englischen Original im Spiel – mea culpa!

Hintergrund

Achtung, Spoiler!

Robert Browning hat fast alles über den Herzog und die Herzogin in *My Last Duchess* erfunden. Mit der tatsächlichen Geschichte hat das Gedicht nicht viel gemein. Herzog Alfonso d'Este war dreimal verheiratet, hatte aber keine Kinder und er war der letzte Herzog von Ferrara. Ferrara selbst wurde 1570 vom Kirchenstaat annektiert, hörte danach auf, als unabhängiges Herzogtum zu existieren und ist heute eine Stadt in Italien. Das Castello d'Estense steht noch und dient heute als Museum.

Alfonso's erste Frau – die gleichnamige *letzte* Herzogin im Gedicht und tragische Zentralfigur des Spiels – war die 15-jährige Lucrezia di Cosimo de' Medici. Sie wurde im Alter von nur dreizehn Jahren mit dem Herzog verheiratet, als die eigentlich mit ihm verlobte, Lucrezias ältere Schwester, starb. Mit Rücksicht auf das Alter seiner Braut willigte der Herzog ein, die Hochzeit snacht zu verschieben, bis sie die "Reife" erreicht habe. Das sah man wohl als gegeben an, als sie im Alter von 15 Jahren ihre offizielle Position als Herzogin antrat. Sie verstarb innerhalb eines Jahres darauf.

Das Gemälde von Lucrezia ist echt und wird in dem Gedicht und dem Spiel ausführlich beschrieben und dient auch als Ausgangsmaterial für das Titelbild. Die Figur "Fra Pandolf" ist eine Erfindung von Browning – das Gemälde wird Alessandro Allori zugeschrieben und befindet sich heute im North Carolina Museum of Art. Es wurde mit ziemlicher Sicherheit nicht vom Herzog, sondern von Lucrezias Familie vor ihrer Heirat in Auftrag gegeben, da sie auf dem Gemälde keinen Ehering trägt und ihre Juwelen Symbole der Medicis, nicht der Estes sind.

Es gab Gerüchte, dass der Herzog Lucrezia vergiftet habe, aber wahrscheinlicher ist, dass sie der Tuberkulose erlag. Als Browning das Gemälde von Lucrezia sah und von den Gerüchten hörte, wurde er zu seinem Gedicht inspiriert, das weithin als Musterbeispiel für einen dramatischen Monolog gilt. Mir schien das Gedicht immer mehr Gewalt nahezulegen, als eine bloße Vergiftung, daher erfand ich einen gewaltsamen und schrecklichen Tod der Herzogin durch die Hand des Herzogs.

Ich habe beim Schreiben des Spiels viel über die Geschichte des sechzehnten Jahrhunderts nachgeschlagen und vieles davon ist in die Erzählung eingeflossen: Nähadeln aus Metall waren 1560 noch kaum verfügbar. Rudimentäre Zahnräder wurden zu Beginn des Jahrhunderts erfunden. Das Nähkästchen der Herzogin basiert auf einem Foto eines echten Nähkästchens aus dem 16. Der Schokoladenwahn hatte Europa gerade erfasst. Die Pigmente, Öle und Tafeln, die Fra Pandolf im Spiel verwendet, wurden alle zu dieser Zeit benutzt. Und alle Künstler, die im Spiel erwähnt werden, waren um oder kurz vor 1560 tätig. Bernardo Tasso war ein viel gelesener Dichter dieser Zeit, aber das im Buch der Herzogin zitierte Gedicht war das einzige von ihm, welches ich übersetzt online finden konnte – er wurde weitgehend auf den Haufen der vergessenen Dichter geworfen.

Das Castello d'Estense im Spiel basiert auf dem echten Schloss, das über vier Türme (Torre dei Leoni, Torre di Marchesana, Torre di San Paolo und Torre di Santa Caterina) verfügt, die die vier Flügel in einem Quadrat um einen zentralen Hof verbinden. Das echte Schloss ist freilich viel größer und von einem Wassergraben umgeben, so

dass die Gärten, der Rasen und die zahlreichen Nebengebäude außerhalb des Grabens lagen.

Ich hoffe, meine Leserschaft verzeiht mir die vermutlich reichlich enthaltenen Anachronismen in der Sprache und bei den Gegenständen. Aber da Browning sich einfach ausdachte, was ihm gefiel, fühle ich mich berechtigt, dies auch zu tun, zumal das Spiel auf dem Gedicht basiert und nicht auf der tatsächlichen Geschichte.

Amanda Walker



Lucrezia de' Medici, Herzogin von Ferrara
gemalt von Bronzino oder Alessandro Allori, ca. 1560

My Last Duchess by Robert Browning

That's my last Duchess painted on the wall,
Looking as if she were alive. I call
That piece a wonder, now: Frà Pandolf's hands
Worked busily a day, and there she stands.
Will 't please you sit and look at her? I said
"Frà Pandolf" by design, for never read
Strangers like you that pictured countenance,
The depth and passion of its earnest glance,
But to myself they turned (since none puts by
The curtain I have drawn for you, but I)
And seemed as they would ask me, if they durst,
How such a glance came there; so, not the first
Are you to turn and ask thus. Sir, 'twas not
Her husband's presence only, called that spot
Of joy into the Duchess' cheek; perhaps
Frà Pandolf chanced to say, "Her mantle laps
"Over my Lady's wrist too much," or "Paint
"Must never hope to reproduce the faint
"Half-flush that dies along her throat"; such stuff
Was courtesy, she thought, and cause enough
For calling up that spot of joy. She had
A heart . . . how shall I say? . . . too soon made glad,
Too easily impressed; she liked whate'er
She looked on, and her looks went everywhere.
Sir, 'twas all one! My favour at her breast,
The dropping of the daylight in the West,
The bough of cherries some officious fool
Broke in the orchard for her, the white mule
She rode with round the terrace--all and each
Would draw from her alike the approving speech,
Or blush, at least. She thanked men,--good; but thanked
Somehow . . . I know not how . . . as if she ranked
My gift of a nine-hundred-years-old name
With anybody's gift. Who'd stoop to blame
This sort of trifling? Even had you skill
In speech--(which I have not)--to make your will
Quite clear to such an one, and say, "Just this
"Or that in you disgusts me; here you miss,
"Or there exceed the mark"--and if she let
Herself be lessoned so, nor plainly set
Her wits to yours, forsooth, and made excuse,
--E'en then would be some stooping; and I chuse
Never to stoop. Oh, sir, she smiled, no doubt,
Whene'er I passed her; but who passed without
Much the same smile? This grew; I gave commands;
Then all smiles stopped together. There she stands
As if alive. Will 't please you rise? We'll meet
The company below, then. I repeat,
The Count your Master's known munificence
Is ample warrant that no just pretence
Of mine for dowry will be disallowed;
Though his fair daughter's self, as I avowed
At starting, is my object. Nay, we'll go
Together down, Sir! Notice Neptune, tho',
Taming a sea-horse, thought a rarity,
Which Claus of Innsbruck cast in bronze for me.