

Wie man eine gute Geschichte schreibt

Technisches:

[1] `Release along with an interpreter`, the source text, the introductory booklet, and a website.

[2] `When play begins, say` "You are in a castle, you must find the diamond, and you must put it in the box.
That's it. Have fun."

The Castle is a room. The description is "Your castle. It may be small, but it's yours. An exit is in the east."

The Garden is east of the Castle. The description is "A garden, very green. To the west is a building."

The box is an openable container in the Garden. It is closed.

The player carries a diamond. The description is "A shiny jewel."

After closing the box when the diamond is in the box:

[3] `end the story saying` "Yay, this game is over."

[1] Diese Zeile sorgt dafür, dass man das Spiel auch komfortabel im Browser spielen kann statt mit einem eigenen Interpreter.

[2] Eine Regel vom Typ: `When play begins, say "..."` sagt dem Spieler, worum es überhaupt geht, wer er ist und wo er ist.

[3] Mindestens eine Regel sollte eine Siegbedingung enthalten von der Form: `end the story saying "..."` damit der Spieler weiß, dass die Geschichte jetzt zu Ende ist.

Inhaltliches:

- Für den Anfang: Personen vermeiden. Die sind anspruchsvoll zu programmieren.
- Bei den Raumbeschreibungen sollten immer alle Ausgänge angegeben werden, damit der Spieler nicht raten muss, was er tun soll.
- Alle Gegenstände sollten eine eigene Beschreibung erhalten, das ist befriedigender als bei deren Betrachtung die Standardantwort zu kriegen „You see nothing special about...“
- Möglichst wenig Tote und Schrotflinten. Dazu neigen Schüler.
- Die Spielfigur sollte nicht ohne Vorwarnung sterben, am besten sogar überhaupt nicht.
- Es muss klar sein, was man für ein Ziel hat im Spiel.
- Das Spiel muss lösbar sein, jedenfalls darf man nicht in einen unlösbaren Zustand kommen, ohne das deutlich gesagt zu bekommen.