

Fantasyrollenspiel

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 29. Januar 2005 17:26

Hi Ho,

ein altes, mir sehr liebes Hobby taucht in neuer Form auf: Browergames. Für mich im Augenblick, ich hab's gerade neu entdeckt. Es ist eine schöne Entspannung zwischendurch, da es simpel ist - einfacher als ein Computer-RPG. Irgendwie macht es aber sehr viel Spaß, immer mal wieder reinzuschauen, was aus den eigenen Helden geworden ist. Ich spielt gerade World of Dungeons (<http://world-of-dungeons.de/>), wo man einen einzelnen Charakter übernimmt und das Spiel auch mal ein paar Tage laufen lassen kann. Es gibt aber auch viele andere Spiele, wo man ganze Imperien führt oder so. Wer weiß, vielleicht findet ja noch jemand gefallen daran.

Grüße,

JJ

P.S.: Aufmerksam darauf geworden bin ich über [URL=<http://www.spiegel.de/netzwelt/netzk...,335480,00.html>] diesen Artikel in Spiegel-Online[/URL].

Beitrag von „Stefan“ vom 29. Januar 2005 22:56

Ich kann da nur MUDs empfehlen. Ist zwar nicht direkt ein Browergame, läuft aber über Telnet. Eines in dem ich viel Zeit verbracht habe (zur Zeit komme ich leider nicht dazu):

<http://pk.mud.de/>

Schaut mal rein. Ist wirklich interessant - auch ohne jegliche Grafik.

Stefan

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 30. Januar 2005 00:31

Na da sagst du was... vor Urzeiten hab ich auch mal gemuddet, aber bin dann irgendwie davon abgekommen... Muss ich ja mal reaktivieren - dann hab ich endlich was zu tun wenn nächste Woche meine verrückte Umgebung hier mit dem Karneval loslegt...

Grüße,

JJ

Beitrag von „Conni“ vom 30. Januar 2005 03:51

Macht aber süchtig! 😕

Beitrag von „Herr Rau“ vom 30. Januar 2005 08:44

Für mich waren es damals die Textadventures. Die gibt es immer noch, es gibt eine reiche Szene, mit vielen deutsch- und englischsprachigen Spielen, und verschiedene Editoren/Erzeugersprachen, mit denen man diese Spiele (auf Deutsch oder Englisch) leicht selbst schreiben kann.

Seit langem überlege ich, ob ich das nicht als Projekt in der Schule einsetzen kann: Das Schulgebäude modellieren und umsetzen (nicht zu genau, damit die Schulleitung nicht Angst vor Überfällen oder Einbrüchen kriegt) und mit skurillem Personal und diversen Gegenständen bevölkern.

Ich weiß nur noch nicht, ob dafür das Fach Englisch (sprachlich am einfachsten, weil am wenigstens Flexion), Deutsch (weil's ja um Sprache geht) oder Informatik am geeignetsten ist.

So oder so muss ich auf die richtige Klasse warten.

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 30. Januar 2005 09:50

Zitat

Seit langem überlege ich, ob ich das nicht als Projekt in der Schule einsetzen kann: Das Schulgebäude modellieren und umsetzen (nicht zu genau, damit die Schulleitung nicht Angst vor Überfällen oder Einbrüchen kriegt) und mit skurillem Personal diversen und Gegenständen bevölkern.

Oder für Latein? So kriege ich die Kids zu genauem lesen... hab auch schon so etwas überlegt (Abenteuer in Rom oder sowas), ich glaube aber, dass für die Kids das rein Textbasierten (mit TIPPEN) bereits zu antiquiert ist - klicken is it...

Hast du denn einen guten Tipp für einen entsprechenden Editor, ich würde mir die Möglichkeiten gern mal anschauen.

JJ

Beitrag von „Herr Rau“ vom 30. Januar 2005 10:47

Hier ein deutschsprachiges Autorensystem (T.A.G.):

<http://www.martin-oehm.de/adv/index.htm>

Hier werden die zwei Autorensystem Inform und TAg verglichen:

<http://www.textfire.de/werkst/> |

Hier gibt's viel über Inform:

<http://www.firthworks.com/roger/>

Hier nochmal Textfire zu Inform auf Deutsch_

<http://www.textfire.de/archiv/>

- Ich habe selber bislang nur ein bisschen mit T.A.G. experimentiert. Bei deutschsprachigen Spielen braucht man halt noch Genera für die Substantive, und diversen anderen Kram. T.A.G. ist mäßig objektorientiert.

Es gibt sicher jede Menge Autorensysteme für Point-and-click-Spiele. Aber vielleicht klappt's bei den jungen Läusen doch auch rein textbasiert.

Beitrag von „Conni“ vom 31. Januar 2005 23:39

Huch,

das ist ja witzig mit dem T.A.G. Ich hab in meiner Suchtphase das noch per Hand alles programmiert mit nem akzeptablen Texteditor. (Ok, ich war nicht besonders gut...) Aber das mit dem T.A.G. gefällt mir gut. Ich vermute nur, dass es irgendwo seine Grenzen hat und bestimmte Sachen nicht mehr machbar sind.

Grüße,

Conny

Beitrag von „Herr Rau“ vom 1. Februar 2005 07:33

Inform ist wohl noch mächtiger als T.A.G. - es gibt auch eine gute, fast schülergerechte Einführung in Inform (trotzdem 250 Seiten, englisch, pdf, mit Beispielabenteuern - http://www.inform-fiction.org/manual/download_ibg.html).

Ich wollte es ja schon lange mal machen, aber dieser Thread hat den letzten Anstoß gegeben: Gestern war ich mit einer vertrauten 9. Klasse im Computerraum und habe sie Zork I spielen lassen. Einige haben sofort kapiert, worum es geht, andere mussten erst lernen, dass man lesen muss, was da jeweils steht. Dass der Punktestand angezeigt wird, gibt zusätzlichen Anreiz, da die Schüler sich so vergleichen können.

(Natürlich probieren die Schüler früher oder später: "kill myself" oder "kill yourself" aus; bei "take me" gibt es wenigstens die lapidare Antwort: "How romantic.") Die heutigen Parser sind sicher noch besser als der von Zork.

Gelernt haben die Schüler möglicherweise: rug, rope, lantern, trophy case, ajar, turn on.

Beitrag von „Mia“ vom 4. Februar 2005 21:38

Irgendwie hab ich nicht so die rechte Vorstellung, was so ein Browsergame ist. Ist das ein textbasiertes Rollenspiel, das in einem Forum gespielt wird? Oder wie sieht das konkret aus?

Pen&Paper-Forenrollenspiele gibt's aber mittlerweile auch einige nette. Bin derzeit [hier](#) eifrig am Mitspielen.

Kriegt man auch zeitlich ganz gut gebacken. Zumindest, solange einen die Sucht nicht packt und man anfängt Posts über mehrere DIN A 4 - Seiten zu schreiben. 😕 😂

Und ich bin über Umwege neulich auf eine Seite gestoßen, in der ein Referendar eine DSA-Version für Schüler im EH/LH-Bereich entwickelt hat: <http://www.helden-in-der-schule.de/>
Das wird allerdings ganz normal mit Papier und Stift gespielt und nicht am PC.
Aber Verhaltensförderung in Form eines Fantasyrollenspiels ist schon 'ne interessante Idee.

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 16. Februar 2005 19:04

Zitat

Es gibt sicher jede Menge Autorensysteme für Point-and-click-Spiele.

... ich hab unter diesen Suchwörtern nichts finden können... hat vielleicht jemand einen Tipp für mich mit einem Editor?

Gruß,
JJ

Beitrag von „Herr Rau“ vom 16. Februar 2005 20:15

Morgen komme ich vielleicht zu mehr, ich hab kurz gesucht, da gibt's <http://www.adventuremaker.com/> (60-Tage-Demoversion,, ich hab aber nie damit gearbeitet), mit <http://www.rpgmaker2000.de/> (kostenlos) kann man Gameboy-artige Spiele schreiben, <http://rpg-maker.gamigo.de/index.php> ist eine deutsche Community.

Das beste dürfte <http://www.adventuregamestudio.co.uk/> sein, das hatte ich mir vor einiger Zeit mal angeschaut.

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 16. Februar 2005 21:14

Danke für die prompte Antwort... ich surfe dann am WE mal hinterher...

JJ

Beitrag von „Laura83“ vom 25. Juli 2005 12:00

Hier noch ein Browergame, welches ich gerade ausprobiere:

Zitat

Cologna ist ein Browergame, du übernimmst die Rolle eines Stadthalters, zu beginn besitzt du nur eine kleine Siedlung, deine Aufgabe ist es nun diese zu einer großen Stadt heranwachsen zu lassen.

<http://www.cologna.de/>

Man kann dabei entspannen 😊 und immer mehr aufbauen und in Gilden eintreten, eine Farm verwalten, andere angreifen...