

ORPHEUS - Interface VN

1) Outside View Only

2) Keyboard Only (erste Maus Inventory
& "Funktion" Unterstützung)

3) Items = VOBs

a) dr Schläge #

k) Party NSC Louken

b) Zielen & Schießen

l) Battle Mode

c) Spell Selection

m) reden

d) klettern

n) aufheben

e) Springer

o) inventory

f) Türen öffnen / Truhe öffnen

p) weglegen

g) Schloß knacken

h) aussehen → {NEU} Punkt 3)

i) VOB verschieben

j) in VOB verstecken

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

FIRE + ↑

1) Manipulieren → [Tür/Schrank/Truhe/Hebel/Knopf/Fackel]

FIRE + ↓

2) Aufheben → "Ein Stein. Gut erhalten" <UP> = Inventarzug
FIRE + ← [autom. Zuordnung]; <down> = wieder Weglegen

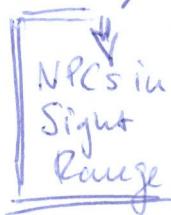
3) Betrachten [Obj. via AUFHEBEN] → wie Manipulieren
FIRE + → Nachmal drücken = toggle Blickwinkellosigkeit
Auto Look (Infowindow) für Items

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



5) Schießen → ^{HOLD} <FIRE> = BogenSpannen <LEFT> + <RIGHT> =

Select Target; <UP> + <DOWN> = ~~Move~~ <Open> <Unter>
[Jump to/next/target]
[Auto Vertical Select]



<RELEASE FIRE> = Feuer (⊕ <Move>)

<AGAIN FIRE> = Last Selected Target
IF NOT Dead

6) Schlagen <SPACE> = BattleMode; ⊕ = position SC;

?

<FIRE> = Auskolen; ⊕ = SelectTarget;

(□ = nähern/entfernen); Press <NUMBLOCK 1-9>

= Select Blow; <RELEASE FIRE> ≥ HIT.

AGAIN<NUMBLOCK 1-9> = Another Blow

WHILE FIRE = Battle Distance (Abstand
begrenzter)

6 b) AUTOMAT. VERTeidigen IF NOT [BLOW]

<Alt>

7) Springen/Klettern/in VOB verschieben

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

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

Quickslot 2 = SpellBook; ↗<TAB> = Get QS2 items,

<Fire> = Activate [Bookmark] Spell; ➤
(evtl.-Quickchoice Spells on Keypad 1-0)

➤<Return> = Book ➤ Spell Select (Bookmark);
(LOGISCHE SORTIERUNG / WENIG SPRÜCHE AUF EINMAL, LIEBER SPRUCH INDIVIDUELLE ANZÄHLE STEIGERUNG)

DIREKT AUS BUCH ZAUBERN

③ <Fire-pressed> = Inc Spell Strength

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

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

↗ Push / ↘ Pull

[Offenen Schrank von offener Seite verschieben]

= auto_close Schrank + push_Schrank ;

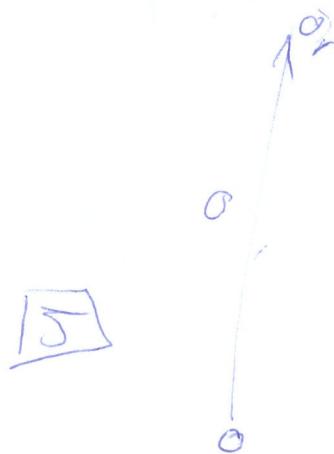
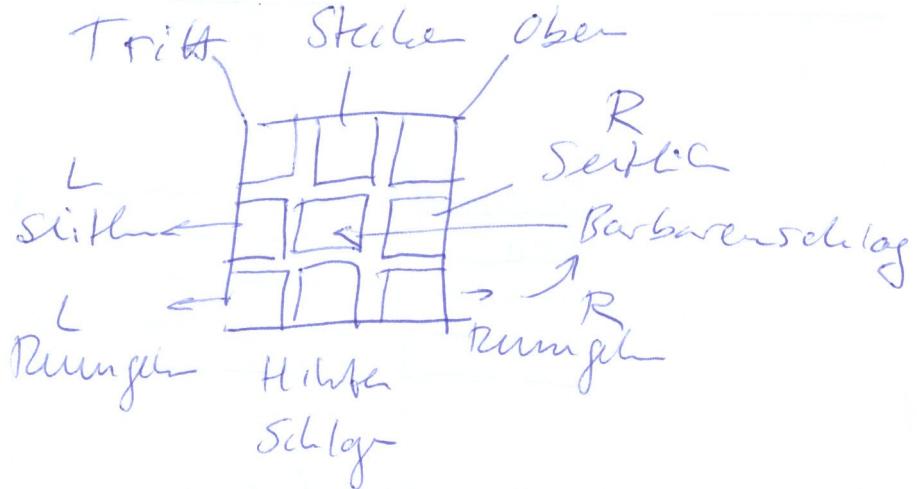
10) Party NSC lenken

a) Kriegsrat = Auf Der Stelle Drehen; IF Move ↑ OR ↓
THEN PARTY behind SC;

follow / wait | action
| | attack

b) Party OPT = Pop Up Menu (+ Select)

(FIRE) + ...



LE-Balken

1. Button Warte = ~~cancel~~

Folge = disable wenn außer Hörreichweite
(evtl Telepathic. Kommunikabilität)
(Flieke)

2. Button Aktion

⇒ 3. Button: Kampf / Sprachlaune

- ↓ highlighted → updown!
= cancel
- Tür (dach vor)
 - Lockspille (vor)
 - Eihrenruten

Kontrollierte
NSCs fröhlich
gehenszieldienst

General Button = Kriegerpat! |||

Bis zu 4 Party NSCs

General Button 2 - Alle Warten / Alle Folge Alle

General Button 3 - Kampf / Alle Sturm

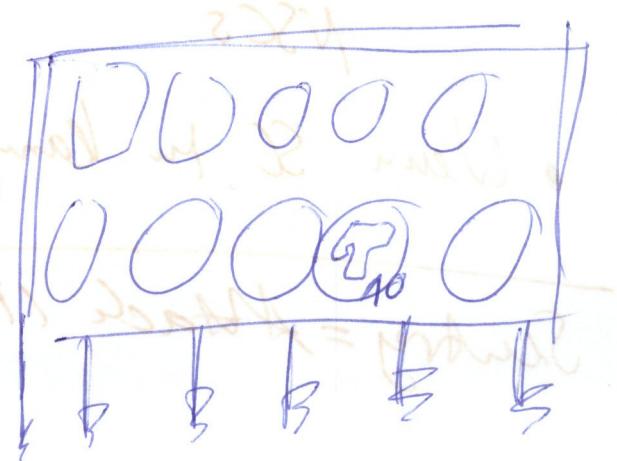
Kampf (Kämpfen. bis 15% (E))

Wenn SL fliekt → FOLGE → Cancel Fight
Weiter kämpft!

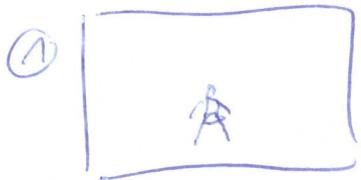
• Keine selbstständig Aggro ggü andere
NSCs

• Wenn SL in Kampfmodus NSCs auch

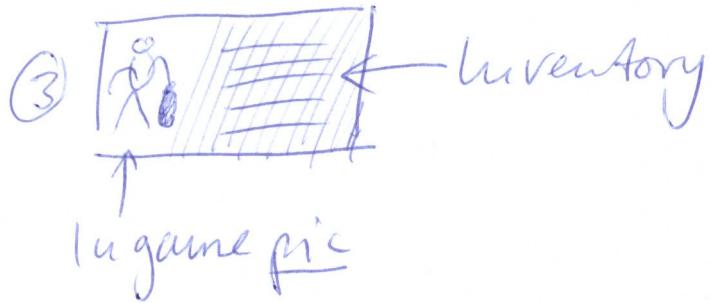
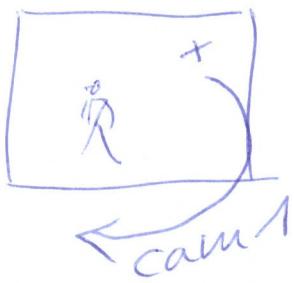
Sentry = Attack IF Attitude <= Neutral



Northwell => standstill

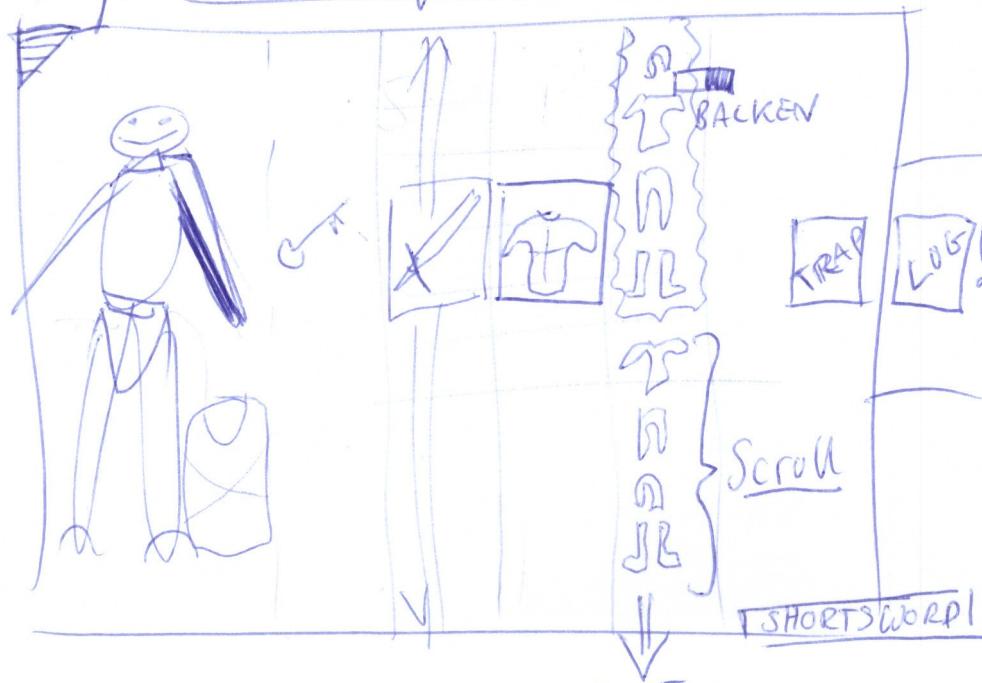


② Inventory - Anien



- Weaponselect
 - Turnpunkt Figure (SC)
~~- Left (Right Hand Single Hand)~~
~~- Right (Left Hand Single Hand)~~
~~- Back (Both Hands)~~
 Inventory Scroll
 (Selected Turnpunkt weapon
 is highlighted)

Legs steht Waffen weg



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