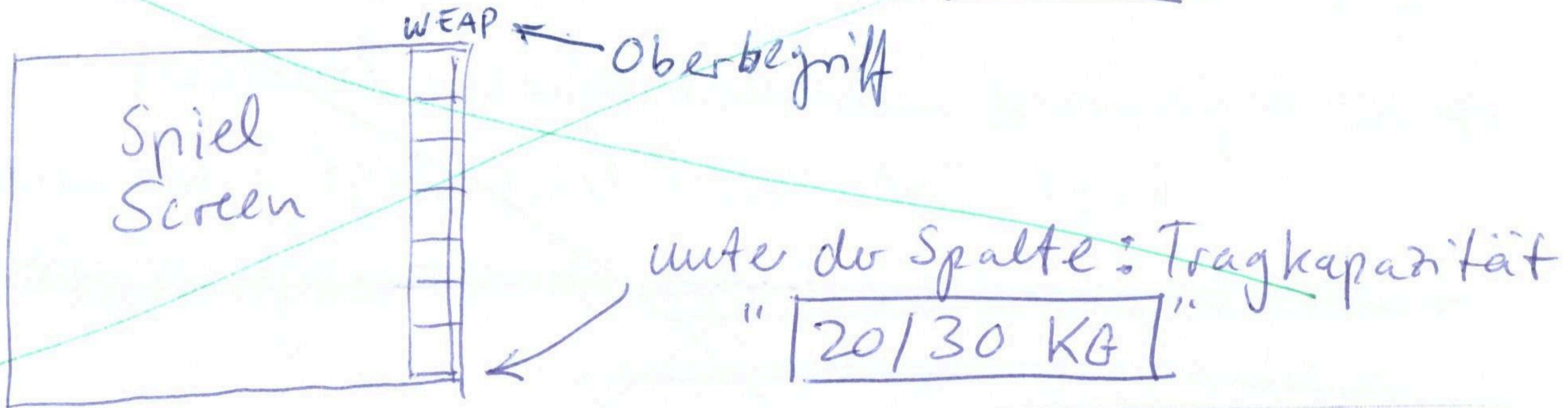


PHOENIX USER INTERFACE

①

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

ISG steht
IMMER
Waffen weg



② ↑↓ bewegt "Selektionsrahmen" auf und ab,
scrollt ggf. die Spalte hoch / runter

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

II] INVENTORY - KATEGORIEN Faderel

DARIN WÄHLBAR:

- Nahkampfwaffen / ~~Fackeln~~* / Schilder je 1
- Fernkampfwaffen / Magische Stäbe / Pfeile * 1/1/-
- Rüstung / Helme „Maske“ je 1
- Ringe / Amulette 8/1
- Tränke ** —
- Sonstiges (Auftrags-Spezialgegenstände u. ä.) —
- Scrolls, Maps, Texte Geld —
- Schlüssel Lichtquelle ** —
- [alles an der Faderel] —

** 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]
(Fackeln auch)

②

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

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

[5.15]

IV LENKUNG DES INVENTORIES

① ACTION + ~~Code ↓~~ [NUR ACTION = SELECT]
- legt Item ab

② ACTION + ~~Code ↓~~ / ACTION → aus
- nimmt Item in die Hand / Hand ~~holt~~ ins INV
nochmal ACT + ~~Code ↓~~ bei anderem Gegenstand
- wechselt Item in Hand aus

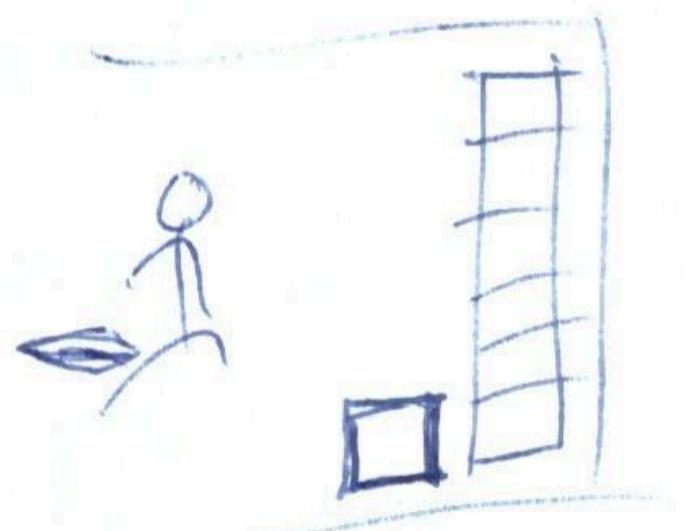
ITEM IN HAND

ACTION + ↑ werfen

ACTION + ↓ ablegen auf Boden

ACTION + → ~~benutzen~~ ins Inventory legen

ACTION + ← ~~benutzen wie ↓~~
(-Trank trinken, Segmant einsetzen)



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

VII SORTIERUNG DER ITEMS IM INVENTORY ③

Beispiel: Kategorie Waffen / Fackeln / Schilder

- Die Items werden nach 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 Waffe, dann alle Lichtquellen, dann alle Schilder
- Schilder werden nach effektivem Rüstungsschutz sortiert.
- Lichtquellen werden nach Alter/gebrauchtheitsgrad sortiert, wobei es alle Fackeln gibt, dann alle Laternen.

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

(Fackeln werden doppelt dargestellt -> einer Fackel steht bei der direkt ACTION + eine im Inventory aufgefunden)

VI QUICKSLOTS SIND NICHT SICHTBAR

nur als Rahmen in den entsprechenden

Inventory - Kategorie

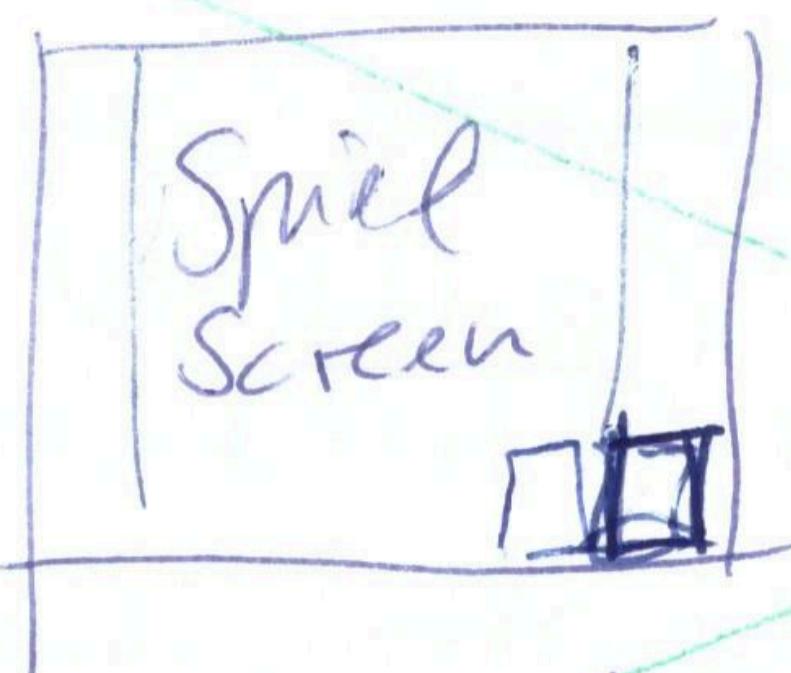
QS1 immer Fernkampfwaffe / Stab / Magischer /

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

VII

Munitionsaudeiche

④



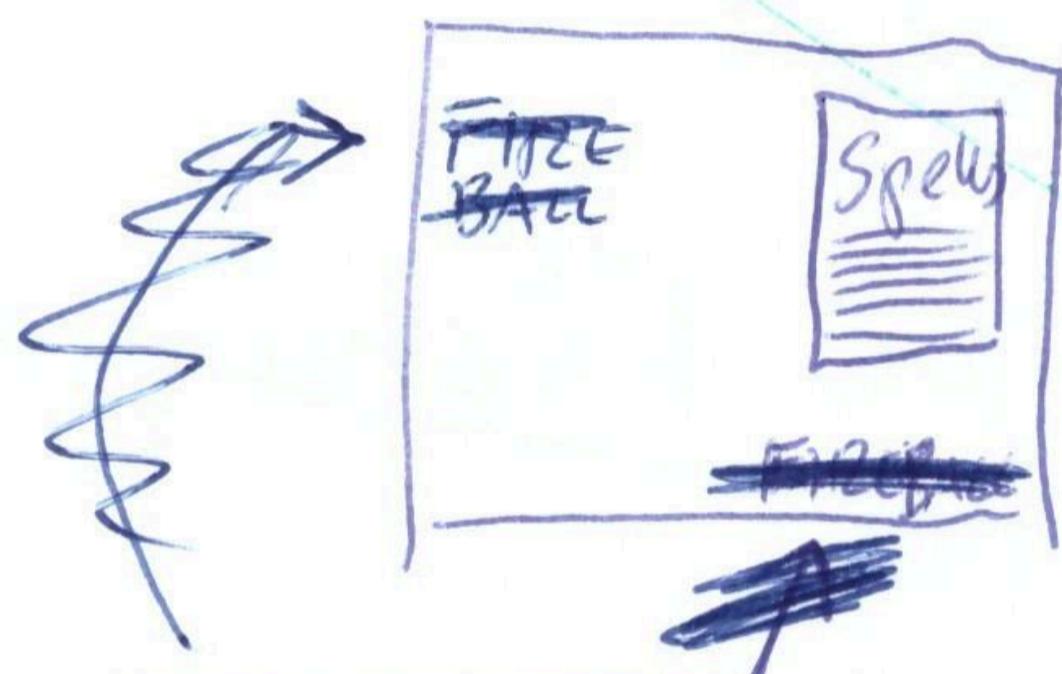
auf dem Hauptscreen;
dort, wo die unterste
Inventoryposition wäre

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

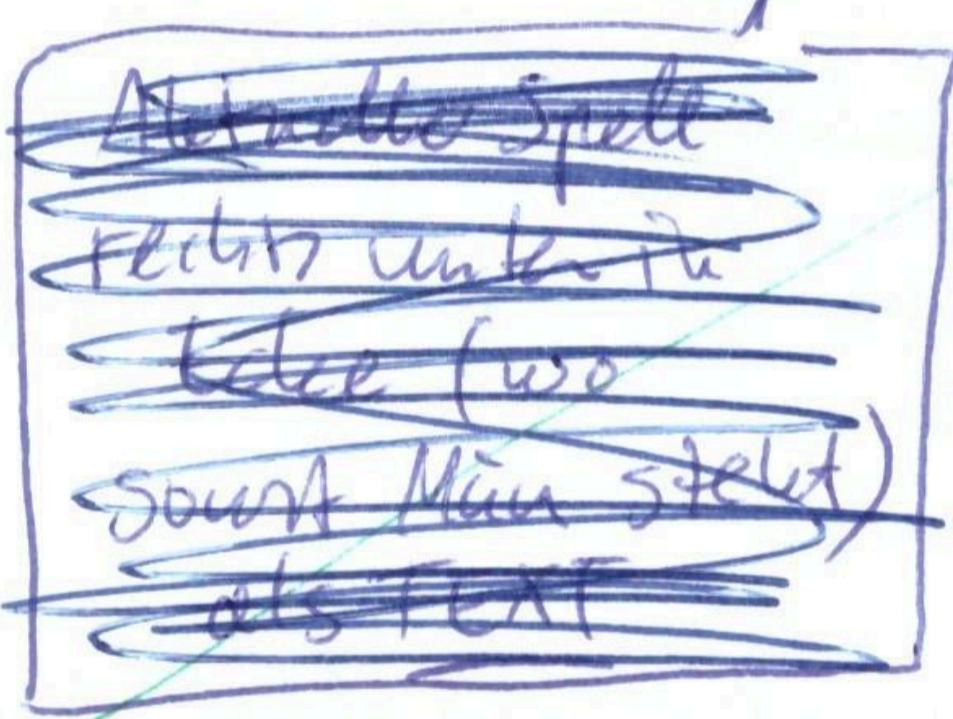
VIII

SPELLBOOK [Return]

erscheint bei Druck auf Spells-Key (Return)



↑↓ toggelt durch die Spells



↔ toggelt 2 Listen
Magiesprüche / PST-Sprüche

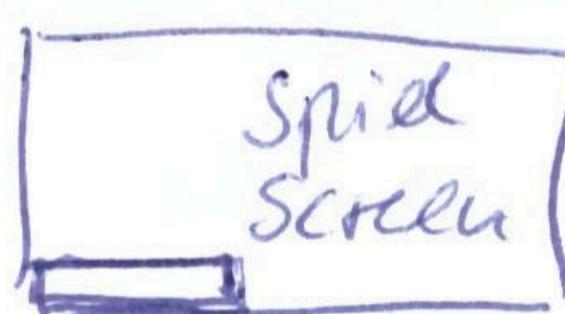
(wenn keine 2 Magiearten beherrscht,
sind ↔ qualifiziert)

- ACTION wählt Spruch aus, danach Spellfertigkeit automatisch im Spell-Mode [3. Modus neben Kampf- u. Aktionmodus]
- jetzt kann mit ACTION gezaubert werden
 - SPACE = ~~NORMALE (AKTION) MODUS~~ → Return ~~= siehe~~
~~Kampfmodus~~ = Magie ~~aus~~ ~~aus~~ ~~→ Return und~~
~~aus~~ ~~aus~~ ~~aus~~

IX

Die BALKEN

MANA



Return ~~= siehe~~
Kampfmodus = Magie ~~aus~~ ~~aus~~ ~~→ Return und~~
~~aus~~ ~~aus~~ ~~aus~~

Maximunwert — Gute verschiedene
sich nach Rechts
(KEINE Relativanzahl)

wächst ↑ aktueller Wert

Bei stärker regulierbaren Spells
wächst ein Balken im Balken; erreicht
diese Aktuelle_Spell_Balken das aktuelle Mana-
maximum, geht der Spell automatisch los.

MANA

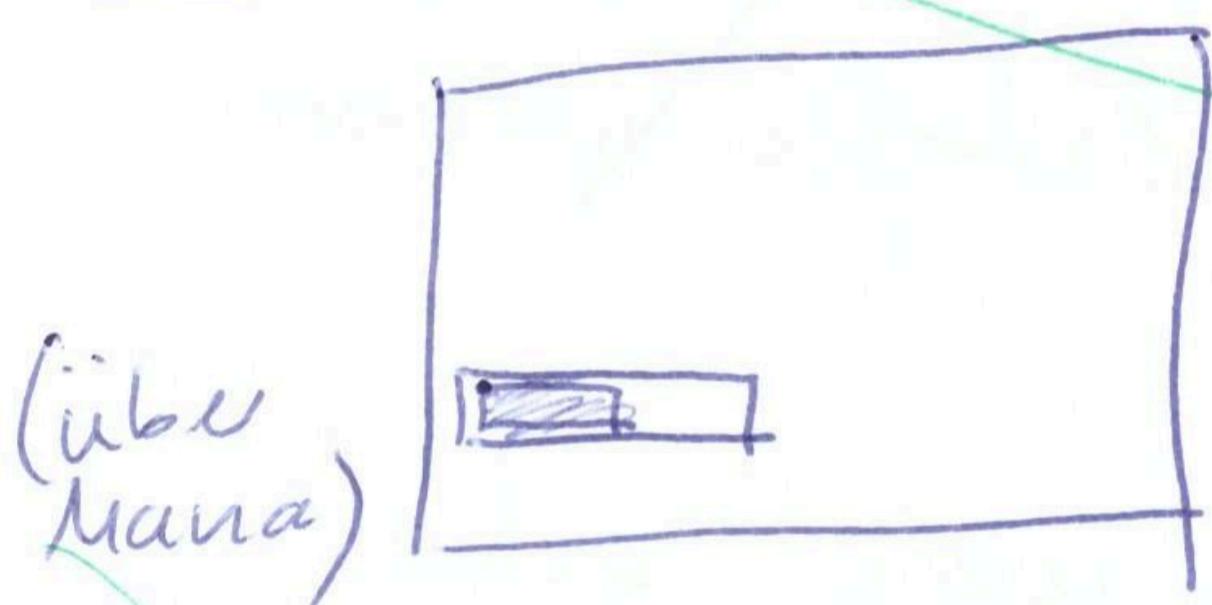
5

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

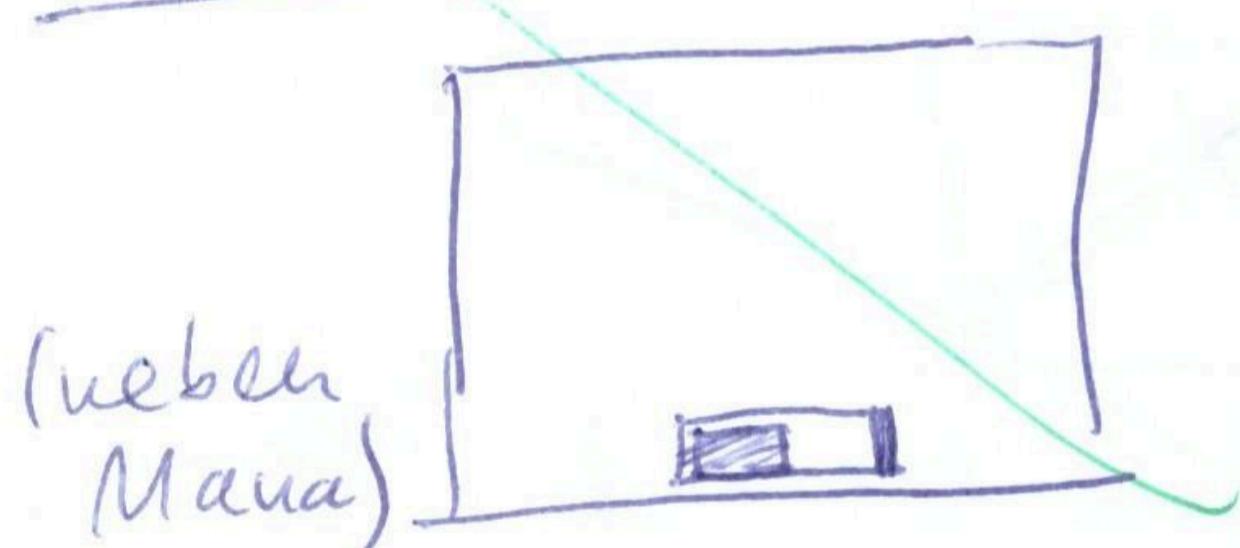


Es wäre cool, wenn das Restmana wirklich sichtbar nach links zum Rand rübe gleiten würde!

LEBENSENERGIE



WAHNSINN

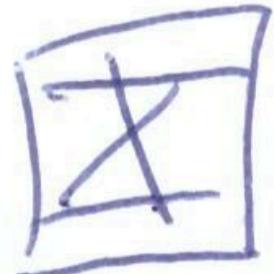


Der aktuelle_Spell_Manabalken wächst während man ACTION gedrückt hält.

Er ist erst grün
(steigerbarer Bereich)

Dann gelb [kurzes Stück]
(Maximale Stärke erreicht)

Dann rot
(Maximale Stärke Überschritten
→ Es treten Nebeneffekte auf)

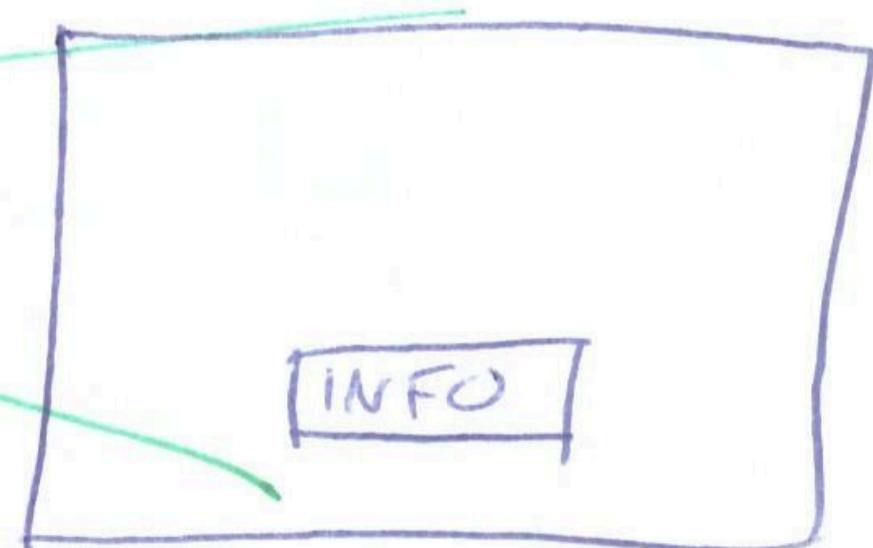


ALLE INFOS!

Info text - Inventory Item Beschreibung

- welche Person sehe ich gerade?

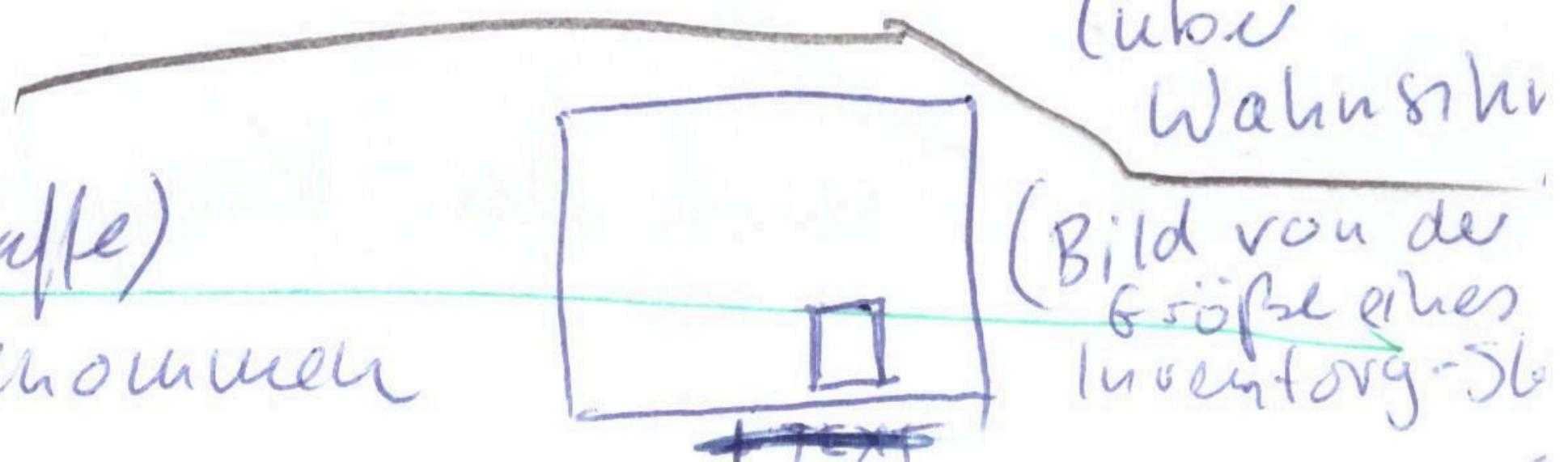
- was ist das Obj, vor dem ich stehe?



HAND

- was habe ich in der Hand (Waffe)

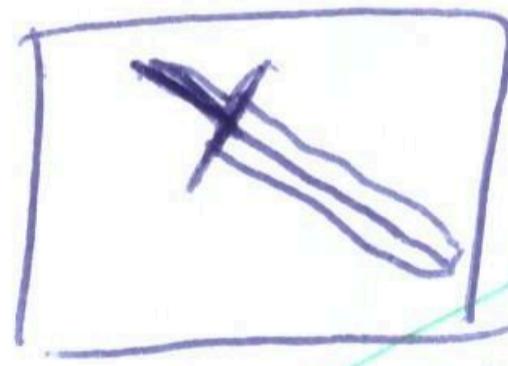
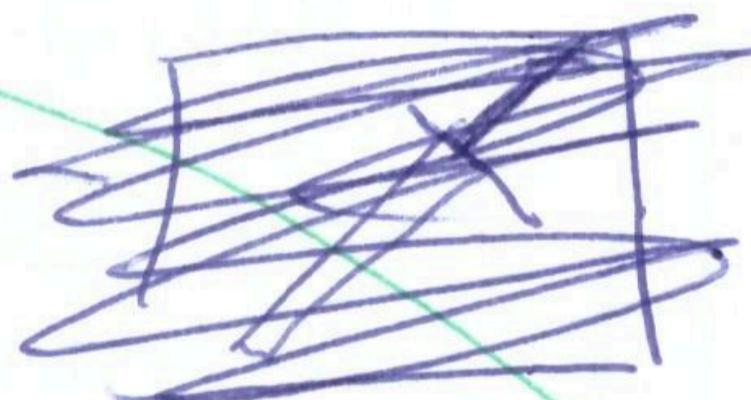
- was habe ich gerade aufgenommen



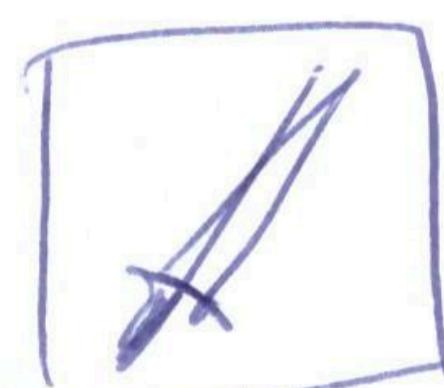
(Bild von der
größte eines
Inventory-Obj)

- ~~6~~ Wenn Waffe aufgenommen, nach nicht automatisch Kampfmodus aktiv
- Waffe kann jetzt noch weggeworfen werden
 - {SPACE} aktiviert Kampfmodus mit ~~gerade~~ gerade aufgeholte Waffe
 - ist keine Waffe im ^{entsprechenden} Quickslot, so wird die Waffe mit dieser Aktion (Space) dem Quickslot zugeordnet. Andernfalls wird bei noch maligem {Space} die Quickslotwaffe getrichet, und die aufgeholtene Waffe landet im Inventory
 - ist das Inventory aber schon voll, so landet die aufgeholtene Waffe vorne Spieler auf den Boden

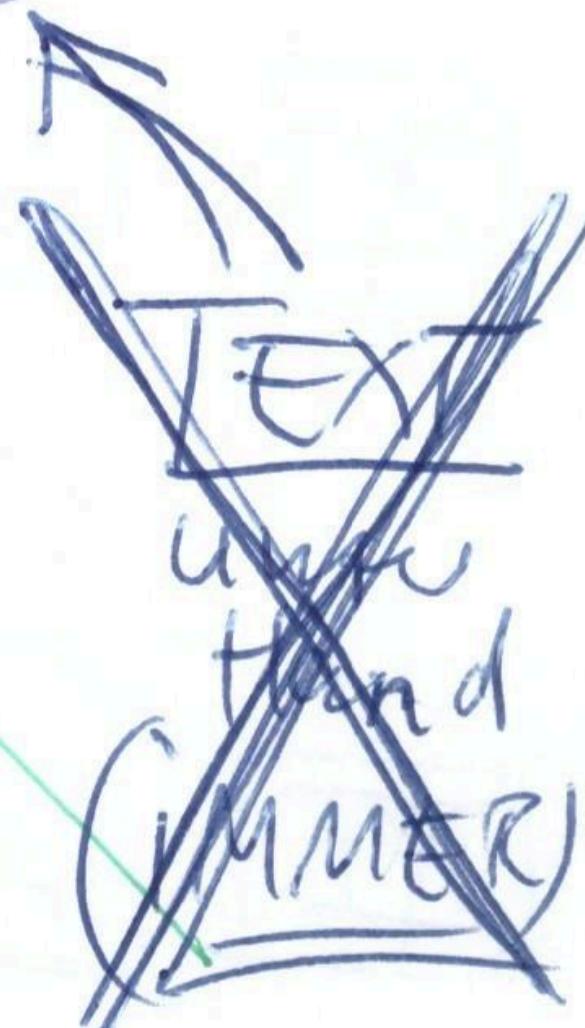
IN DER "HAND"-ANZEIGE sieht man eine Waffe, die zum Werfen / Weglegen bereit ist so:



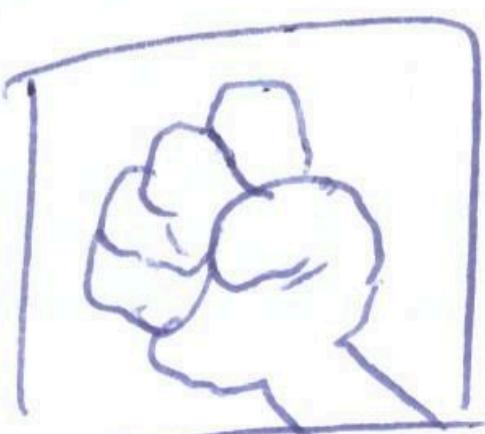
und eine, die zum Kämpfen bereit ist (Kampfmodus aktiv) so:

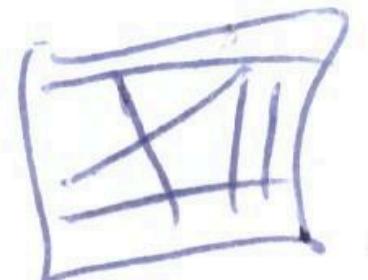


ist keine Waffe in der Hand, sieht man das:



und im Kampfmodus:



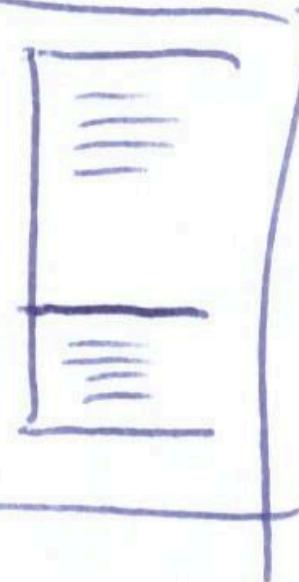


AUFTAGSLOG <Q>

(7)

- unterfält

in 2 Abschnitte:



es schaut
nicht an
Rand

OBEN - aktuelle Aufträge

UNten - beschreibende Text

Man muss NICHT mit (F5) selektieren,
um den zugehörigen Text zum Auftrag
anzusehen zu lassen, sondern einfach
nur mit hoch und runter scrollen

Der Name des aktuelle ausgewählten Auftrag
(Bsp. Tom's Schwert) leuchtet auf,
und im unteren Fenster erscheint die
Beschreibung:

TOMS SCHWERT

FINDE TOMS SCHWERT

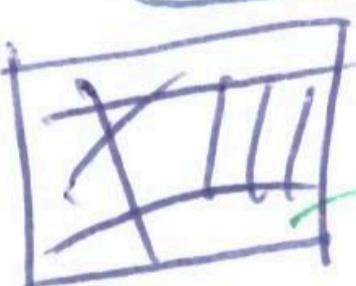
IM NORDÖSTLICHEN DUNGEON

NOCH 2 TAGE ZEIT

Info
Add On
- wenn SC etwas
über Auftrag
erzählt bekommt

WICHTIG

- keine absolute Zeitangabe (zu modern)



DIE SPACE-TASTE

- toggelt: AKTIONSMODE / FERNKAMPF / NAH
KAMPF

- bringt in jede Zeit

~~alle~~ jedes offene Fenster ab!
(Inventory / Auftraglog / Spells, etc)

~~und geht in den nächsten Modus~~
~~nicht!~~

UND GEHT
IN DEM KAMPF-
MODUS

~~XIV~~

Abbrechen offene Fenster

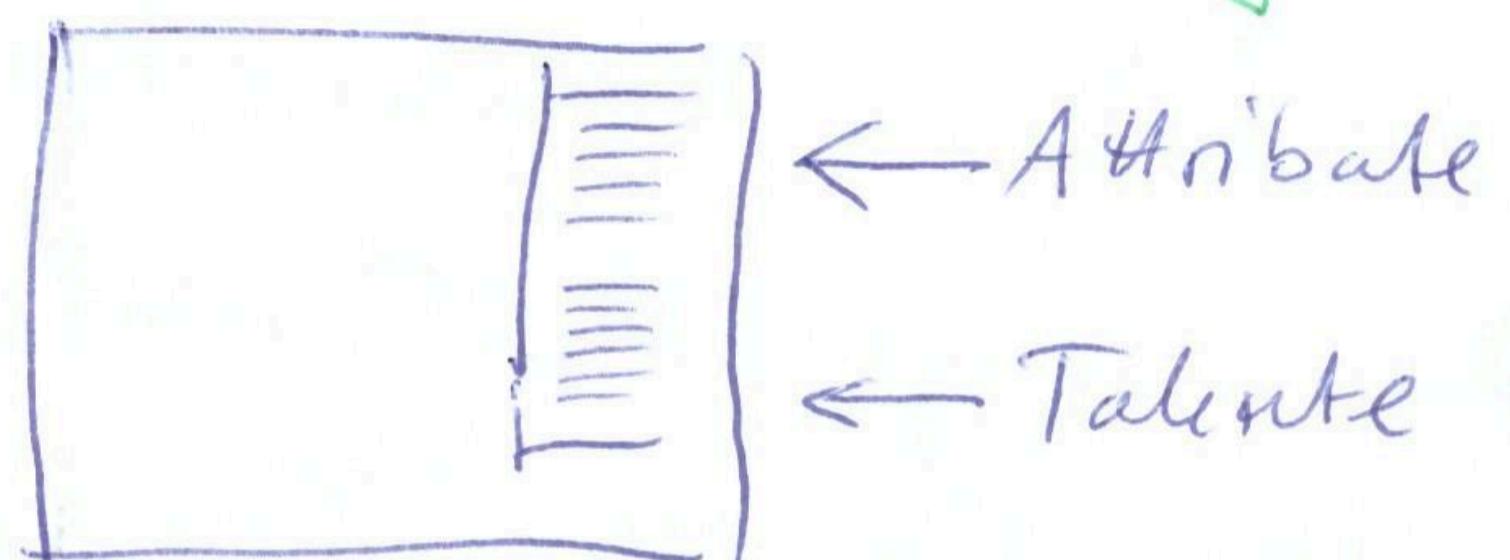
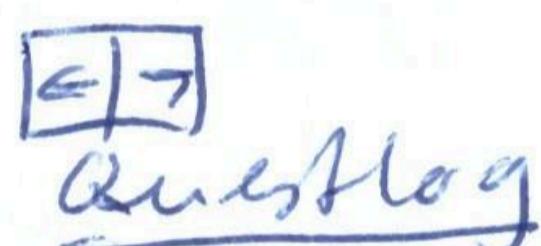
(8)

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

~~XV~~

SC-PROFIL

<S> Key



~~XVI~~

TRÜHEN / SCHRÄNKE etc.

Beim öffnen erscheint inventory:

Ctrl → ins Inv

Ctrl ← in Truhe (ggf auswechseln)

~~Ctrl ↑ in Hand & EXIT F1~~

- Die Truhe gehts zum 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)~~

~~Ctrl ↑ Item in Hand~~

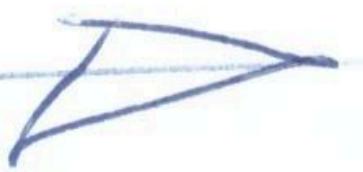
Item in Hand

- Ctrl ↑ werfen (Auto Aim auf selektiertes Ziel)

- Ctrl ↓ (ablegen)

- Ctrl → in Inventory

- Ctrl ← ~~ablage~~



Steuereingübersicht

(9)

Figur ohne alles im Aktionsmodus

Ctrl Tür auf, Truhe auf, Schalter drücken, Dialog

Ctrl ↑ Hem anfreunden in Hand

Ctrl → Hem ins Inventory (Shortcut)

Ctrl ←

Ctrl ↓

Figur mit Item

Ctrl ~~Tür auf, Tür an etc.~~ ~~XXXX~~

Ctrl ↑ Hem werfen (Auto Akm)

Ctrl → Hem ins Inventory

Ctrl ← Drop Item

Ctrl ↓ [auch Drop]

~~INFO
TEXT
über Item
eschrift
im Infofenster~~

Figur mit mittelgroßen Objekt

Ctrl

Ctrl ↑ werfen

Ctrl →

Ctrl ← Drop

Ctrl ↓ [auch Drop]

~~Info text~~
~~ins Infofenst~~

Im Inventory

Ctrl Select (Equip, Quickslot)

BEI USEABLE ITEMS ~~Ctrl: USE²~~ \Rightarrow Ctrl: ~~USE!!~~

Ctrl ↑ In Hand (ggf austauschen)

Ctrl ← in Truhe / Schrank ~~falls SC vor~~ (falls SC vor
offene Truhe)

Ctrl → ins Inv (aus Truhe)

Ctrl ↓ [auch in Truhe]

• Aussortkeys scrollt durch Inventory

wenn linke Kategorie (Waffen) erreicht:

zur Truhe