

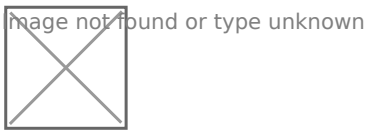
Puzzle-Baum

Wenn wir eine interaktive Geschichte schreiben, dann entstehen andere Herausforderungen als bei "herkömmlichen", linearen Geschichten. Wir könnten zum einen mehrere Enden produzieren, also einen Plot der sich in verschiedene Richtungen bewegt. Damit sind es eigentlich mehrere, lineare Erzählstränge.

Wollen wir aber trotz Interaktion von einem Anfang zu einem bestimmten Ende gelangen und auf dem Weg dahin verzweigen, birgt das die Gefahr, dass unser "Interaktor", der interagierende Lesende sich verzettelt und in einen Zustand der Story gerät, die wir so nicht vorgesehen haben und eventuell bleibt unser Interaktor dann stecken.

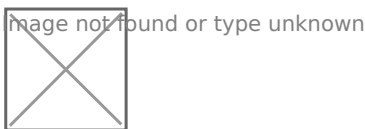
Das kann man verhindern. Ron Gilbert hat mit Noah Falstein eine Technik entwickelt, die beim Bauen selbst komplexer Story-Welten unterstützt. Die "Puzzle Dependency Charts" [1] Rons Beitrag [2] Noahs Video TODO

Um das zu Beschreiben erstmal eine klassische, geschriebene Story-Line:



Alle Dinge geschehen in genau einer Reihenfolge entlang des Textes. Für eine interaktive Geschichte ist das eine ganz schlechte Idee. Als Autor:in geht man in dem Fall davon aus, dass der Interaktor exakt die Entscheidungen trifft, die für ihn vorgesehen sind. Entweder man ist flott durch, hätte man auch gleich einen Fliesstext nehmen können, oder es frustriert und man bleibt stecken.

Daher als Gegenentwurf, damit verschiedene Wege eingeschlagen werden können, eher solch ein Aufbau:



Ich starte mit dem Ende und schaue, von welchen Aktionen dieses Ende abhängig ist. Der Puzzle-Baum ist also entgegengesetzt zur Erzählrichtung aufgebaut. Auf diese Weise entstehen keine losen Enden und "unterwegs" kann beliebig verzweigt werden, ohne sich zu verlieren.

[1] [ron gilberts blog beitrug dazu](#)

[2] Noah Falsteins Vortrag (find ich grad nicht wieder :)

Uebung

Denke Dir einen Start und ein Ende einer Geschichte aus. Versuche danach die Story so mit Raetseln zu versehen, dass verschiedene Wege zum Ende fuehren. Alternativ natuerlich direkt in Inform7 zu implementieren. Viel Spass.

Version #5

Erstellt: 29 Juli 2022 11:35:48 von derralf

Zuletzt aktualisiert: 10 August 2022 13:49:14 von derralf