

Soul Crystal

Inhaltsverzeichnis

Der Bildschirmaufbau	3
Die Menüs	3
Gegenstände:	3
Manipulation:	3
Aktion:	3
Umgebung:	3
Spiel:	4
Disk:	4
Spezial:	4
Die Befehle	4
Gegenstände	4
Manipulation	4
Aktion	4
Umgebung	5
Spiel.....	5
Interaktion mit dem Parser	5

Der Bildschirmaufbau

Soul Crystals Hauptscreen lässt sich grob in drei Bereiche unterteilen, von denen jeder gut ein Drittel des Bildschirms ausmacht. Ganz unten befindet sich der Textbereich. Hier erscheinen alle Texte und hier wird hinter einem kleinen Prompt (>) angezeigt, was Du gerade eingegeben hast. Im oberen Drittel befindet sich die aktuelle Grafik, die darstellt, in welchem Raum Du Dich gerade befindest, oder, wenn Du einen fatalen Fehler gemacht haben solltest, auf welche Art und Weise Du Dein kurzes Leben beendet hast. Schließlich findest Du im mittleren Teil des Screen die Menüs, Deine Schnittstelle zur Kommunikation mit dem Parser.

Die Menüs

Um Soul Crystal möglichst komfortabel bedienen zu können, wurde ein Eingabesystem entwickelt, das alle zur Spiellösung nötigen Befehle enthält, ohne durch allzu überladene Menüs zu irritieren. Dies wurde durch Unterteilung in verschiedene, nach Sachgruppen geordnete Menüs erreicht, die nun im folgenden beschrieben werden.

Zu Spielbeginn befindest Du Dich im Hauptmenü. Rechts im Bild befindet sich eine kleine Windrose, mittels derer Du Dich durch das Spiel bewegen kannst. Die Pfeile schräg darunter dienen der Bewegung nach oben bzw. unten. In der Mitte des Menübereichs liegen die Menügadgets, über die Du in die einzelnen Untermenüs gelangst.

Es sind dies im einzelnen:

Gegenstände:

In diesem Menü befinden sich Befehle, die mit dem direkten, unkomplizierten Umgang mit Gegenständen zu tun haben. Hier aufgeführte Begriffe dienen entweder der direkten Information über bestimmte Objekte, oder sie gehören sozusagen zum „Erste Hilfe Paket für Abenteurer“, also zu den Befehlen, die man am meisten benötigt.

Manipulation:

Hier findet man alle Befehle, die Objekte nachhaltig verändern. Dies sind zum Beispiel Befehle wie „Öffne“ und „Schließe“, oder „Verriegle“ und „Entriegle“.

Aktion:

Dieses Menü enthält Aktionen im eigentlichen Sinne, d.h. Befehle, die einmal punktuell auf ein bestimmtes Objekt angewendet werden, wie z. B. „Drücke“ und „Ziehe“.

Umgebung:

Alles, was irgendwie mit dem Ort, an dem Du Dich befindest, zu tun haben könnte, findest Du in diesem Menü. Es enthält Gadgets zur Anforderung einer ausführlichen Raumbeschreibung, der Ausgabe aller möglichen Ausgänge usw. Jedoch auch Aktionen, die sich unmittelbar auf Deine Umgebung beziehen („Grabe“), bzw. einen Umgebungswechsel mit sich bringen („Betritt“, „Verlasse“).

Am unteren Rand des Menüdrittels befinden sich die sogenannten „Systemgadgets“, d.h. diejenigen Gadgets, die in Menüs verzweigen, die keinerlei Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben, sondern eher technischer oder informativer Natur sind. Diese Menüs sind:

Spiel:

In diesem Menü finden sich Befehle zur Ausgabe des aktuellen Punktestandes, einiger Infotexte, etc. Ebenfalls kann von hier aus des Spiel neu gestartet bzw. beendet werden.

Disk:

Hier befinden sich alle Befehle, die mit dem Speichern und Laden von Spielständen zu tun haben.

Spezial:

Dieses Menü enthält Gadgets zum Ein- und Ausschalten des Soundtracks und zum Umschalten zwischen den beiden Textausgabemodi „Ausführlich“ und „Kurztext“.

Jedes der hier aufgeführten Untermenüs kann durch Klick auf das „Menü“-Gadget links im Bild verlassen werden. Das Programm kehrt dann zum Hauptmenü zurück, von wo aus Du wieder ein anderes Untermenü selektieren kannst.

Sowohl die Bewegungsgadgets (Windrose) als auch die zuletzt beschriebenen Systemgadgets werden in allen der oben genannten Menüs dargestellt, um ein möglichst flüssiges Spiel ohne dauerndes Hin- und Herschalten zu ermöglichen.

Die Befehle

Im nun folgenden Abschnitt werden die aus den Untermenüs selektierbaren Befehle nach Sachgruppen geordnet aufgelistet und kurz erläutert. Viele dieser Befehle benötigen ein oder zwei Objekte zur genaueren Definition; hierzu jedoch mehr im nächsten Kapitel („Interaktion mit dem Parser“).

Gegenstände

Nimm:	Gegenstand an sich nehmen
Verliere:	Gegenstand wieder im Raum ablegen
Betrachte:	Gegenstand oder Person genauer anschauen, untersuchen, etc.
Inventar:	Liste aller mitgeführten Objekte ausgeben
Zerstöre:	Gegenstand zerstören oder Person, Monster, etc. töten
Wende:	Gegenstand auf weiteren Gegenstand anwenden

Manipulation

Öffne:	Objekt (z.B. Tür, Schublade, oder Buch) öffnen
Schließe:	Objekt schließen (siehe „Öffne“)
Verriegle:	Objekt abschließen (meist auch auf Türen bezogen)
Entriegle:	Objekt aufschließen (siehe „Verriegle“)
Befestige:	Gegenstand an einem anderen befestigen (kleben, festbinden, etc)
Bewege:	Gegenstand bewegen (schütteln, schieben o.ä.)

Aktion

Drücke:	Objekt (zusammen-)drücken
Ziehe:	Objekt (heraus-)ziehen
Sprich:	Person, Monster oder ähnliches ansprechen

Gib:	Gegenstand an eine Person übergeben/verschenken
Hilf:	Person behilflich sein, zur Hand gehen
Warte:	Einen Zug lang warten

Umgebung

Schau:	Umsehen und aktuelle Raumbeschreibung ausgeben
Ausgänge:	Alle zur Zeit möglichen Ausgänge des aktuellen Raumes ausgeben
Betritt:	Gebäude oder Fahrzeug betreten
Verlasse:	Gebäude oder Fahrzeug wieder verlassen
Grabe:	An Ort und Stelle graben

Spiel

Punkte:	Aktuellen Punktestand ausgeben
Über S.C.:	Informationen über SOUL CRYSTAL ausgeben
Credits:	Informationen über SOUL CRYSTALS Entwicklungscrew ausgeben
Neustart:	Spiel neu beginnen
Spielende:	Spiel beenden

Interaktion mit dem Parser

Um mit dem Programm zu kommunizieren, wählt man zunächst einmal einen Befehl, also ein Verb, aus. Hat man diesen mit der Mouse angeklickt, so wird das selektierte Verb hinter dem Prompt im Textbereich des Bildschirms dargestellt. Befehle, die keine weiteren Angaben zu ihrer Ausführung benötigen („Inventar“, „Warte“, „Grabe“, etc.) werden jetzt vom Eingabetreiber an den Parser übergeben. Erfordert der Befehl hingegen noch ein oder zwei Objekte zur Definition, so wird das Menü umgeblendet, und eine neue Menüseite, das Objektmenü erscheint. Dieses Objektmenü besteht im wesentlichen aus einem Kasten mit der Überschrift „Du siehst:“, in dem alle im Raum sichtbaren oder in Deinem Besitz befindlichen Objekte aufgelistet sind, zwei Pfeilsymbolen zum Hoch- bzw. Herunterscrollen dieser Liste und dem „Del“-Gadget.

Durch Klick auf einen der beiden Pfeile wird die Liste um einen Eintrag hoch- oder heruntergescrollt, bis sie beim ersten bzw. letzten Objekt angelangt ist. Sind sehr viele Objekte verzeichnet, oder möchte man schnell zu einem Eintrag gelangen, der sich am Ende der Liste befindet, so kann man statt mit dem linken auch mit dem rechten Mousebutton auf die Pfeilgadgets klicken. Diese Funktion ermöglicht ein seitenweises „Blättern“ durch die Liste.

Beim Durchsehen der Liste wird Dir sicherlich auffallen, daß an einige Einträge ein nachgestelltes „(I)“ oder „(E)“ angefügt ist. Diese Markierungen geben den Status des betreffenden Objektes an: „(I)“ (für Inventory) bedeutet, daß sich das Objekt bereits in Deinem Besitz befindet, Du es also z.B. in der Tasche trägst o.ä., „(E)“ (für englisch „equipped“ = ausgerüstet, bereitgemacht) hingegen signalisiert, daß Du den betreffenden Gegenstand angezogen hast, ihn also am Körper trägst.

Jetzt wählst Du also das gewünschte Objekt an. Erfordert Dein Befehl ein weiteres Objekt, so wird die Liste von neuem aufgebaut, damit Du auch den zweiten Gegenstand anwählen kannst. Spätestens danach ist Deine Eingabe komplett und wird von der Benutzeroberfläche als endgültig an den Parser übergeben.

Solltest Du Dich schließlich einmal bei der Auswahl des Verbs oder des ersten Objekts vertan haben, so löscht das „Del“-Gadget den letzten Teil Deiner Eingabe und führt Dich einen Schritt in der Menüreihe zurück.

Eine etwas komfortablere Alternative, mit dem Parser zu kommunizieren, bieten einige Versionen von Soul Crystal, indem sie dem Spieler die Möglichkeit geben, einfache, elementare Funktionen direkt durch Klick auf die sichtbaren Gegenstände in der dargestellten Grafik aufzurufen. Wurde vor dem Klick kein Verb eingegeben, so nimmt Soul Crystal ein für dieses Objekt vordefiniertes Verb an. Hast Du zuvor allerdings schonen einen Befehl angewählt und mußt nur noch das Objekt anwählen, so kannst Du auch dies in der Grafik tun (vorausgesetzt, der betreffende Gegenstand ist sichtbar!).