

ORPHEUS
B-SCRIBBLES

ORPHEUS - HISTORY

→ erzählt durch
Render scenes!

① Gefängniswelt von Außenwelt etabliert als ARBEITSLAGER
- Aufseher, Aufseherhäuser, Sträflingsbaracken

② Arbeitslager gräbt unterirdisch nach ERZ
und stößt dabei auf Höhlensystem (alt)

③ Monster [von Entity lesbigerufen] häuser in Höhlen

ORPUS

und großen Minenarbeiten an; Aufseher
sitzen im Sicherem und lassen trotzdem
weitergraben. BEFESTIGUNG der Mittelstadt

④ Revolte motiviert durch Monsterbedrohung
Wachen getötet, Ausbruchversuch scheitert
an Klippe

⑤ [Gegenschlag?]

⑥ Außenwelt bietet an, die Minen gegen
Vergünstigungen weiter zu betreiben (lederes Essen/
DROGEN)

⑦ wenige Buddler arbeiten weiter in Minen
(keine Kämpfer), versuchen mit Feuerkopfwaffen
& Fallen den Monstern beizukommen

~~⑧~~ BONZO kotzt das an, er will geehrt
der Außenwelt entgegen treten aber die
"weichen" Buddler und die Egal-Typen
aus Mittelstadt sind eher zu große Fraktion

⑧ BONZO spaltet sich mit seinem Junge ab
(Außenwelt klassen) weil er a) den Kontakt
zur AW nicht mehr haben kann und b)
in ~~der~~ Mid Stadt reuelung zu sagen hat

HISTORY

- ⑨ erste Sekten bilden sich
stehen Nachts / spinnen rum von
irgendeinem Befreier [Erlöser] und * rekrutieren
nerven die Leute in MIDSTADT (können nicht
Jäger
mehr vernünftig schlafen) →
MIDSTÄDTER und SEKTENAnhänger bauen
Fest für Sekte → SEKTE baut "TEMPEL"

ORPHEUS - KREATUREN

- Orks
- Monster
- Greife landen 1x im Jahr → Escape
Leute stehen auf Wiese und warten...
- Dämonen

Atho - Creatures

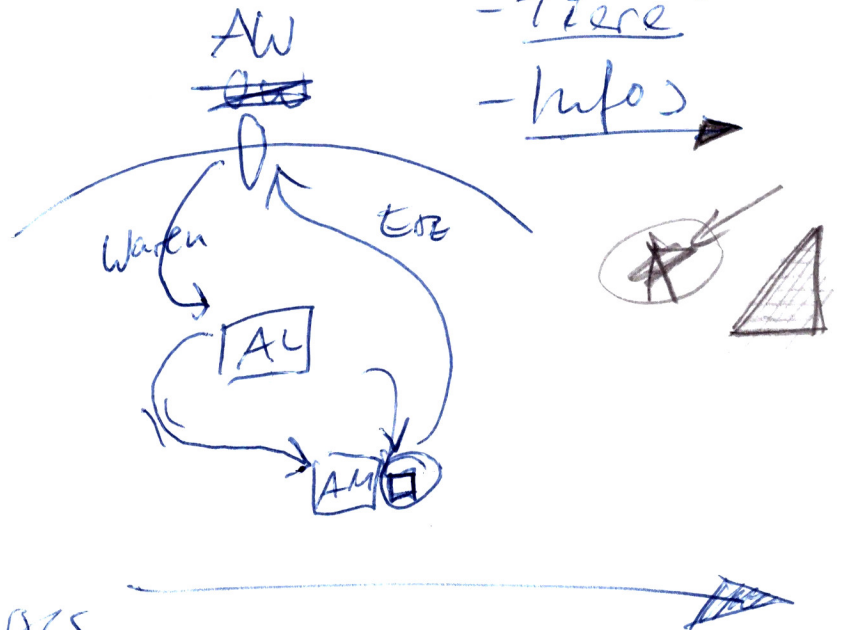
- Vögel → WARNEN vor
(Zwitschern) hidden Orks

ORPHEUS-LOCATIONS

- ① Außenwelt
- ② Bouzo's Gladiatorenlager
- ③ Budderfort
- ③b) unterirdisches Buddler HQ
- ④ Psitemple (Fort)
- ⑤ alte Minen (* 3)
- ⑥ Midstadt Kesu (ursprüngliche Anwesen-
befestigung) altes Anwesenhaus (relativ protzig)
- ⑦ Midstadt Outskirts (Fort)
- ⑧ unter den Minen Höhlensystem
- ⑨ Orkhöhle (Dorf)

- Währung
- Mikrosystem

- Drogen
- Werkzeuge (Betriebe)
- Tiere
- Infos



- INTERAKTIONEN mit NBS
- JW → Info Priorisierung

Minecrawlersecret (Benutze Behälter auf Microcrawler) ○

→ ◀ Psi-Drage (Menschen)

→ Δ Psi-Drage (Orkes)

Alkohol Bier & Wein 3 Bier = 1 Faß = 1 Fl Wein

↓
viel Wert

<p><u>EA</u> speichert Energie (MANA)</p> <p>Erlebnisse + Spell</p> <p>a) <u>Stufe 1 Only</u></p> <p>b) <u>andere Ladungen</u></p>	<p>Funktion der MANA</p>
--	--------------------------

Party



④ i - 2 Slots (1+1)

- Poke-Talking (Prioritätendose)
- Waffentabelle → Animus

81 - Flag + ?

82 - keine Sclander

82 Big Jim, wie?

+ 83 Fixwert, am Iddi-Schloß festmachen
+ 85 WAFFEN

FALLEN

KAMPF



- Figurenengine
- Magiersystem überarbeiten

- WIE WIEDERBELEBUNG? (Schrein) [von Mafia boss]

- Fröuränderung ab Level 3

- Alle Talente (26 ff) // Gildentabelle

(MASKE)

Gegenstand (Übersicht als ID)
PS1 Magier kein Helm

- Monster Design

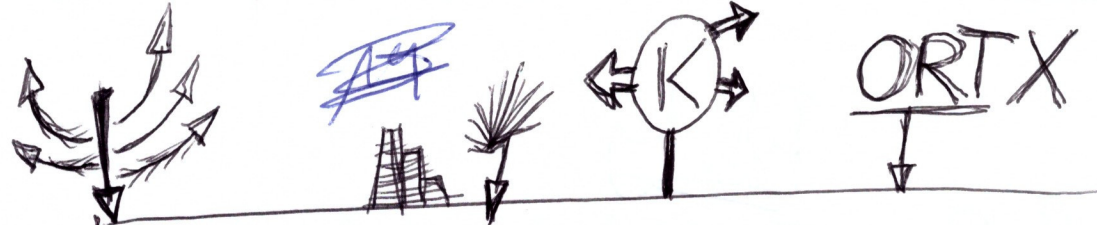
- Waffen Design (Spiellösungsrelevante (Helm
wird neu reit
bei Verschwunden))

- AI (Fanten, (Mischen))

- ALCTACKIE

- ALLE VOBS ### (Tabelle)

- 19
- 20 - 24
- + Talente 26 ff



Obwohl Veränderung Event

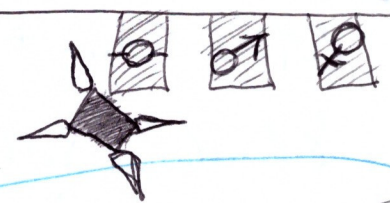
- 32 (EXP)
- 32 Körperlichkeit
nur EINE
(komplette Rüstung)
- 33 Oberkörper??
- 38 kein Zustand

Trigge
(A+B in eine Durqon
senzen)

→ Trigge gepuffet



- 40 AI Spell Selection (s. 44 OK)



- 40 default Festlegung
[Mut]



- 42 Reparatur

- 44 Partymitglied Belegungs-Spielraum

+ Monste & Taktiken / Verhaltensmuster!

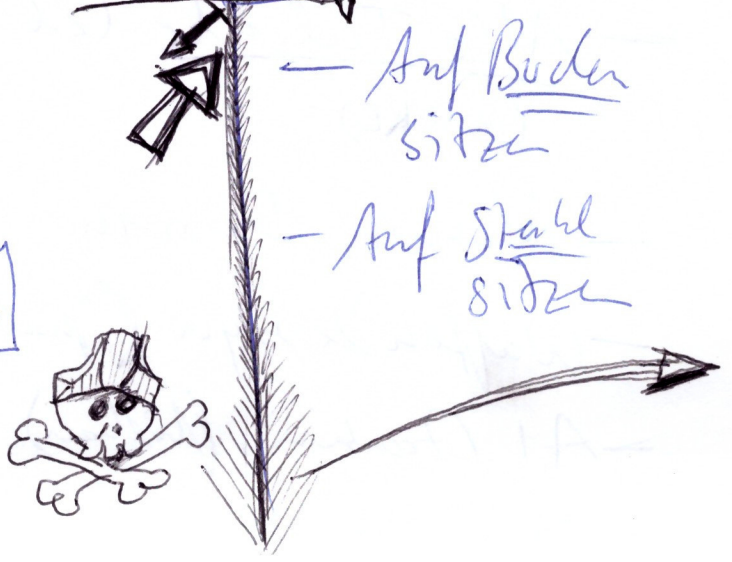
STR	TP
WK	
DK	
 	
CON	LP
AGA	MANA
WIL	WS

- 51
- + 52 Tod & Folgen
- + 52 ff ALLTALKIE

STR - CON	
Ka GE	AT
Di GE	GE
AGA	MANA
WIL	WIL



- 53 Neue News
- 57 NEU (Kommun)
- 60 Tonfall
- 64 Waffe verschm ??
- 65
- 66 1 XP Pool



Besitzerg

individuell ODER Gruppe

Contains restore, sonst nichts
08/15 Items haben Gruppenflag.

NSC - Reaktions-
[Kampf-] Guidelines

im 1. Kapitel

(Att = nur bei Buddlem und so)

(Knockback nur von Master = Att egal (Sc = Wurm))

plündern von NSCs → Leide
durch

a) NSCs decken, bevor sie Tagesablauf
ändern
(nicht 100 mal dieselbe Leide
fladdern)

• Kritische Dialoge NICHT Triggern wenn
Party - NSC = freundl.!

Grober Unfug = Lass meine Sachen in Ruhe!!

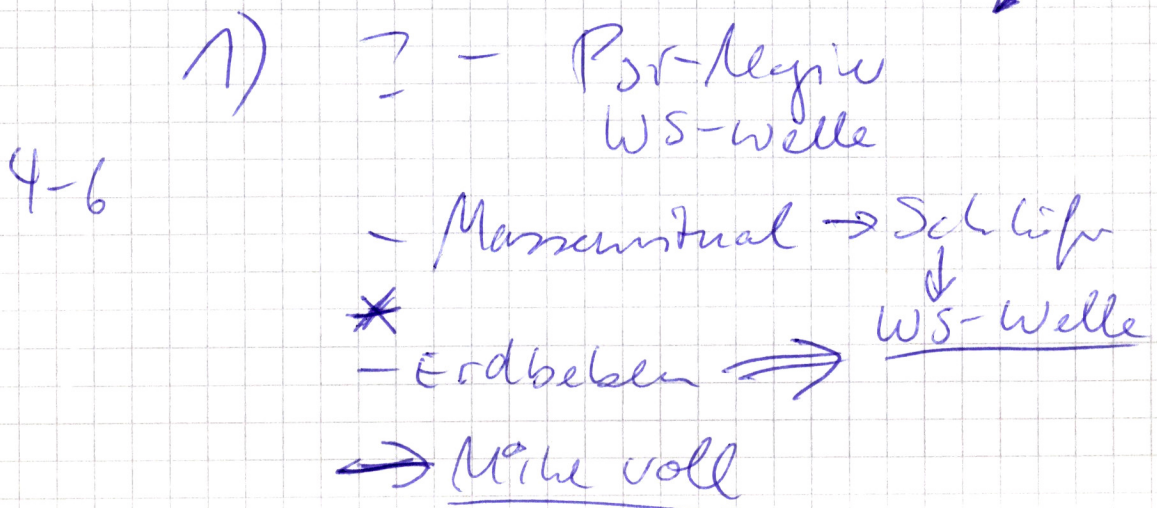
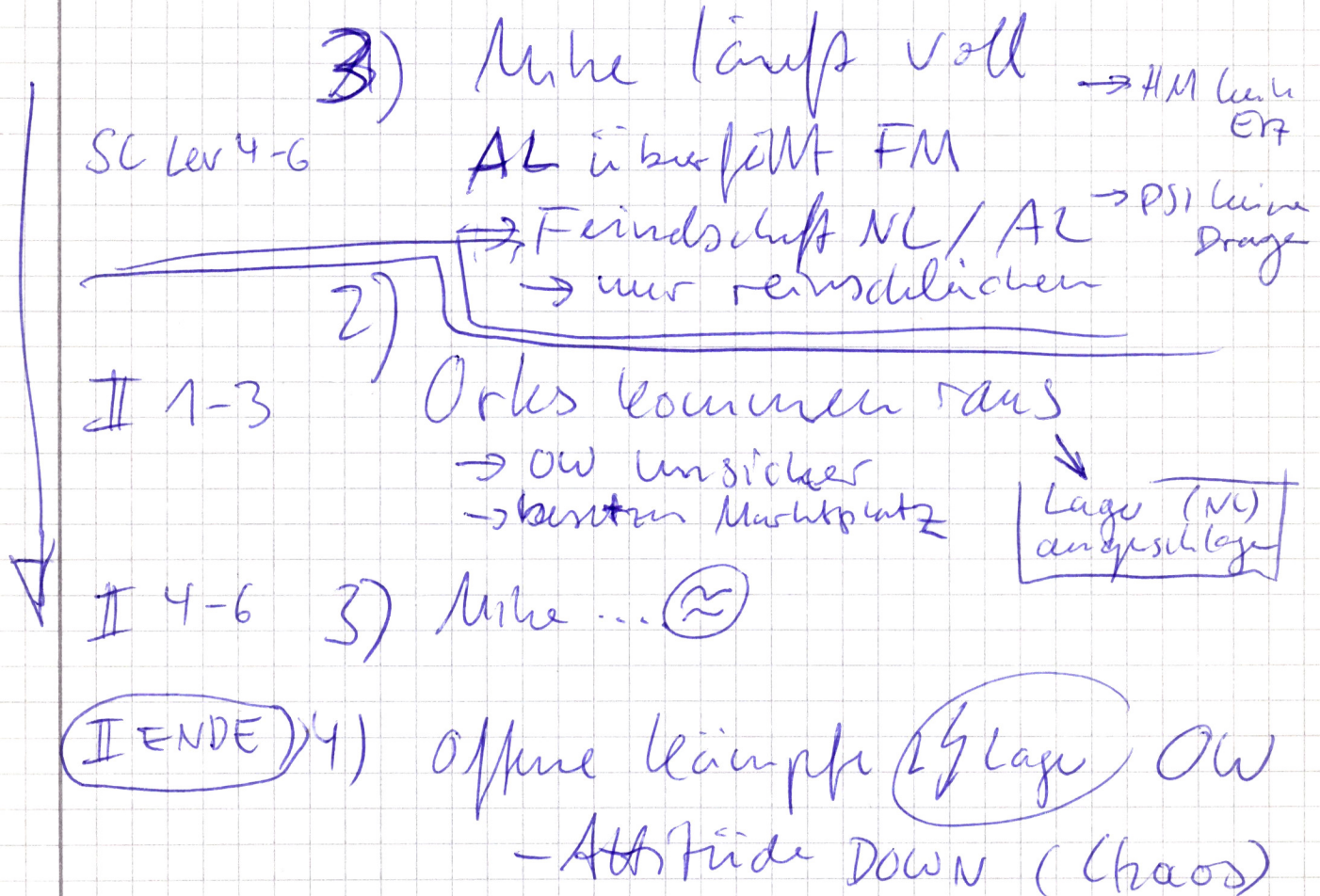
[Ohnmacht]

DAUERT 5 Min werden durch
ANSPR
oder Knockback

↓
Friedensangebot!

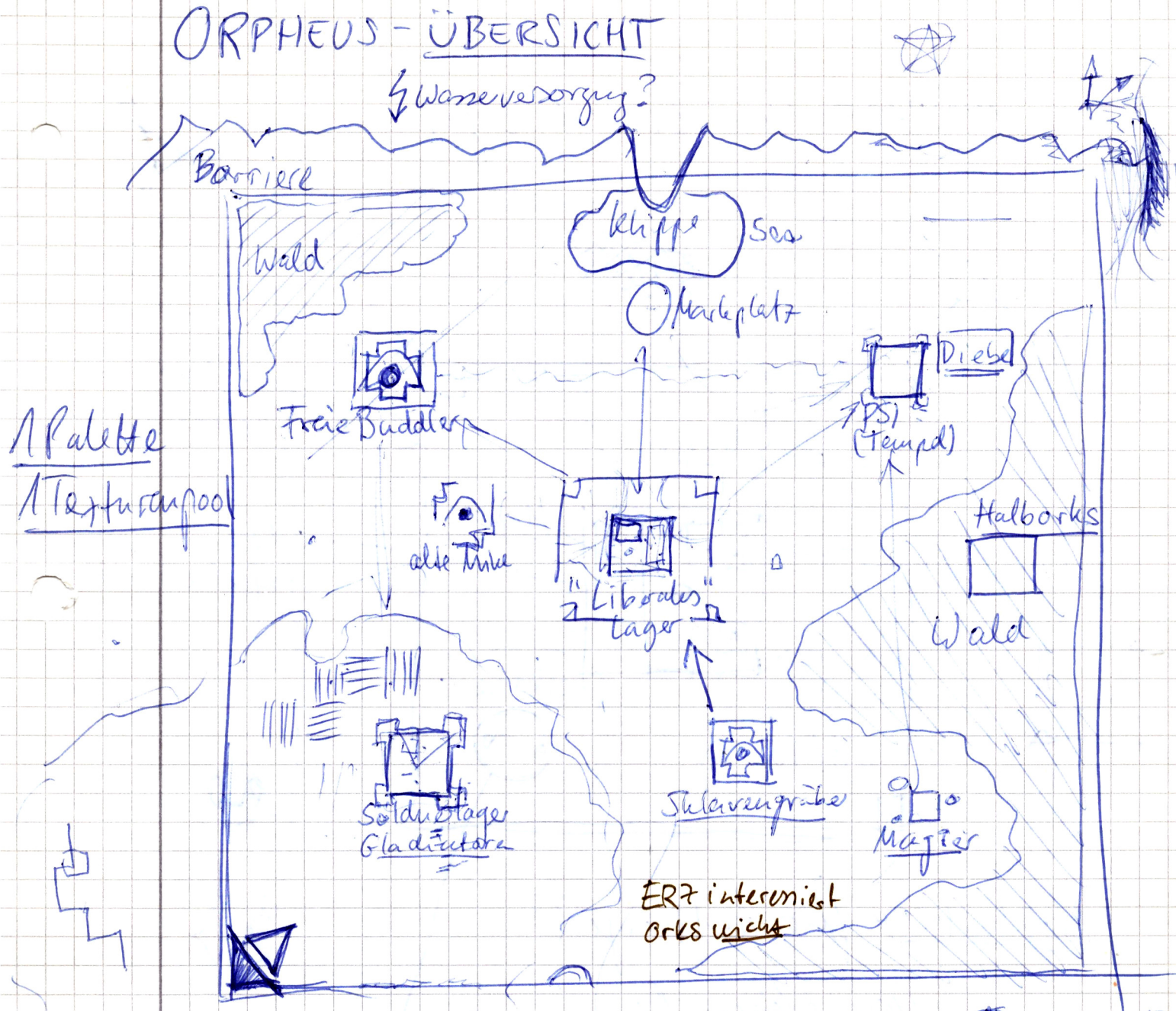
- Fallen Miller raus

1-3 Orientierungsphase



ORPHEUS - ÜBERSICHT

↳ Wasserversorgung?

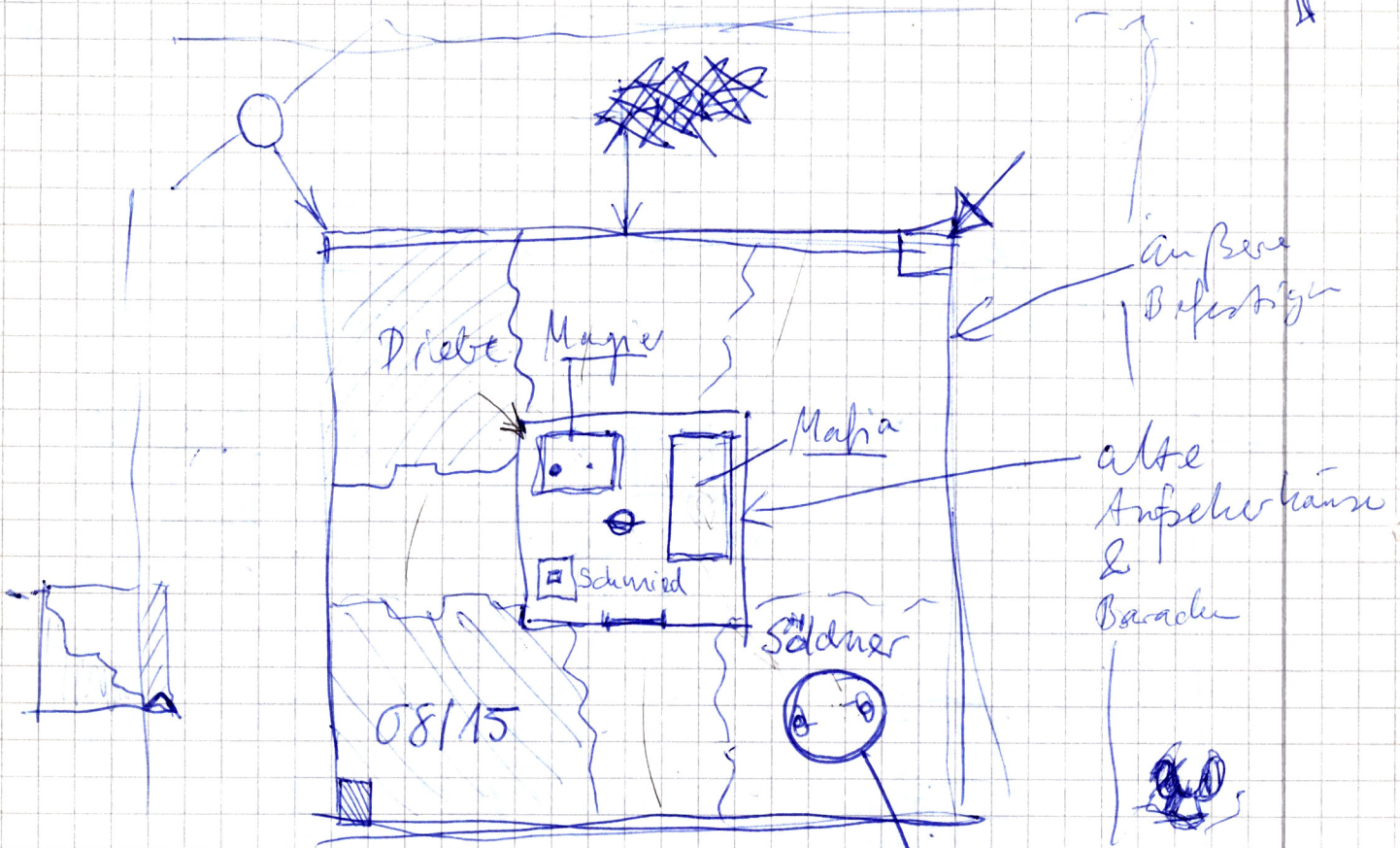


- Soldat gegenüber Schwertgeißel
von allen schwächeren Gruppierungen
- PST bezahlen nicht schützen
aber auch nicht vor Soldaten
außer die BUDDLER



Orkssterbt in Barriere

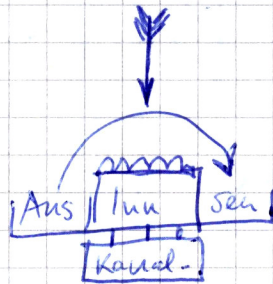
MIDSTADT - Das liberale Lager



Motivation für Aufträge??

- Nachtkämpfe
- Vergewaltigungskämpfe
- Person entführt

Ardua



BESCHATTUNG
durch ~~von~~ NPC'S

AUSSENWELT

- Drogen
- Tausch
- Medizin!
- Leckerer Essen
- Alkohol

Freien Buddler

MIDSTADT

Mafia ~~Mega~~

Kampfmagier

Diebe

Söldner

08/15 (Schmied)

GH Diebeselite

~~Mega~~

PSI-SEKTE

~~Noviz~~ Jünger

Novizen

GURUS ~~Mega~~

Ausehen

Sulaven Buddler

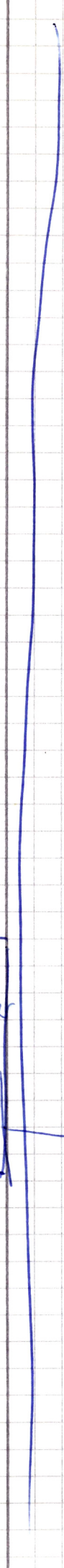
EVTL

Freie Buddler

ANTI-AUSSENWELT FRAKTION

Heilmagier

Söldner



Erz

Drogen

Erz

Drogen

↓

Ausehen

→

4 Lager

- 1) Das alte Lager.
- 2) Das neue Lager.
- 3) PSI - Sekte.
- 4) Buddlerfort.

0) [AUSSENWELT]

1) Mafia

Schmied des alten Lagers

1) Kampfmagier

1) Buddler des alten Lagers (Freizeitschicht)

1) Söldner ~ (Mafiaschläger)

1) Diebe ~ (Mafiaspitzel)

1) [08/15-Viertel] (größtes Viertel)

→ diverse Lehrer

(Schwimmen, Aerobatik etc.)

4,1) Geheime Dieberrgilde

2) Heilmagier

2) "noble" Söldner

2) Erzdiebe

1b) altes Buddlerfort

- (Arbeitsschicht) Buddler

- Söldner des alten Lagers

3) [Sekten - Jünger (08/15)]

3) Sekten - Novizen

3) Sekten - Gurus

3) Tempelwache

- 3) Sekten Groupies (KEINE GILDE)

4) Freie Buddler

4) Buddler-Bodyguards

[4) Halborke]

4) Freie Diebe (Fallen)

widern
überall

5) Böser Beschwörer

Gilde

- Eintrittsvoraus.
- exklusiv ab LEVEL
(andere Gilde)
- gute Bez zu (Gilde)
[zentrale zu ...]
- schlechte Bez zu ...
- soz. Funktion
- Lernprogramm!
- Ausbruchplan

① Hohe Gilden: Mafia, Bruderschaft des Schweigens, Sekte gurus, Dämonen beschwörer
Lev 1- END

② Niedere Gilden: Mafia schläger, "noble" Söldner, Buddler Bodyguards, Mafiaspitzel, Erddiebe, Freie Diebe, Selten Novizen, Kampfmagier, Heilmagier
Lev 1-7

③ Mini Gilden: ~~Alte Buddler, Freie Buddler~~

④ LEHRER Lev 1-3

④a Gilden-Lehrer: } kl. Lev. - entgegen dem Willen ihrer Gilde
④b Freie Lehrer: } Programmatisch
identisch

⑤ Interne Gilden: Halborks, Orks, Buddler, Freie Buddler
(kein Beitritt mögl.)

— alle GILDENLOSEN (PsiJünger/08/15-Viertel) sind zu schwach um feindlich zu sein aufgrund der SC-Gildenzugehörigkeit

① Altes Lager (Söldner / Ritter)
☑ Mafia
Kampfmagier (Magier)
Schläger (Barbar)
☒ [Buddler]
Spitzel (Assassin)
x [Gildenlose]

④ PSI-Tempel
☑ Gurus
Novizen
Tempelwache
x [Jünger]

⑤ Dämonen beschwörer

② Neues Lager
☑ Heilmagier (Magier/Priester)
"noble" Söldner (Paladin)
Erddiebe (Dieb)
x [Bauern]

Oberwelt
(Kanalisation)
Minen - verlassen
Orkhöhlen
Alter Tempel

③ Freies Lager
(☑) Bruderschaft (! Dieb)
☒ [Freie Buddler]
Bodyguards
Freie Diebe (Ranger)
☒ [Halborks]

Aufträge Jahr & sammeln (Wenig Detectiv Aufträge)

- 1) Sack mit Erz beschaffen - egal woher
- 2) Tote NSCX - Abklemmung von Seite
- 3) Beschütze Miner bei der Arbeit
- 4) NSCX ist im Dungeon verloren gegangen - Finde ihn
- 5) Miner hat in alter Mine Item verloren - Bring es ihm
- 6) In Höhle unter 'Altem' sind Minercrawlers → schlecht f. Ernte
- 7) Vision: Aohelalit der Erweckung aus dem Tempel habe
- 8) * Schmeiere stehen. Alarm (Mit Pfahl mit Schwert)
- 9) ~~Aufgaben~~ Finde heraus, was unter dem PSI-Tempel für GH-Gänge sind
- 10) Im Sumpf ist ein Monster: Töte es (Abends)
- 11) NSCX hat Item Y → Beschaffen (E)
- 12) besessener Dämon in Höhlensystem X
- 13) Buddelfort wird von Söldnern belagert.
b) Erkeravori ausräumen
- 14) Mahu führt ist scharf auf Item X - besorgen
- 15) Typ will seine Turm wieder haben (sie ist im PSI-Lager)
- 16) Du selbst kämpfer X in der Arena tot (hat gegen Jura aufgelegt)

17) Er hat es mir gefallen, bring es mir wieder

18) Eskortiere X nach Y (er ist in Z)

19) ~~Warte~~ ~~Warte~~ Find X (Reaktiv) und bring

Mir nach Y

20) Ich will überlaufen! (2 Slots bereit / 1 immer besetzt)

21) Muß was klären, aber es ist schon ein Dicks
da ... [neuer Auftrag]

22) Belausche Gespräch, mich kennen die beiden

Tipp

A) Kinn fuch

B) Ken von Pisan bring

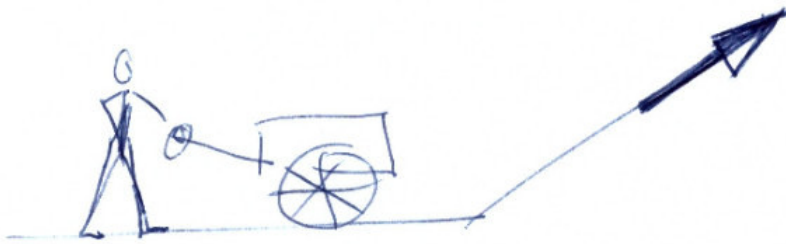
C) Schutzpatrouille

D) Tote X

E) Moxenauzug XX

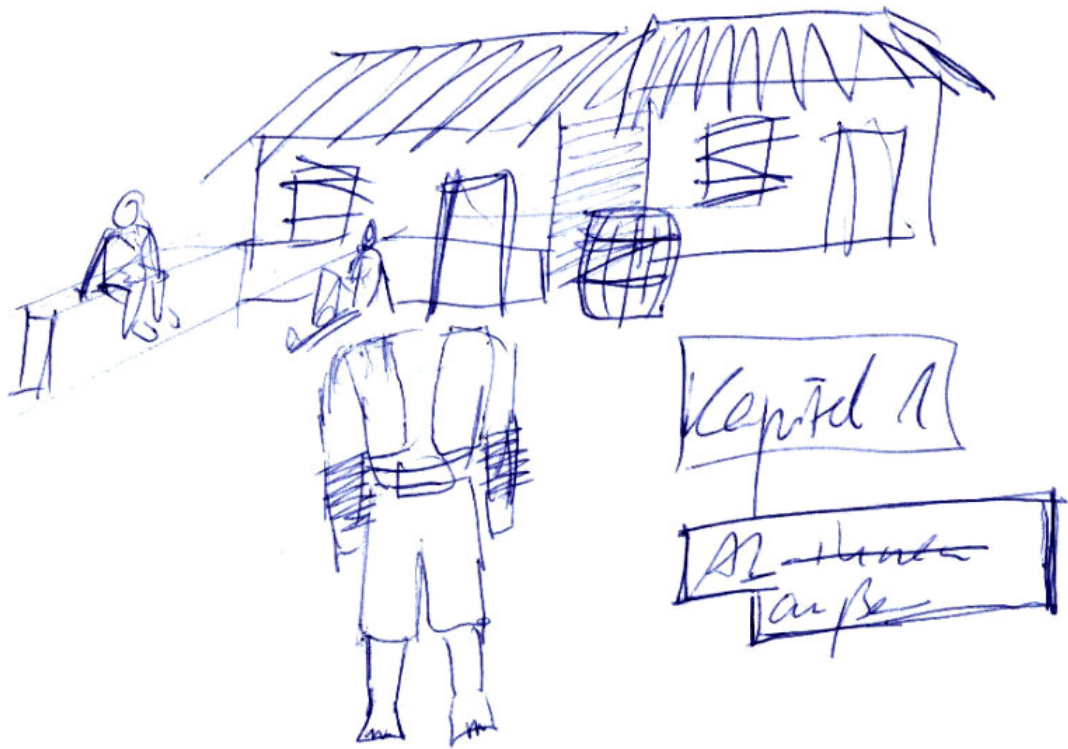
F) Schindere Steh

Winkelgeschwindigkeit
- Endwert



- Winkel Geschwindigkeit
Taschung auf!

JC



AL - außer Puy

- Leute hängen rum [sitzen]
- unschulde sich - Schritte sehen? [Prüflei]
- Spielen [Würfeln]
- Fleischwandschere + Wetten?
- Arena-Kämpfe + Wetten
- Haus reparieren (Hämmern) 13 Jahre Glücksspiel

Beechfrasse → Kohleperson ANPÖBELN - [neuer Dialogmodus]

⇒ "Bist schön sauber, Junge..." "Hähähäh!!"

⇒ "Haste mal n bißchen Stoff?"

"Na, was is jets? Haste was?"

"Stoff, alte! Keruse Stoff?"

"Hey kleine! Setz dich zu uns & zock mit uns ne Runde. (Isn eh richtiges Spiel) Beechneffen geht's mit, bleib?"