

## **Handbuch Medieninformatik II**

### **Abenteuerspiel – On the wood way!**

#### **Generelle Steuerung**

Wie vielleicht aus klassischen Abenteuerspielen der 90er Jahre bekannt, lässt sich auch dieses Spiel nur mit Hilfe der Maus steuern. Die Steuerung dabei ist prinzipiell sehr intuitiv. Man fährt mit der Maus über einen Gegenstand oder eine Region, die von besonderem Interesse scheint und erfährt zu Anfang eine kurze Information über das anvisierte Objekt in textueller Form am oberen Bildschirmrand, unterhalb der Inventarleiste.

#### **Interaktion mit Gegenständen & der Umwelt**

Generell müssen Gegenstände durch aktives Suchen mit der Maus ausfindig gemacht werden. Wie bereits zuvor erwähnt, erscheint beim Zeigen über einen Gegenstand oder eine spezielle Region eine kurze Information als Text auf dem Bildschirm. Kann ein Gegenstand aufgehoben oder sonstwie benutzt bzw. manipuliert werden, ändert sich der Mauscursor von einem einfachen Zeiger zu einer Art Hand. Interaktion hiermit erfolgt nun durch einen einfachen Mausklick. Das Resultat wiederum wird als Text in der linken, unteren Ecke ausgegeben.

#### **ActionBox**

Oftmals kommt es vor, dass durch einen einfachen Klick mit der Maus auf einen Gegenstand oder Region keine Aktion stattfindet. Möglicherweise liegt dies daran, dass man mit dem Gegenstand/Region spezielle Aktionen durchführen muss, um im Spiel voranzukommen. Diese speziellen Aktionen befinden sich als einfache Schaltflächen in der sog. „ActionBox“. Diese ist am rechten Bildschirmrand platziert und mit „Actions“ beschriftet. Klickt man nun auf diesen Schriftzug, fährt die ActionBox seitlich in den Bildschirm hinein und präsentiert alle verfügbaren Befehle. Ein erneuter Klick auf den Rand der Box („Actions“) lässt die Box wieder in der Seite verschwinden.

## MessageBox

Da (fast) alle durchgeführten Aktionen im Spiel gewisse Reaktionen hervorrufen, ist es notwendig darüber informiert zu werden. Im Spiel selber geschieht dies durch die sog. „MessageBox“. Sie befindet sich in der unteren, rechten Ecke des Bildschirms und informiert über alles Geschehene in textueller Form. Ab und an kann es aber vorkommen, dass sich Informationen über mehrere Textzeilen erstrecken. Aus diesem Grund ist es möglich die MessageBox, ähnlich wie die ActionBox, zu vergrößern. Hierzu muss lediglich auf den sichtbaren Teil der Box geklickt werden und die Box schiebt sich in den Bildschirm hinein. Auf die gleiche Art und Weise lässt sie sich auch wieder verstecken. Während des gesamten Spieles wird der Text in der Box immer mehr, weshalb es auch möglich ist, alle Informationen zu betrachten. Dazu muss man einfach mit der Maus über die beiden unteren Pfeile in der MessageBox fahren und der Text wird gescrollt.

## Inventar

Im Inventar befinden sich alle eventuell spielrelevanten Gegenstände, die mit sich herum getragen werden können. Das Aufheben dieser Gegenstände geschieht durch die Aktion „Pick up“ (siehe Aktionen). Das Benutzen von Gegenständen miteinander kann ebenfalls innerhalb des Inventars erfolgen, siehe hierzu „Aktionen: Use with“.

Das Inventar befindet sich dabei am oberen Bildschirmrand. In ihm werden alle aufgehobenen Gegenstände grafisch nebeneinander dargestellt. Sollten mehrere Gegenstände im Inventar vorhanden sein, ist es möglich durch das Inventar zu navigieren. Dazu muss lediglich die Maus über die Pfeile rechts bzw. links neben den Gegenständen bewegt werden.

## Aktionen

Im Spiel gibt es 6 verschiedene Aktionen, die es erlauben mit der Umgebung, insbesondere mit Gegenständen, zu interagieren. Die generelle Interaktion funktioniert dabei in etwa so, dass man den gewünschten Befehl in der ActionBox anklickt (dieser verschwindet daraufhin wieder) und dann den jeweiligen Gegenstand anklickt, mit dem die zuvor gewählte Aktion ausgeführt werden soll. Möchte man die gewählte Aktion verwerfen, genügt hierzu ein einfacher Klick, der nicht auf einem Gegenstand oder einer speziellen Region stattfindet.

- Use (Benutze)
  - ◆ Nach Auswahl des Befehls „Use“ wird der danach angeklickte Gegenstand „benutzt“. Dies kann z.B. das Betätigen eines Lichtschalters sein.
  
- Use with (Benutze mit)
  - ◆ Nach Auswahl des Befehls „Use with“, muss erst ein Gegenstand angeklickt werden und danach ein zweiter. Diese beiden Gegenstände werden dann miteinander benutzt. Dies kann z.B. das Benutzen von Batterien mit einer Taschenlampe sein um diese einzulegen.  
Dieser Befehl kann auch anderweitig (ohne ActionBox) ausgeführt werden, solange sich die zu miteinander benutzenden Gegenstände im Inventar befinden. Hierzu wird einfach auf den ersten Gegenstand geklickt, woraufhin sich der Mauscursor in den angeklickten Gegenstand ändert. Jetzt wird einfach auf den anderen zu benutzenden Gegenstand geklickt (z.B. ein Ziehen der Batterien auf die Taschenlampe).
  
- Open (Öffne)
  - ◆ Nach Auswahl des Befehls „Open“ wird versucht, den danach angeklickten Gegenstand zu öffnen. Dies kann z.B. das Öffnen einer Truhe darstellen.
  
- Close (Schließe)
  - ◆ Nach Auswahl des Befehls „Close“ wird versucht, den danach angeklickten Gegenstand zu schließen. Dies kann z.B. das Schließen einer zuvor geöffneten Truhe sein.
  
- Look at (Betrachte)
  - ◆ Nach Auswahl des Befehls „Look at“ wird eine Beschreibung des angeklickten Gegenstandes (oder Region) in der MessageBox ausgegeben.
  
- Pick up (Aufheben)

- ◆ Nach Auswahl des Befehls „Pick up“ wird versucht, den danach angeklickten Gegenstand aufzuheben. Gelingt dies, wird der Gegenstand im Inventar abgelegt. Dies kann z.B. das Aufheben eines Schlüssels sein.