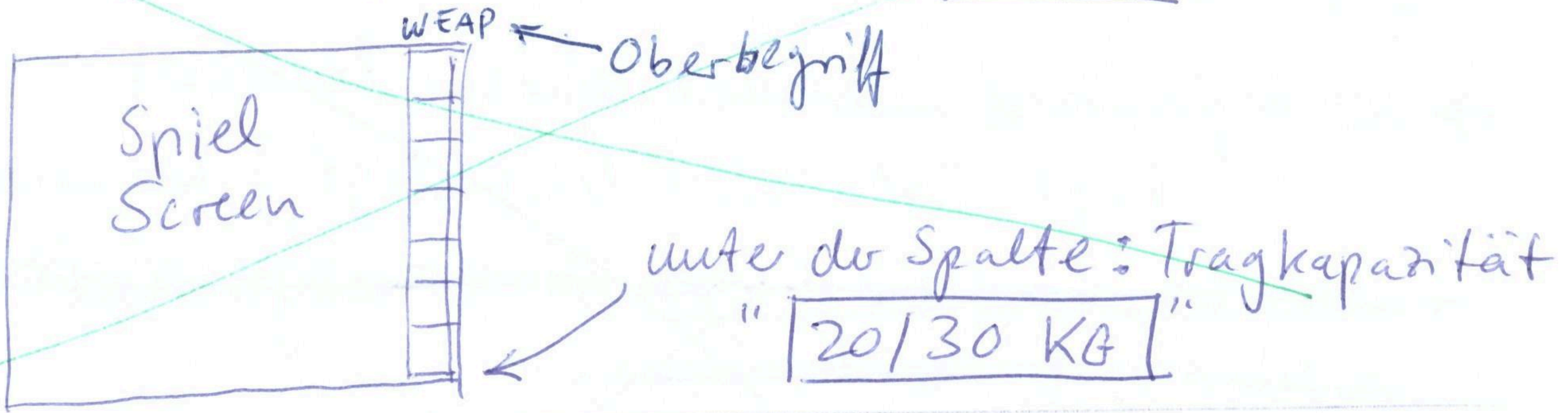


PHOENIX USER INTERFACE

①

I] INVENTORY <Tab> 1 Spalte des Inventars erscheint:

SC steckt
IMMER
Waffe weg



↑↓ leitet "Selektionsrahmen" □ auf und ab, scrollt ggf. die Spalte hoch/runter

←→ wählt die nächste Spalte (Inventory-Kategorie) aus.

II] INVENTORY - KATEGORIEN Faded

DARIN WÄHLBAR:

- Nahkampfwaffen / ~~Fachdr~~* / Schilde je 1
- Fernkampfwaffen / Magische Stäbe / Pfeile* 1/1/-
- Rüstung / Helme, Masken je 1
- Ringe / Amulette 8/1
- Tränke ~~***~~ ** -
- Sonstiges (Auftrags-Spezialgegenstände u. ä.) -
- Scrolls, Maps, Texte Geld -
- Schlüssel Lichtquelle ~~***~~ -
[alles außer Fachdr] -

** gleichartige Tränke werden bis zu einer Anzahl von [10] in einem Slot abgelegt.

* Pfeile nehmen 1 Slot ein, und werden mit einer kleinen Nummer versehen (Anzahl) [max = 50]
~~(Fachdr auch)~~

III Auswählen eines INV-Gegenstandes (mit ACTION-KEY)

- der Gegenstand bekommt einen Kalium [optional: wird hinterlegt] → wird "angelegt"
- ~~wird ein anderer Gegenstand ausgewählt~~
~~verschwindet der Kalium.~~
- wenn 8 Ringe maximal anlegbar sind, so ~~verschwindet der erste~~ wird der oberste in der Liste deselektiert, wenn man den 9. Ring auswählen will.
- wird ein selektiertes Item nochmal (ausgewählt) wird es deselektiert oder BENUTZT (doppelklick)

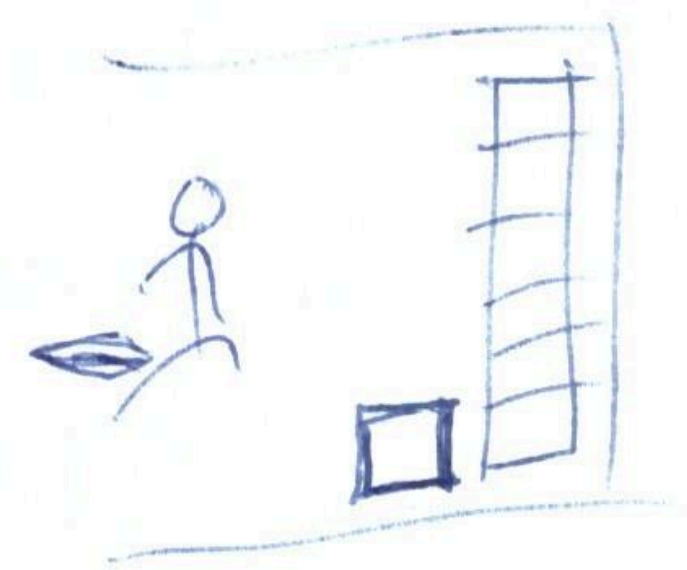
S. 14

IV LENKUNG DES INVENTORIES

- ① ACTION + ~~oder ↓~~ ← legt Item ab [NUR ACTION = SELECT]
- ② ACTION + ~~oder ↑~~ ↑ nimmt Item in die Hand / ACTION → aus Hand ins INV
 nochmal ACT + ~~oder ↑~~ ↑ bei anderem Gegenstand
 - wechselt Item in Hand aus

ITEM IN HAND

- ACTION + ↑ werfen
- ACTION + ↓ ablegen auf Boden
- ACTION + → ins Inventory legen
- ACTION + ← benutzen wie ↓
 (-Trank trinken, -Speer einsetzen)



- ③ ACTION + ~~oder~~ benutzen [NUR IM INV]
 ACTION (2x) (-Fackel anzünden, -Scroll lesen)
 (-Trank trinken, etc)

V SORTIERUNG DER ITEMS IM INVENTORY

3

Beispiel: Kategorie Waffen / ~~Fackeln~~ / Schilde

- Die Items werden nach ^(SCHADEN) Qualität sortiert
d.h. Die Waffe die am meisten Schaden macht steht als erste in der Liste
Magie an Waffen wird nur bei identifizierten Waffen berücksichtigt.
- erst kommen alle Waffen, dann alle ~~Lichtquellen~~, dann alle Schilde
- Schilde werden nach effektivem Rüstungsschutz sortiert.
- ~~Lichtquellen werden nach Abgebrautheitsgrad sortiert, wobei erst alle Fackeln erscheinen, dann alle Laternen.~~

FACKELN werden mit ACTION als Waffe in Quickslot II selektiert und mit und

durch ~~ACTION~~ im Inventory angezündet
(~~Fackeln werden doppelt dargestellt und Fackeln sind beide Waffen~~)

VI QUICKSLOTS SIND NICHT SICHTBAR

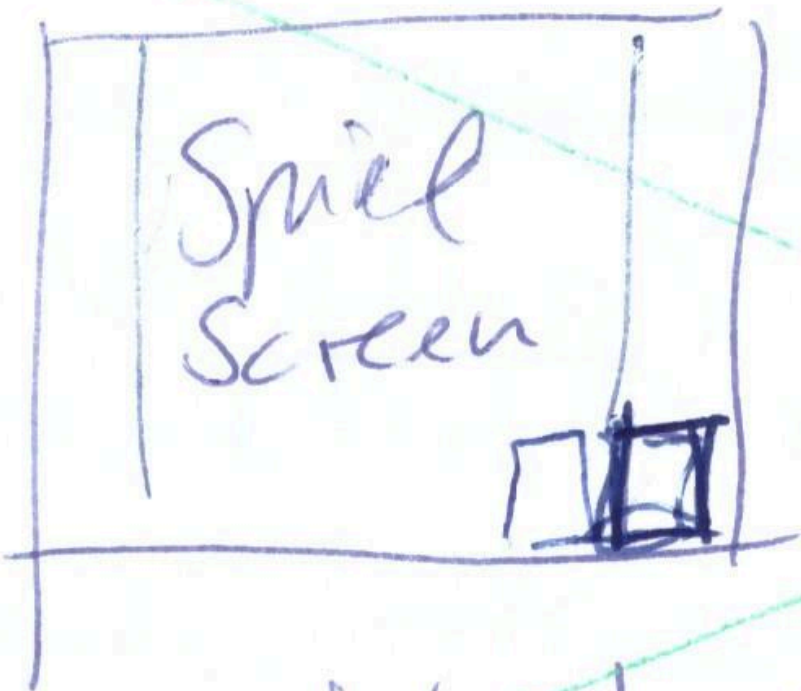
nur als Rahmen in der entsprechenden Inventory-Kategorie

QS1 immer Fernkampfwaffe / Magischer Stab

QS2 immer Nahkampf / Fackel / Schild
(auch 2-Handwaffen)

VII Munitions anzeige

(4)

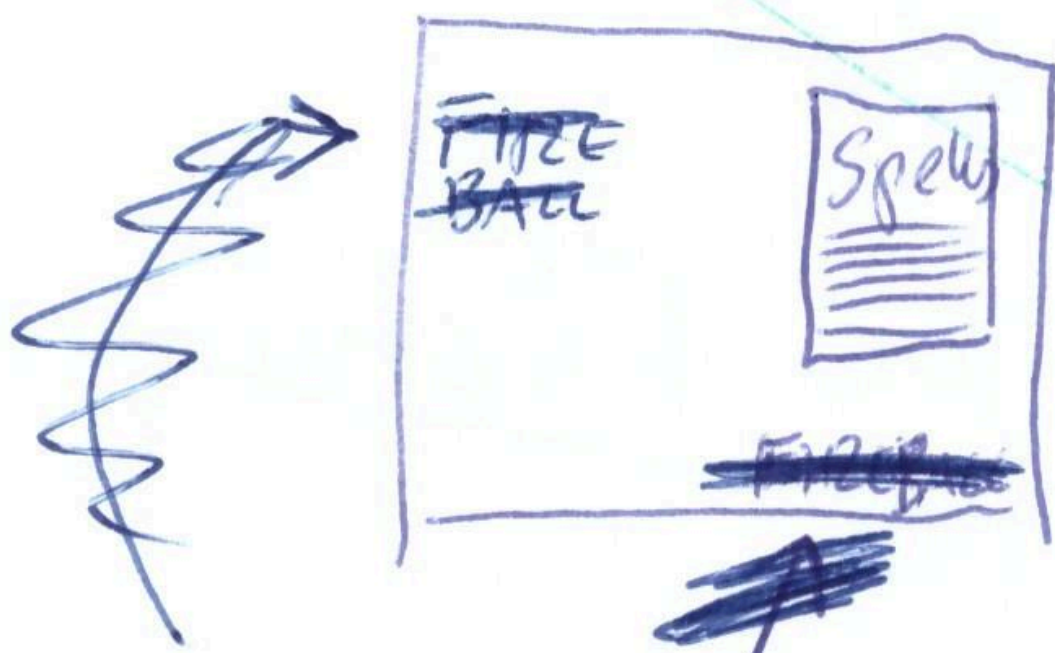


auf dem Hauptscreen; dort, wo die unterste Inventoryposition wäre

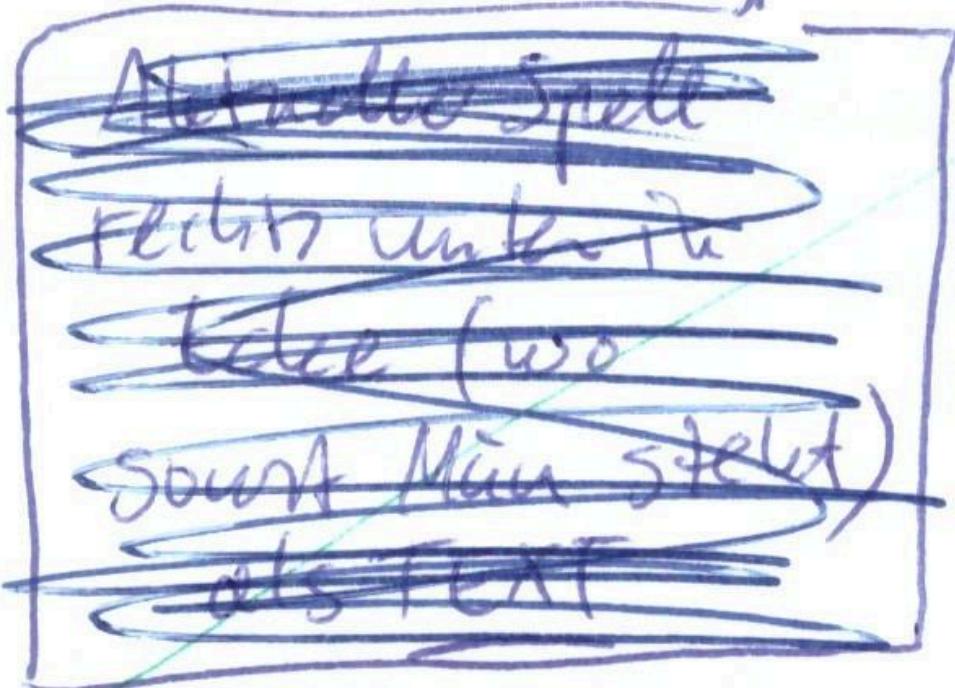
- nur sichtbar bei angelegter Bogen / Armbrust
- nur sichtbar, wenn Inventory nicht an. (sonst überlagert)

VIII SPELLBOOK [Return]

erscheint bei Druck auf Spells-Key (Return)



↑ ↓ toggelt durch die Spells



← → toggelt 2 Listen Magiesprüche / PSI-Sprüche

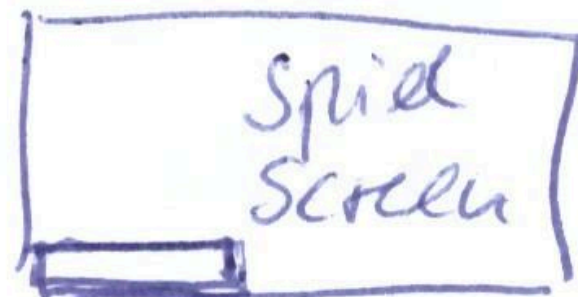
(wenn keine 2 Magiearten beherrscht, sind inaktiv)

- ACTION wählt Spruch aus, danach Spielfigur automatisch im Spell-Mode [3. Modus neben Kampf- / u. Aktionsmod]

- jetzt kann mit ACTION getaubert werden

• SPACE = ~~NORMAL (AKTIONEN) MODUS~~ → Return = wieder aus → Return Buch

IX Die BALKEN



MANA



Maximumwert — Grenze verschiebt sich nach Rechts (KEINE Relativanz)

wächst aktueller Wert

Bei stärke regulierbaren Spells wächst ein Balken im Balken; erreicht dieser aktueller_Spell_Balken das aktuelle Manamaximum, geht der Spell automatisch los.

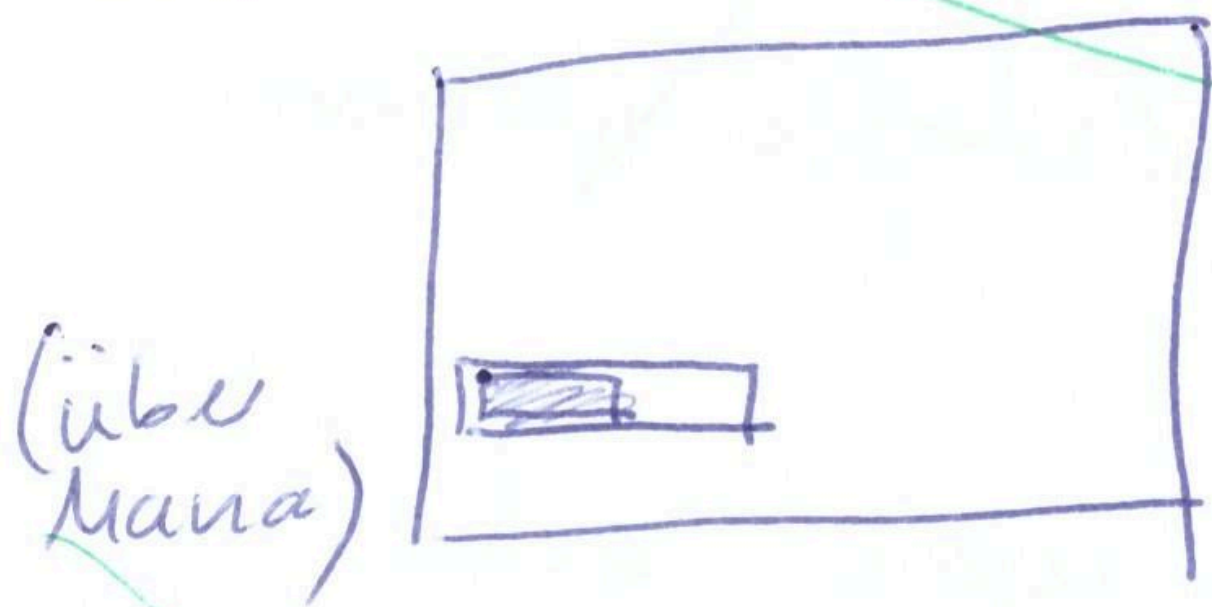
[MANA]

- nachdem ACTION losgelassen wird
(bei Stärke regulierbaren Spells)
verschiebt sich der Rest Mana nach
links

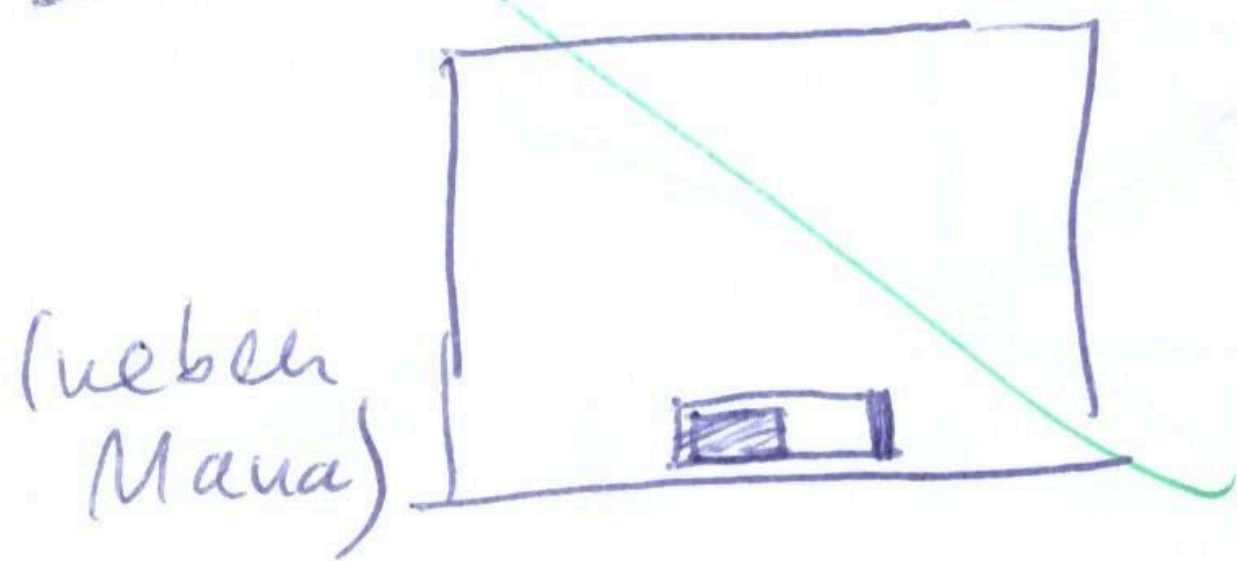


Es wäre cool, wenn
das Restmana wirklich
sichtbar nach links
zum Rand rüberglitten
würde!

LEBENSENERGIE



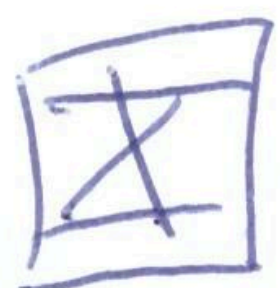
WAHNSINN



Der aktuelle Spell-Mana Balken
wächst während man
ACTION gedrückt hält.

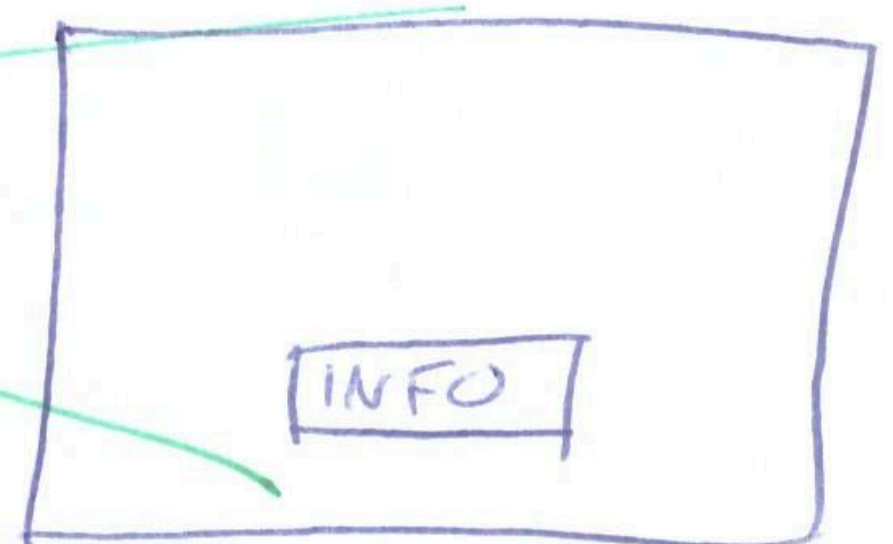
Er ist erst grün
(steigerbarer Bereich)
Dann gelb [kurzes Stück]
(Maximum Stärke erreicht)
Dann rot
(Maximale Stärke überschritten
→ Es treten Nebeneffekte
auf)

ALLE INFOS



Infotext

- welche Person sehe ich gerade?
- was ist das Ding, vor dem ich stehe?

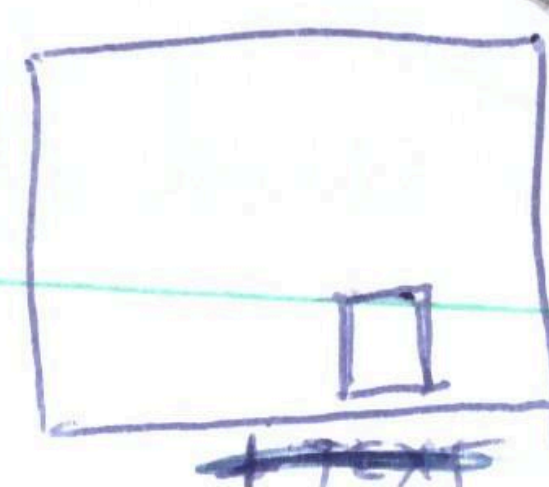


(über Wahnsinn)



HAND

- was habe ich in der Hand (Waffe)
- was habe ich gerade aufgenommen

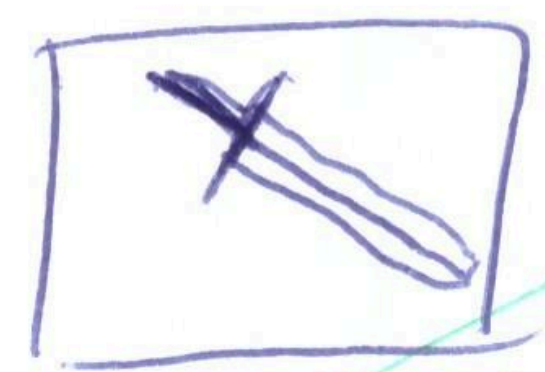
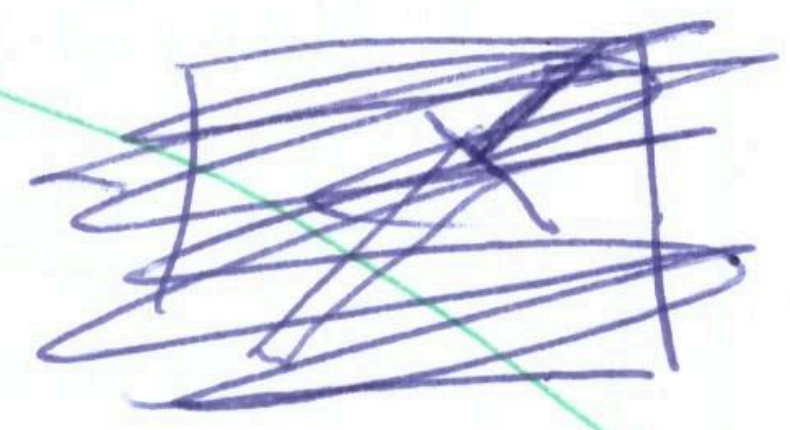


(Bild von der Größe eines Inventorg-Obj)

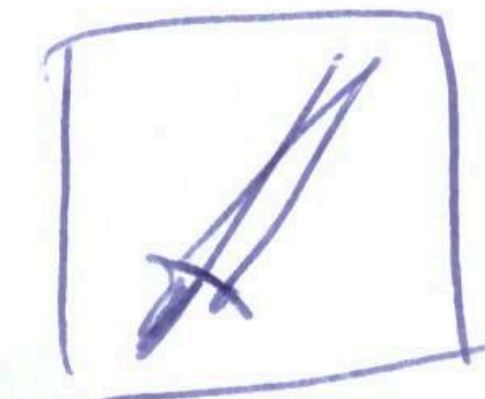
~~Hand~~ Wenn Waffe aufgenommen, noch nicht automatisch Kampfmodus aktiv

- Waffe kann jetzt noch weggeworfen werden
- (SPACE) aktiviert Kampfmodus mit ~~gerade~~ gerade aufgehobene Waffe
- ist keine Waffe im ^{entsprechenden} Quickslot, so wird die Waffe mit dieser Aktion (Space) dem Quickslot zugeordnet. Andernfalls wird bei nochmaligem (Space) die Quickslotwaffe getrüdet, und die aufgehobene Waffe landet im Inventory
- ist das Inventory aber schon voll, so landet die aufgehobene Waffe vorne Spiele auf dem Boden

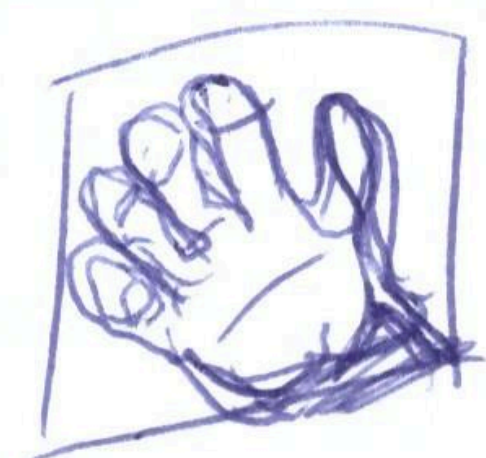
IN DER "HAND"-ANZEIGE sieht man eine Waffe, die zum werfen / weglegen bereit ist so:



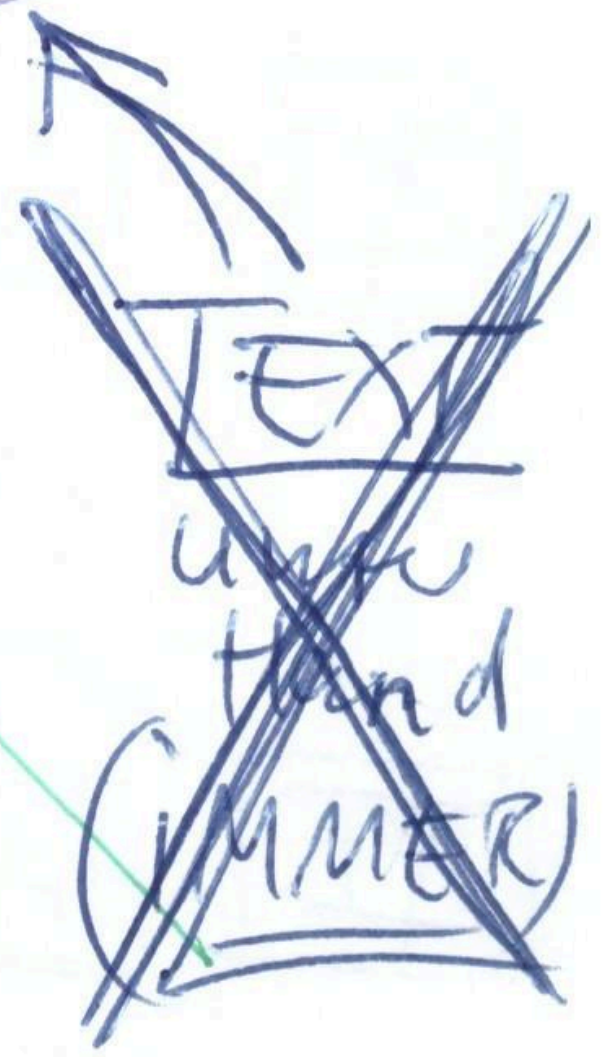
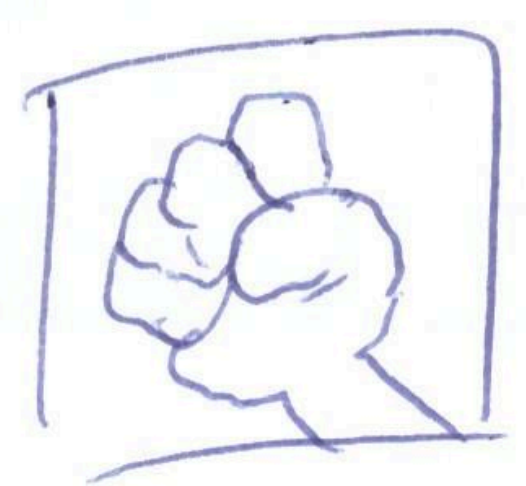
und eine, die zum kämpfen bereit ist (Kampfmodus aktiv) so:

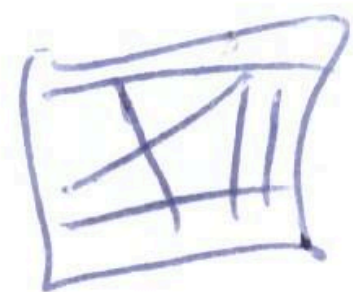


ist keine Waffe in der Hand, sieht man das:



und im Kampfmodus:

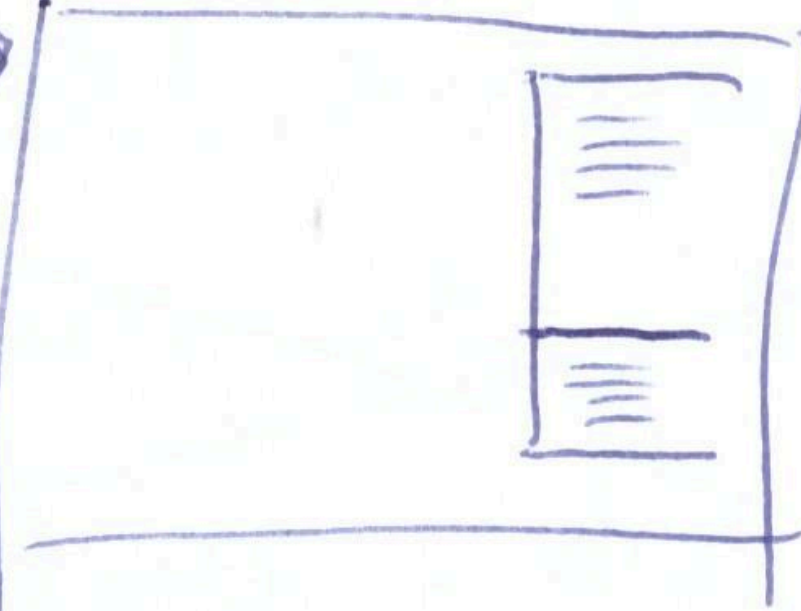




AUFTRAGSLOG <Q>

7



- unterteilt
in 2 Abschnitte:



erscheint
rechts am
Rand

OBEN - aktuelle Aufträge

UNTEN - beschreibender Text

Man muß NICHT mit <Ctrl> selektieren,
um den zugehörigen Text zum Auftrag
erscheinen zu lassen, sondern einfach
nur mit  hoch und  runter scrollen
Der Name des aktuell ausgewählten Auftrags
(Bsp. Tom's Schwert) leuchtet auf,
und im unteren Fenster erscheint die
Beschreibung:

TOM'S SCHWERT

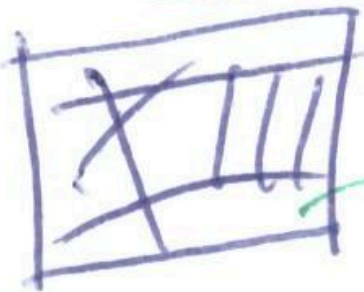
FINDE TOM'S SCHWERT
IM NORDÖSTLICHEN DUNGEON
NOCH 2 TAGE ZEIT

Info
Add On
wenn SC etwas

WICHTIG

über Auftrag
erzählt bekommt

- keine absolute Zeitangabe (zu modern)



DIE SPACE-TASTE

- toggelt: AKTIONSMODE / FERNKAMPF / NAH KAMPF

- bricht in jeder Zeit

~~alle~~ jedes offene Fenster ab!

(Inventory / Auftragslog / Spells, etc)

~~[und geht in den nächsten MODUS
NICHT!]~~

• UND GEHT
IN DEM KAMPF-
MODUS

XIV

Abbrechen offene Fenster

(8)

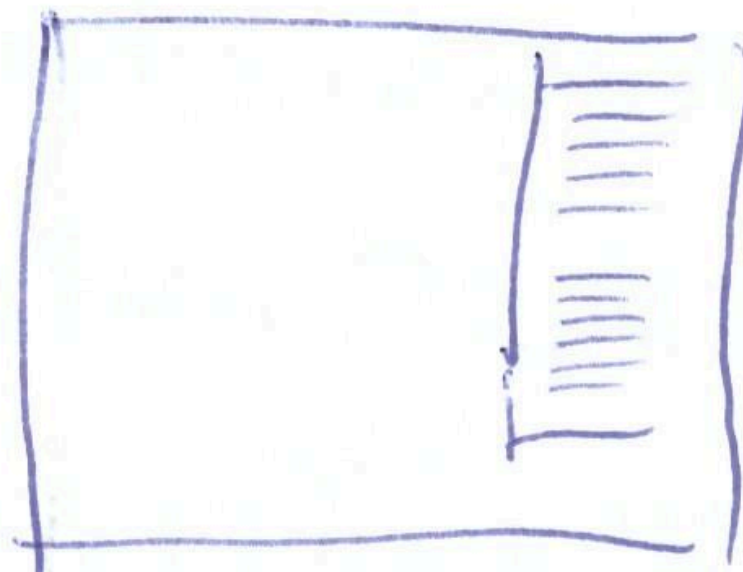
(mit ESC oder mit derselben Taste, mit der das entspr. Fenster aufgerufen wurde) ODER MIT SPACE

XV

SC-PROFIL

<S> Key

Questlog



← Attribute

← Talente

XVI

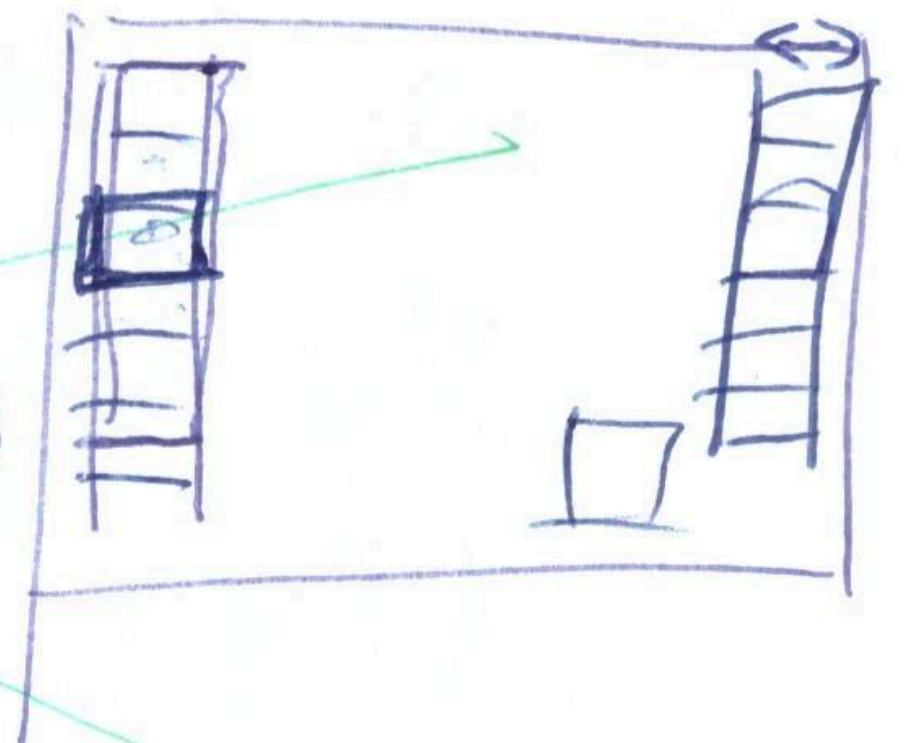
TRUHEN/SCHRÄNKE etc.

Beim öffnen erscheint Inventory:

Ctrl → ins Inv

Ctrl ← in Truhe (ggf. auswechseln)

~~Ctrl ↑ in Hand & EXIT~~



• Die Truhe geht beim Menü Exit automatisch wieder zu

XVII

STEUERUNG der Spielfigur

Ctrl Schalter / Ausprechen / Öffnen

Ctrl ↑ Schieben | Ctrl 1 sec festhalten!

Ctrl ↓ Ziehen

~~Ctrl → in Hand~~ → Ctrl → in Inventory

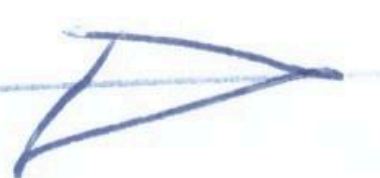
↳ Item in Hand Ctrl ↑ Item in Hand

- Ctrl ↑ werfen (Auto Aim auf selektiertes Ziel)

- Ctrl ↓ (ablegen)

- Ctrl → in Inventory

- Ctrl ← ~~ist~~ ablegen



Figur ohne alles im Aktionsmode

- Ctrl Tür auf, Truhe auf, Schalter drücken, Dialog
- Ctrl ↑ Item aufnehmen in Hand
- Ctrl → Item ins Inventory (Shortcut)
- Ctrl ←
- Ctrl ↓

Figur mit Item

- ~~Ctrl Tür auf, Tür zu etc~~
- Ctrl ↑ Item werfen (Auto Aim)
- Ctrl → Item ins Inventory
- Ctrl ← Drop Item
- Ctrl ↓ [auch Drop]

~~INFO
TEXT
über Item
erscheint
im Infofenster~~

Figur mit mittelgroßem Objekt

- Ctrl
- Ctrl ↑ werfen
- Ctrl →
- Ctrl ← Drop
- Ctrl ↓ [auch Drop]

~~Info text
ins Infofenster~~

Im Inventory

Ctrl Select (Equip, Quickslot)

BEI USEABLE ITEMS ~~Ctrl: USE?~~ ⇒ Ctrl: USE!!

- Ctrl ↑ in Hand (ggf austauschen)
- Ctrl ← in Truhe / Schraube ~~...~~ (falls SC vor offene Truhe)
- Ctrl → ins Inv (aus Truhe)
- [Ctrl ↓ (auch in Truhe)]

• Ausordkeys scrollt durch Inventory wenn linke Kategorie (Waffen) erreicht: ← zur Truhe