


ORPHEUS - Interface VA

1) Outside View Only

2) Tastatur Only (evtl Maus Inventory & "Fremdsicht" Unterstützung)

3) Items = VOBs

~~a) dir Schläge~~ 

~~b) Zield & Schießen~~

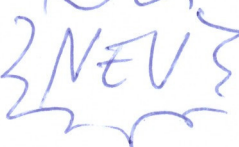
~~c) Spell Selection~~

~~d) klettern~~

~~e) Springen~~

~~f) Türen öffnen / Truhe öffnen~~

~~g) Schloß knacken~~

~~h) ansehen~~ →  NEU Punkt 3)

~~i) VOB verschieben~~

~~j) in VOB verstecken~~

~~k) Party NSC Leuten~~

~~l) Battle Mode~~

~~m) reden~~

~~n) aufheben~~

~~o) Inventory~~

~~p) weglegen~~

8) SPACE = Battlemode (1x = Schwert 2x = Bogen 2xx = Weg 3x = Weg)

FIRE + ↑

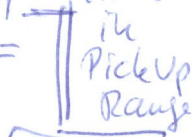
1) Manipulieren → (Tür/Schrank/Truhe/Hebel/Knopf/Fach)


FIRE + ↓

2) Aufheben ⇒ "Ein Stein. Gut erhalten" (Up) = Inventar
FIRE + ← [autom. Zuordnung]; (down) = wieder weglegen

3) Betrachten [Obj. via AUFHEBEN] → wie Manipulieren
Nochmal drücken = toggle Blickwinkelobjekte
Auto Look (Info window) für Items

FIRE + →

4) Reden → wie: erschließen [NSC zentriert] <move> = 
Cancel; (SELECT) = talk

5) Schießen → ^{HOLD}(FIRE) = Bogenspannen (LEFT) + (RIGHT) = 
Select Target; (UP) + (DOWN) = ~~Move~~ (Oben) (Unten)
[Jump to/next/target]
[Auto Vertical Select]

<RELEASE FIRE> = Feuer (☒) (Move)

<AGAIN FIRE> = Loss Selected Target
IF NOT Dead

6) Schlagen (SPACE) = Battle Mode; ☒ = position SC;

(FIRE) = Ausholen; ☒☒ = Select Target;

(?) (☒☒) = nähern/entfernen; Press (NUMBLOCK 1-9)

= Select Blow; (Release FIRE) ⇒ HIT.

AGAIN (NUMBLOCK 1-9) = Another Blow

WHILE FIRE = Battle Distance (Aktueller
Bequer)

6b) AUTOMAT. VERTEIDIGEN IF NOT [BLOW]

<ALT>

7) Springen/Klettern/in VOB verstecken

Spring vor die Wand <Alt Pressed> = versucht, sich festzuhalten; im Battlemode (mit Waffen) = läßt Waffe fallen — (Kletterhalten?)

8) Spell Selection <Return> ↑ + <Fire>

QuickSlot 2 = SpellBook; ⇒ <TAB> = Get QS2 heraus,

<Fire> = Aktiviere [Bookmark] Spell; ⇒

(evtl. QuickChoice Spells on Keypad 1-0)

⇒ <Return> = Book ⇒ Spell Select (Bookmark);

(LOGISCHE SORTIERUNG / WENIG SPRÜCHE AUF EINMAL, LIEBER SPRUCH INDIVIDUELLE ~~ANZEIGE~~ STEIGERUNG)

DIREKT AUS BUCH ZAUBERN

② <Fire-pressed> = Inc Spell Strength

9) VOB verschieben (sollen alle mögl. verschiebbar sein?)

<Hold Fire> 1sec! = position for moving obj. j

▣ Push / ▣ Pull


[Offenen Schrank von offener Seite verschieben]

= auto_close Schrank + push_Schrank j

10) Party NSC lenken

a) Kriegsrat = Auf der Stelle Drehen; IF MOVE ↑ OR ↓

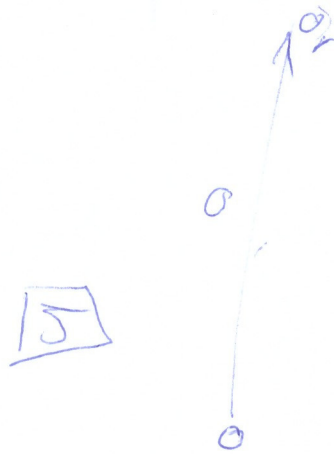
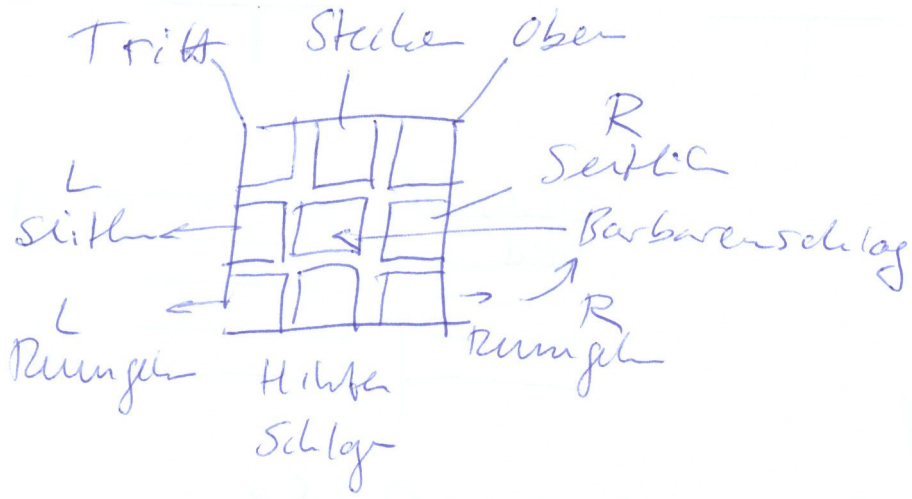
THEN PARTY behind SC;

b) Party OPT = PopUp Menu (Hit Select) 

long man
moving
spell



(FIRE) +



V
C



LE-Balken



1. Button

Warte = ~~cancel~~

Folge = disable wenn außer Hörreichweite
(ertele Telepath. Kommunikation)

(Fliese)

2. Button

Aktion



3. Button: Kampf / Sparflamme



highlighted → up/down
kliden
= cancel

- Türdiele vor
- Lockpflöck vor
- Eihrennen

Kontrollierte
NSCs farblich
gekennzeichnet

General Button = Kriegsrat!

Bis zu 4 Party NSCs

~~General Button 2 = Alle Warten / Alle Folge~~
~~General Button 3 = Kampf / Alle Sparfl.~~

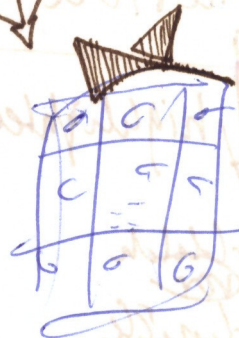
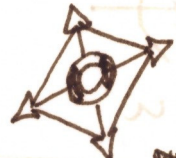
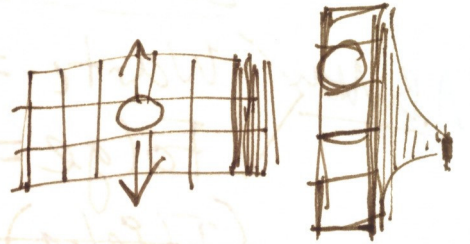
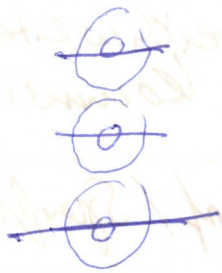
• Kampf (Kämpfen bis 15% (E))

wenn SC flieht → FOLGE → Cancel Fight
Weiterkämpfen!

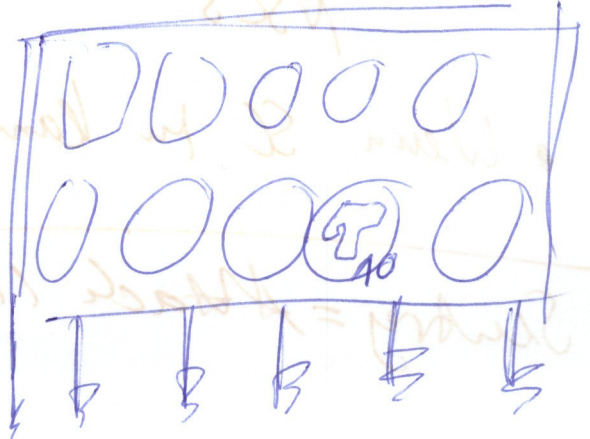
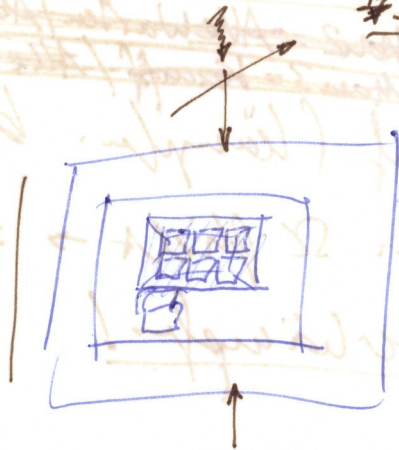
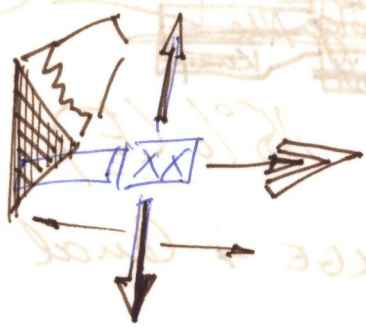
• Keine selbstständig Aggression gegen andere NSCs

• Wenn SC im Kampfmodus NSCs auch

Sentry = Attack IF Attitude <= Neutral

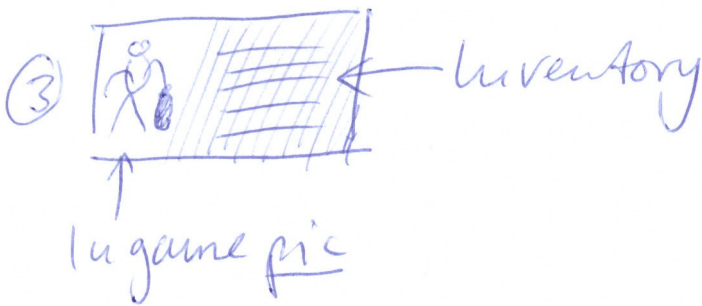
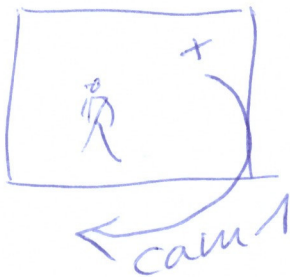


✓	4X
✓	500
✓	30
✓	20
	OK



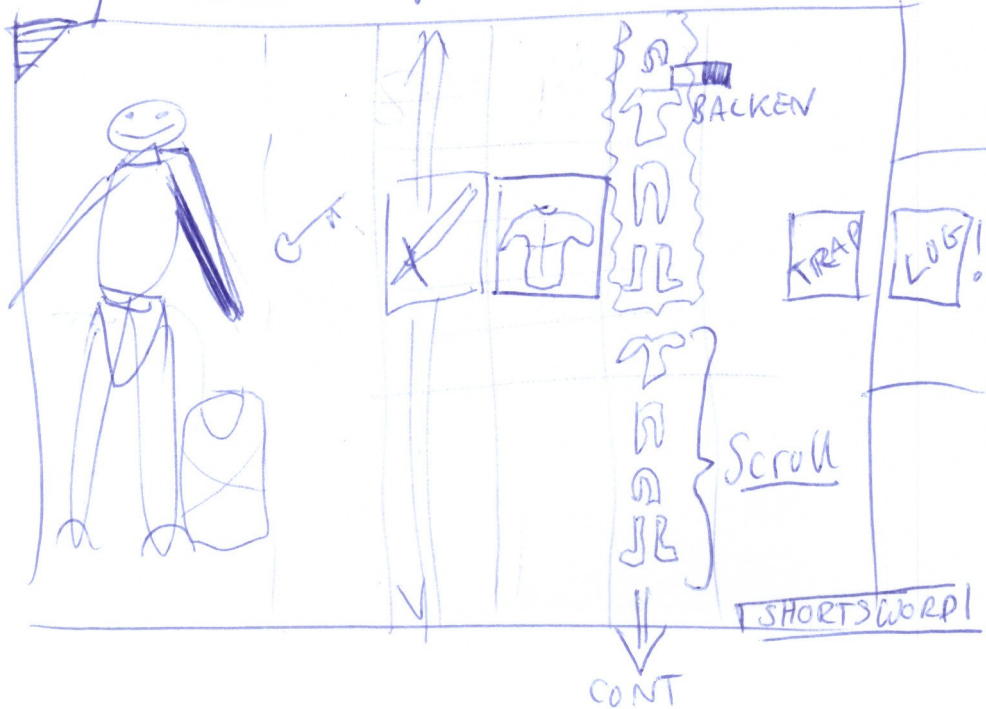


② Inventory - Action



- Weapon select
- ~~3 Temporarily Figure (SC)~~
- ~~Left (Right Hand Single Hand)~~
- ~~Right (Left Hand Single Hand)~~
- ~~Back (Both Hands)~~
- ~~Inventory Scroll~~
(Selected Temporarily Weapon is highlighted)

Left Street Waffen weg



Auto Detect:
 Both handed on back
 Single handle on side
 (A then B)
 [IF A+B = equal]
 THEN BACK
 POSS. SINGLE