

# Gothic

## *E-1: Menu & Userinterface*

Letzte Änderung: 21.07.99 20:33

Druckdatum: 03.11.98 08:58

Autor: Alex Brüggemann

© 1997,98, 99 Piranha Bytes Software GmbH

### Inhaltsverzeichnis

<b>1. MENÜ-STRUKTUR</b>	<b>2</b>
1.1 INTRO / EXTRO	2
1.2 SPIELSTÄNDE	2
1.3 NAVIGATION IN DEN MENÜS	3
1.4 HAUPTMENÜ	4
1.5 SPIELMENÜ	8
<b>2. USER-INTERFACE</b>	<b>9</b>
2.1 VIEWPORT	9
2.2 STATUSANZEIGEN	9
2.3 ASK-FAUST	10
2.4 FOKUSFENSTER	10
2.5 TEXTFENSTER	13
2.6 INVENTORY	13
2.7 SC-PROFIL	17
2.8 HILFE-FUNKTION	18
<b>2.9 APOTHEKE</b>	<b>19</b>
<b>3. SC-STEUERUNG</b>	<b>20</b>
3.1 ALLGEMEIN	20
3.2 NORMALMODUS	20
3.3 DIEBSTAHLMODUS	22
3.4 NAHKAMPF/FERNKAMPF-MODUS	23
3.5 MAGIEMODUS	23
3.6 WERFEN-MODUS	24

1.

# Menü-Struktur

## 1.1 Intro / Extro

### 1.1.1 Hauptmenüpunkt: „Intro wiederholen“

Wie auch bei anderen Produkten üblich, kann mit diesem Menübefehl das Intro erneut abgespielt werden. Anschließend geht es wieder zurück ins Hauptmenü.

### 1.1.2 Intro

Folgende Idee liegt vor:

Standgericht (eine Farce ohne Rechtfertigungschance für den SC) → Abtransport (Stimmung: Todesmarsch) → Wurf von der Klippe (gellender Schrei + Megaplatsch) → Retten ans Ufer und Blick in die hämischen Gesichter der anderen Insassen

### 1.1.3 Extro

Die magische Barriere ist zerstört. Die Helden (so sie denn alle überlebt haben) verlassen das Gefängnis. Ein Rückblick auf das Gefängnis zeigt rauchende Ruinen und wütende Dämonen. Die Helden wenden sich ab und marschieren gemeinsam in die Weite des Hügellandes...

## 1.2 Spielstände

In GOTHIC gibt es keine Unterscheidung zwischen Singleplayer und Multiplayer Spielständen.

Zu jedem Spielstand sollten zusätzlich zum Namen des Spielstands folgende Informationen benutzt werden um sich über den Inhalt des Spielstands zu informieren:

- Welt-Infos (Storykapitel?, Spieltag, Uhrzeit)
- Spieler-Infos (Bande, Aussehen, Ausrüstung, Aufenthaltsort des Helden, Angabe welche NSC-Helden von Spielern gesteuert wurden)

Zusätzlich würde ein „Screenshot“ des Helden (automatisch beim Abspeichern angelegt) einen guten Überblick über die abgespeicherte Spielsituation geben.

Im Single-Player Spiel werden im „LOAD Game“-Screen als Info zu einem selektierten Spielstand die Welt-Infos und die Spieler-Infos des SC-Helden angezeigt. Bei Multiplayer-Spielen werden als Spieler-Infos die Infos des Charakters angezeigt, der auf dem jeweiligen Computer gewählt ist.

### 1.2.1 Spielstand laden

Will man einen Spielstand laden, kann man sich zuvor in einer File-Selector-Box über die vorhandenen Savegames informieren.

Bewegt man den Cursor über einen Spielstand, so sollten sofort die entsprechenden Welt- und Spieler-Infos dieses Spielstands auf dem Screen angezeigt werden.

Wird ein Spielstand mit weniger Mitspielern fortgesetzt, als er abgespeichert wurde, dann sollte bei Spielbeginn eine Text-Meldung anzeigen, welche zuvor von Spielern gesteuerten NSCs nun wieder vom Computer übernommen wurden.

### 1.3 Navigation in den Menüs

Die Bedienung der Menüs über die Tastatur (Cursor-Tasten, Return "ACTION"-Taste, ESC) muß immer möglich sein, egal welches Eingabegerät gerade aktiv ist.

- "Cursor Up/Down" dienen dabei der Navigation in der aktiven Menü-Ebene.
- "ESC" wechselt zur nächst höheren Menü-Ebene. Bei einem solchen Wechsel muß dort wieder die zuletzt selektierte Option gewählt sein. Wechselt man z.B. vom Optionen-Menü zurück zum Hauptmenü, dann ist dort der Menüpunkt Optionen selektiert.
- Sowohl "Return" als auch die "ACTION"-Taste (default = STRG) führt aus, was mit den Cursortasten selektiert wurde. Dies kann der Wechsel auf eine tiefere Menü-Ebene sein, aber auch das Ändern einer Einstellung auf der untersten Menü-Ebene.
- "Cursor Right/Left" können ebenfalls benutzt werden um Einstellungen zu ändern. Dies ist sinnvoll, wenn per Slider zwischen mehr als zwei Einstellungen gewählt werden kann, zum Beispiel bei der Musik und SFX-Lautstärke, der Gamma-Korrektur, u.Ä. Auch hier sollte zwar eine Einstellung über die "Return"-Taste möglich sein, aber natürlich nur in eine Richtung ;)
- Die Cursor-Tasten dürfen **niemals** benutzt werden um zwischen verschiedenen Menü-Ebenen zu wechseln!
- Falls der Spieler die Spielerbewegung in der Tastaturbelegung umkonfiguriert hat, sollten **zusätzlich** zu der Cursor-Tasten auch diese Tasten zur Menü-Navigation benutzt werden können.
- Wird ein Joystick bzw. Gamepad benutzt, muß dieses natürlich ebenfalls **zusätzlich** zu den normalen Menütasten benutzt werden können.
- Der komplette Menü-Text (wie auch die Help-Texte) muß in einem oder mehreren Scripten editierbar sein. Ein "Sprachschalter", der zwischen deutsch/englisch/... umschaltet muß auch Help- und Menü-Texte berücksichtigen.

Wie werden beim ersten Programmstart die wichtigsten Optionen eingestellt? (optionale Hardware-Erkennung mit automatischer Voreinstellung der Options wäre wohl optimal).

Was passiert bei Multiplayerspielen wenn der Master (die Slaves) das Spielmenü aufrufen wollen?  
→ Menü transparent, Spiel läuft im Hintergrund weiter.

### 1.4

## Hauptmenü

Die Menu-Struktur erscheint unterschiedlich, je nachdem ob man das Programm gerade gestartet hat (Hauptmenü) oder ob man das Menü während eines laufenden Spiels aufruft (Spielmenü).

Das Hauptmenü, das nach Programmstart und Intro erscheint hat folgende Optionen:

### 1.4.1 Neues Spiel

Der Spieler wird ohne weitere Einstellung von Name, Aussehen oder sonstigem in ein neues Spiel zu Beginn von Kapitel 1 „geworfen“. Er verkörpert dabei den Haupthelden von GOTHIC, dessen Name, Aussehen und Charakteristika vorbestimmt sind.

### 1.4.2 Spiel Laden (F6)

Es erscheint eine Auswahlliste mit allen vom Spieler angelegten Spielständen.

#### 1.4.2.1 File-Selector, wählen mit Cursor Up/Down und Return

Selektiert man einen Spielstand mit den Cursor-Tasten, werden die Welt- und Spieler-Infos dieses Spielstands auf dem Screen angezeigt.

#### 1.4.2.2 zurück zu Hauptmenü (ESC)

### 1.4.3 Multiplayer

#### 1.4.3.1 Multiplayer starten

- Multiplayer-Chatroom

Der Spieler startet auf seinem Rechner ein neues Multiplayerspiel. Hierbei übernimmt er die Rolle des Haupthelden und beginnt im Story-Kapitel 1. Die Mitspieler auf den anderen Rechnern übernehmen die Rolle jeweils eines Nebenhelden. Jeder „Remote-Teilnehmer“ kann sich einen der 4 Nebenhelden aussuchen, die sich aber gegenseitig ausschließen. Jeder Nebenheld kann nur einmal gespielt werden.

Der Screen zeigt:

- Liste der gefundenen Rechner/Spieler (inklusive des eigenen Rechners)
- Welt-Infos (Storykapitel, Spieltag, Uhrzeit...)
- Spieler-Infos (gewählte Figur je Rechner, Bande, Aussehen, Ausrüstung, Aufenthaltsort)
- Chatline
- Button „Spiel starten“ (erst aktiv, wenn alle Remote-Rechner den „Zustimmen“-Button gedrückt haben).

#### 1.4.3.2 Multiplayer Laden

- File-Selector, wählen mit Cursor Up/Down und Return

Anstatt ein neues Spiel zu erstellen, kann der MASTER-Spieler auch einen der gespeicherten Spielstände verwenden. Dabei kann jeder Spielstand benutzt werden. Es gibt keine Unterscheidung zwischen Single- und Multiplayer-Spielständen. Auch hierbei übernimmt er die Rolle des

Haupthelden (im Spielstand) und die SLAVE-Rechner (Mitspieler) übernehmen jeweils einen Nebenhelden des Spielstandes.

Der Screen enthält eine Liste aller Spielstände aus der einer gewählt werden kann.

Wurde ein Spielstand gewählt wird wie bei einem neuen Multiplayer-Spiel der Chatroom angezeigt.

In der **Teilnehmerliste** wird sowohl die eigene angemeldete Spielfigur (Hauptheld), als auch die maximal 4 anderen Teilnehmer-Rechner angezeigt. Auch für diese Nebenhelden müssen die jeweiligen Spieler-Infos (gewählte Figur je Rechner, Bande, Aussehen, Ausrüstung, Aufenthaltsort) angezeigt werden.

#### 1.4.3.3 Multiplayer beitreten

Will man in der Spielwelt eines anderen Rechners mitspielen, so ist man selbst ein „Remote-Rechner“ und benutzt diesen Menüpunkt. Man hat die Möglichkeit automatisch nach Servern suchen zu lassen oder durch Eingabe der Adresse des Servers (IP oder besser Rechnername) eine Verbindung herzustellen.

- LAN-Suche (automatische Suche nach einem gestartetem Spiel)

- Server-Auswahl, nur wenn mehrere gefunden!

- Multiplayer-Chatroom

- manuell Beitreten

- Adresse: 0000.0000.0000.0000 / Port: xxxx

- Beitreten

- Multiplayer Chatroom

Hat man einen Spielservers gewählt, erscheint der Chatroom-Screen, wo man als Remote-Rechner einen der vier Nebenhelden aussuchen kann. Default-Auswahl ist „keine Figur“. Natürlich kann jeder der vier Nebenhelden nur EINMAL ausgewählt werden und muß dann auf den anderen Remote-Rechnern sofort in der Auswahl gesperrt werden.

Ist man mit der Auswahl der eigenen Spielfigur zufrieden, so muß man mit dem „Zustimmen“-Button dem „Server“ erlauben, das Spiel zu starten. Erst wenn alle Remote-Rechner diesen Button gedrückt haben, wird auf dem Screen des Servers der Button „Spiel starten“ enabled.

#### 1.4.3.4 zurück zu Hauptmenü (ESC)

### 1.4.4 Optionen

#### 1.4.4.1 Grafik

- Auflösung: (640x480 ...)

- Gamma

- weitere Optionen je nach 3D-Hardware, eventuell "Leistungstest" und Auto-Configuration

- Standard wiederherstellen

- zurück zu Optionen (ESC)

#### 1.4.4.2 Sound (Lautstärken einstellbar mit Cursor R/L)

- Musik: (1-10)

- Sfx: (1-10)
- Sprache: (1-10)
- zurück zu Optionen (ESC)

#### 1.4.4.3 Steuerung

- Eingabemedium: Tastatur (Aktuelle Einstellung wird angezeigt)
  - Tastatur
  - Gamepad
  - Joystick
- Tastenbelegung: Standard (Aktuelle Einstellung wird angezeigt)
  - Standard
  - Benutzerdefiniert
- zurück zu Optionen (ESC)

#### 1.4.4.4 zurück zu Hauptmenü (ESC)

### 1.4.5 Credits

Hier ist Platz für:

- alle Beteiligte und deren Aufgaben (eine erste Auflistung, damit niemand vergessen wird)

Aufgaben	Beteiligte
management & design	Stefan Nyul
	Alex Brüggemann
	Mike Hoge
	Tom Putzki
programming	Ulf Wohlers
	Dieter Hildebrandt
	Bert Speckels
	Carsten Edenfeld
	André Schrieber
	Peter Sabath
	Holger Dickmann
	Adrian Dalecki
Artists	Markus Kark
	Horst Dworzak
	Mario Röske
	Kai Rosenkranz
	Uwe Meier
	Tobias Franz
	Ralf Marczinczik
	Claus Wohlgemuth
	Sascha Hendrichs
	Vadim Pietrzynski
Folko Streese	
Designer/Skripter	Jochen Peketz
	Carsten Kißlat

	Steffen Rühl
	Jörg Bütow
	Navid Vahdat
thanks to	Karsten Kutowski
	Lutz Hebel
	Michael Bohne
	Thomas Schüer
	Carsten Schwede
	Peter Richter
	Sonja Lüttenberg
	Alex Wittmann
	Markus Scheer
using	Miles Sound System (Rad-Gametools)
	VDFS (Nitro Software)
	Grade (Orange Games)

- Danksagungen

witzige Sprüche und „Running Gags“, die im Laufe der Programmentwicklung ständig präsent waren

#### 1.4.6 Spiel beenden

##### 1.4.6.1 beenden

##### 1.4.6.2 zurück zum Hauptmenü (ESC)

## 1.5



## Spielmenü

erscheint, wenn man während des Spielens ESC drückt

### 1.5.1 Spiel Speichern (F5)

1.5.1.1 File-Selector (Liste von Spielständen, wählen mit Cursor Up/Down und Return)

1.5.1.2 zurück zum Spiel (ESC)

### 1.5.2 Spiel Laden (F6)

1.5.2.1 File-Selector (Liste von Spielständen, wählen mit Cursor Up/Down und Return)

1.5.2.2 zurück zum Spiel (ESC)

### 1.5.3 Optionen (siehe Hauptmenü)

1.5.3.1 zurück zum Spiel (ESC)

### 1.5.4 Spiel Abbrechen

1.5.4.1 Abbrechen (wechselt ins Hauptmenü, Cursor ist auf "Spiel beenden")

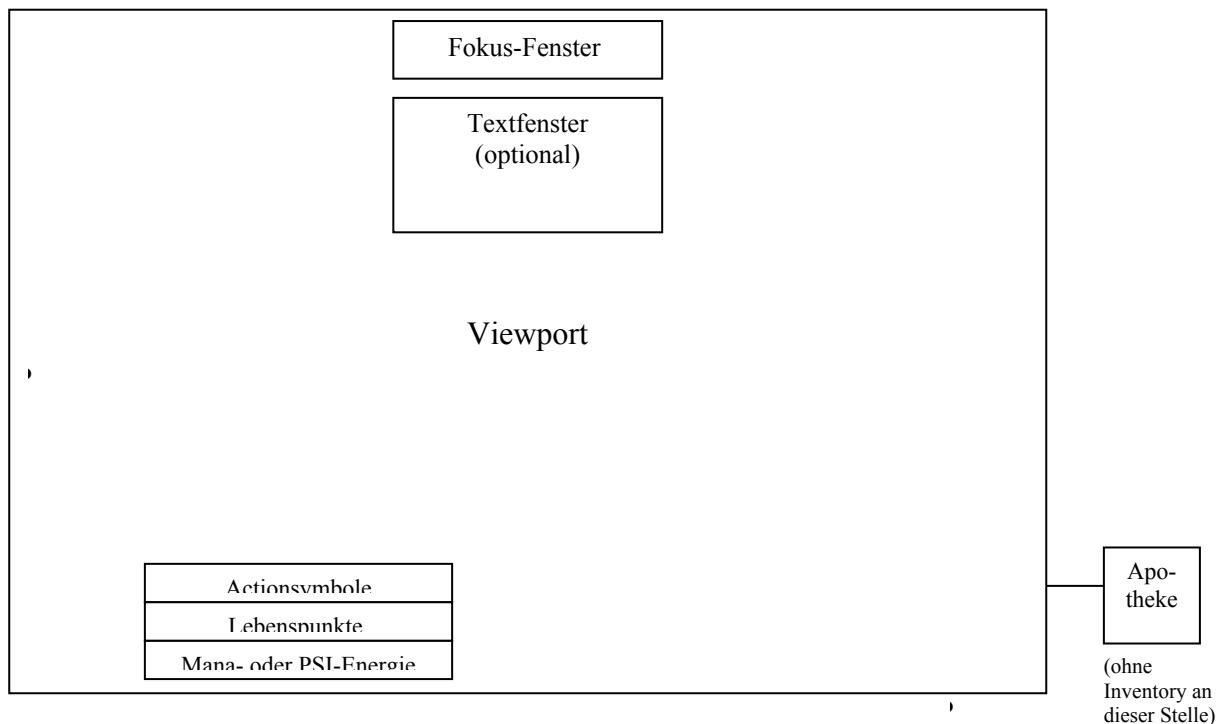
1.5.4.2 zurück zum Spiel (ESC)

## 2.

# User-Interface

Der Bildschirm ist während des Spieles in verschiedene Bereiche eingeteilt:

- Viewport
- Statusanzeigen
- Fokusfenster
- Textfenster (abschaltbar)
- Inventory
- Charakter-Profil
- Apotheke
- Hilfefenster



## 2.1 Viewport

Hier ist die 3D-Welt aus einer Perspektive etwas hinter der eigenen Spielfigur (Third-Person-View) dargestellt. Der Viewport nimmt den gesamten Bildschirm ein. Alle anderen Bildelemente/-fenster werden mehr oder weniger transparent auf dem View-Port dargestellt.

## 2.2 Statusanzeigen

- "Pöppel"-Anzeigen, neues Design
- Anzeige von absolutem MAX, Maximum und aktuellem Wert
- Darstellung von "Pöppel"-Steigerungen
- Darstellung von fehlenden Pöppeln bei erfolgloser Aktion (z.B. zu schweres Objekt ziehen)

- Darstellung von Sauerstoffanzeige
- Abgrenzung von Stärke/Geschicklichkeits-Anzeige von "Verbrauchs-Pöppeln" (HPs, Mana, Psi)
- spezielle Anzeigen für manche Spezies oder Talente nötig, wie z.B. Anzahl der Säure-Attacken des Meatbug?
- anders designte Stärke-Pöppel für Monster statt menschlichen Fäusten?

### 2.2.1 Lebenspunkte

Die Anzeige der Lebenspunkte (HPs) muß während des Spiels ständig sichtbar sein.

### 2.2.2 Mana oder PSI-Energie

Da sich Magie- und PSI-Fähigkeiten gegenseitig ausschließen, müssen nicht beide Anzeigen gleichzeitig zu sehen sein. Die grafische Darstellung der beiden Attribute ist zwar unterschiedlich, aber die Anzeigen werden an der gleichen Stelle des Screens dargestellt. Hat man keine Magie- oder PSI-Fähigkeiten, fehlt die Anzeige komplett.

### 2.2.3 Actionsymbole und Ammo-Counter

Die Anzeige der Actionsymbole ist situationsabhängig und erfolgt nur dann wenn sie gebraucht werden. Hier die Situationen und die Verwendung/Darstellung der Anzeige:

Situation	Verwendung
Normal	-
Nahkampfwaffe gezogen	Symbole für Stärke + Nahkampfwaffenschaden
Fernkampfwaffe gezogen	Symbole für Geschick + Fernkampfwaffenschaden + Munition
Kampfzauber bereit	Symbole für Magieschaden
schieben/ziehen von grObj	Symbole für Stärke + „fehlenden Symbole“ die zur benötigte Stärke noch fehlen
aufheben von trObj	Symbole für Stärke + „fehlenden Symbole“ die zur benötigte Stärke noch fehlen

## 2.3 Ask-Faust

- Ask-Faust ist zu unauffällig. Muß aus allen Kamerapositionen gut sichtbar sein.

## 2.4 Fokusfenster

- Namen/Hitpoints/Stärke von NSCs anzeigen?
- verursachten Schaden auch an der Figur anzeigen? (dezente Farb-Effekte wie bei Tekken oder HPs, die sich verflüchtigen?)
- manipulierbare Objekte im Focus heller werden lassen, oder irgendwie anders markieren statt Textausgabe (Text nur Debug-Info)?
- Sollen NAMEN von NSCs auch in der Release-Version als Text angezeigt werden?

Hier wird angezeigt, was gerade vom SC anvisiert wird (SCs, NSCs, Objekte...). Außerdem können Informationen über das zur Zeit vom SC anvisierte „Etwas“ angezeigt werden.

Je nachdem in welchem Modus sich der SC befindet und was gerade im Focus angezeigt wird, gibt es unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten. Das heißt, daß das Fokusverhalten abhängig von der jeweiligen Spielsituation sein muß.

Am einfachsten kann man diese Unterscheidung der Spielsituationen anhand der Steuerungsmodi sowie der Zielobjekte durchführen.

Steuerungsmod.	NSCs	Items	MOBs
Normalmodus	Anprechen: 0-3m/+45°Azi/+45°Elev Zurufen: 3-20m/+20°Azi/+45°Elev	0-1m/+45°Azi/+10-100°Elev	0-1m/+45°Azi/+10-100°Elev
Nahkampfmodus	0-6m/+30°Azi/+45°Elev	-	0-6m/+30° Azi/+45°Elev
Fernkampfmodus	3m-Sicht/+20°Azi/+45°Elev	wie NSC	wie NSC
Magiemodus	variabel	variabel	variabel
Werfenmodus	Items: 3-15m/+20°Azi/+45°Elev trObj: 1-2m/+20°Azi/+45°Elev	wie NSC	wie NSC

Wichtig ist die **Editierbarkeit** aller Entfernungen und Winkel z.B. in einer Skriptdatei.

Für jede Spielsituation und für jedes Zielobjekt muß ein Satz an Erfassungsparameter (editierbar) angegeben werden können. Dies sind:

Parameter	Beispiel
Reichweite – Minimum	Objekte müssen mindestens 2 m weit geworfen werden, sonst sieht es lame aus
Reichweite – Maximum	Items können nur aus maximal 1m Entfernung aufgenommen werden.
Seitenwinkel – Minimum/Maximum	Leute können nur angesprochen werden, wenn sie +20° vor der eigenen Figur stehen.
Höhenwinkel – Minimum/Maximum	Minimumwinkel kann z.B. -100° sein, damit man auch Items direkt unter der Spielfigur aufheben kann, oder +60° um auch einen höherstehenden Gegner noch mit dem Schwert zu erwischen.

Im Folgenden muß noch etwas näher auf die Fokus-Eigenheiten der verschiedenen Steuerungsmodi eingegangen werden.

### 2.4.1 Fokus im Normalmodus

Was den Fokus angeht, können hier im wesentlichen NSCs angesprochen/beklaut und Items/Objekte aufgenommen/benutzt/manipuliert/verschoben werden. Hier eine Liste mit sinnvollem Fokusverhalten:

- **ACTION-Taste**: egal ob sich ein NSC, Item oder MOB im Fokus befindet, so schaut sein SC solange mit den Kopf genau auf das Fokusobjekt („Autoaiming“), bis entweder eine zusätzliche Richtungstaste gedrückt (Kommando wie aufheben, ansprechen,...) oder aber die ACTION-Taste wieder losgelassen wird.
- **NSCs**:
  - **Zurufen**: bis 20m Entfernung → neue Dialog-Skriptfunktion, die normalerweise folgendes enthält: NSC unterbricht seinen Tagesablauf, bleibt stehen, dreht sich zum SC um und wartet 2 Sekunden. Danach setzt er seinen Tagesablauf fort.
  - **Ansprechen**: bis 3m Entfernung → Beginn des Dialogs
- **Items**: bis 1m Entfernung
- **tragbare Objekte (trObj)**: bis 1m Entfernung
- **schieb-/ziehbare Objekte (grObj)**: bis 1m Entfernung → um eine UserInterface-Kollision mit anderen Kommandos wie öffnen (Kiste) oder manipulieren (Statue) zu vermeiden, kommen

grObj **nie automatisch in den Fokus**, sondern immer erst nach kurzem Gedrückthalten (0,5s-1s) der ACTION-Taste. Das Feedback für den Spieler ist dann auch nicht das „Autoaiming-Angucken“ von oben sondern eine Grundhaltung des SCs für schieben/ziehen.

- Prioritäten: Oft wird es vorkommen, daß die Erfassungsbereiche von NSCs, Items und Objekten sich überschneiden werden. Da aber immer nur eine „Sache“ vom Fokus erfaßt werden kann, muß es eine Prioritätenliste geben:
  - NSCs in Zurufdistanz: Entfernung vor Seitenwinkel (das heißt nähere NSCs werden immer weiteren gegenüber bevorzugt auch wenn die weiteren genau in der Mittellinie stehen)
  - NSCs in Ansprechdistanz: Seitenwinkel vor Entfernung (genau umgekehrt)
  - NSCs, Items, Objekte in Aufhebedistanz: Seitenwinkel vor Entfernung.

#### 2.4.2 Fokus im Nahkampfmodus

- Gültige Ziele:
  - NSCs
  - trObj/grObj/stObj, die zerstörbar sind
  - **keine** Items
- Prioritäten:
  - NSCs werden innerhalb der Nahkampf-Fokusreichweite **immer** bevorzugt, egal wie nah ein zerstörbares Objekt auch sein mag.
  - Bei mehreren NSCs oder bei mehreren zerstörbaren Objekten → Entfernung vor Seitenwinkel (nähere Gegner müssen schneller weg :-)

#### 2.4.3 Fokus im Fernkampfmodus

- Gültige Ziele:
  - NSCs
  - Items/trObj/grObj/stObj, die das Objektflag AIMABLE (Neu!) gesetzt haben (man will nur bestimmte Objekte im Rahmen eines Rätsels abschießen)
- Prioritäten:
  - NSCs werden innerhalb der Nahkampf-Fokusreichweite **immer** bevorzugt, egal wie nah ein freigeschaltetes Objekt/Item auch sein mag.
  - Bei mehreren NSCs oder bei mehreren freigeschalteten Objekten/Items → Seitenwinkel vor Entfernung (da die Ziele ohnehin weiter weg sind, kann der Spieler Seitenwinkelunterschiede besser einschätzen als Entfernungsunterschiede)
  - Autolock: Während ACTION gedrücktgehalten wird „autoaimt“ der SC das Ziel direkt an. Wird zusätzlich ←/→ gedrückt springt der Fokus+Autolock zum nächsten linken/rechten Ziel. Hierbei werden NSCs natürlich wieder vor freigeschalteten Objekten/Items bevorzugt. Bei mehreren NSCs gilt wieder: Seitenwinkel vor Entfernung.

#### 2.4.4 Fokus im Magiemodus

Das Verhalten des Fokus im Magiemodus hängt völlig vom ausgewählten Zauberspruch ab.

- Zauber *Feuerball*: Verhält sich völlig identisch zum Fernkampf

- *Zauber Kontrolle*: Verhält sich völlig identisch zum Normalmodus/Ansprechdistanz
- *Zauber Licht*: (kein Fokus)

### 2.4.5 Fokus im Werfenmodus

- Gültige Ziele:
  - NSCs
  - Items/trObj/grObj/stObj, die das Objektflag AIMABLE gesetzt haben.
- Werfen von Items: Wird einhändig durchgeführt. Fokus erfasst von 3m-15m unabhängig von der Stärke des SCs.
- Werfen von tragbaren Objekten (trObj): Wird zweihändig durchgeführt. Fokus erfasst von 1m bis 2m.
- Prioritäten:
  - **Keine** Bevorzugung von NSCs, da Werfen eher Rätsellös- als Kampffunktionalität hat.
  - Es gilt immer → Seitenwinkel vor Entfernung (da die Ziele ohnehin weiter weg sind, kann der Spieler Seitenwinkelunterschiede besser einschätzen als Entfernungunterschiede)

## 2.5 Textfenster

Dieser Teil des Bildschirms erfüllt zweierlei Nutzen. Zum einen können sämtliche Texte, die im Laufe des Spiels Verwendung finden, dort ausgegeben werden, zum anderen wird dieser Bereich genutzt, um Dialogboxen wie z.B. den NSC-Dialog darzustellen. Auf diese Weise müssen solche Dialogboxen nicht den Viewport verdecken, und die Geschehnisse können vom Spieler weiterhin im Auge behalten werden (Echtzeitumgebung!!!).

Sollte kein Textfenster benötigt werden, da die komplette Sprachausgabe ausreicht, kann das Textfenster auch ausgeblendet werden, um so mehr Platz für den Viewport zu haben.

## 2.6 Inventory

- **Ablegen von Multi-Items?**
- **Animieren von Items bei Manipulation (Vergrößern wenn ACTION gedrückt?)**
- **Anzeige von Name und Attributen (z.B. Waffenschaden) für das selektierte Item**
- **Welche Attribute sollen angezeigt werden? Auch die Heilwirkung eines Tranks?**
- **Spielt Gewicht eine Rolle?**
- **Kapazität durch begrenzte Slots eingeschränkt?**

Sobald der Spieler die INV-Taste drückt, wird der Inventory-Modus aufgerufen. Dazu wird am rechten Bildschirmrand eine Spalte mit Icons dargestellt (das Inventory), die Sicht auf den eigentlichen Viewport bleibt aber bestehen.

### 2.6.1 Organisation des Inventory

Das Inventory ist in Kategorien unterteilt:

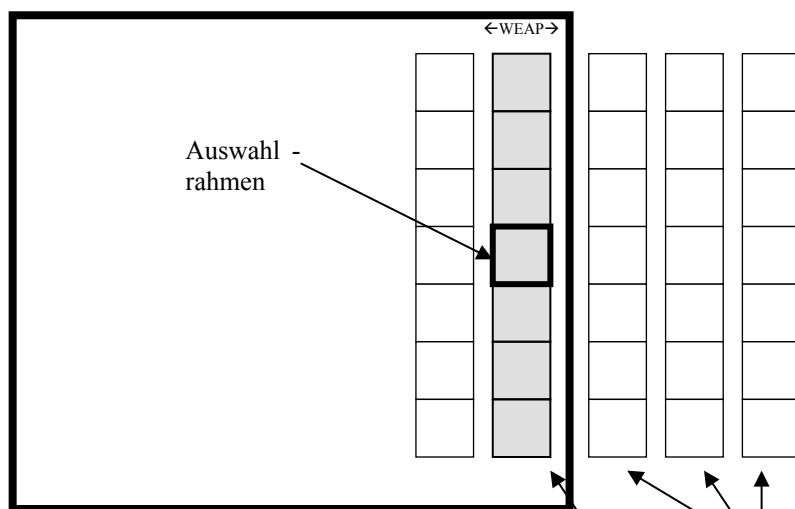
- Nahkampfwaffen (ITEM\_NF)
- Fernkampfwaffen, Magische Stäbe, Munition (ITEM\_FF und ITEM\_VS)
- Rüstungen, Helme (ITEM\_RU)
- Nahrung, Tränke (ITEM\_VZ)
- Erznuggets, Schriftstücke & Auftragsgegenstände (ITEM\_LS, ITEM\_ZF, ITEM\_LB und ITEM\_MI)
- Schlüsselring (ITEM\_SO; mit Autouse; enthält alle bisher gefundenen Schlüssel)

Für einige Gegenstände wie z.B. Munition, Tränke und Erznuggets werden Multislots benötigt. Das heißt, daß mehrere gleiche Gegenstände nur einen einzigen Slot im Inventory belegen und mit einer kleinen Zahl für die Menge versehen werden.

Jede Kategorie für sich ist eine Spalte übereinander angeordneter Slots. Alle Kategorien zusammen sind mehrere solcher Spalten nebeneinander. Um den Bildschirm nicht zu sehr mit Slot-Icons zu überladen ist der sichtbare Ausschnitt immer nur eine einzige Spalte am rechten Bildschirmrand. Es wird also immernur eine Kategorie dargestellt. Über dieser Kategorie befindet sich Text/Grafik (welche Kategorie!) und zwei Pfeile nach rechts bzw. links.

Zwischen den Kategorien/Spalten kann mit den Tasten ← und → gescrollt werden. Der Auswahlrahmen innerhalb einer Kategorie kann mit den Tasten ↑ und ↓ hoch und runter bewegt werden.

Ist eine Kategorie leer, d.h. der SC besitzt keinen solchen Gegenstand, so wird sie beim Scrollen übersprungen/nicht angezeigt.



richtige Kategorie gepackt. Innerhalb einer Kategorie sollte ebenfalls eine automatische Sortierung vorgenommen werden: eine **Auto-Sortierungs-**stand automatisch in die Kategorien

Kategorie	Sortierung
Nahkampfwaffen	erst Waffen nach Schaden sortiert (je mehr Schaden desto höher in der Spalte), dann Schilde (je mehr Rüstungsschutz, desto höher)
Fernkampfwaffen	dito
Rüstungen	erst Rüstungen, dann Helme (innerhalb gilt: je mehr Rüstwert desto höher)
Nahrung, Tränke	erst Heilung, dann Mana, dann Wahnsinn; innerhalb je mehr Wirkung desto höher

Ausrüstung	Erst Fackeln, dann Zahlungsmittel, dann Auftragsgegenstände, dann Schriftstücke
Schlüsselring	egal

### 2.6.2 Vorbereiten

Innerhalb jeder Kategorie kann ein Gegenstand für etwas vorbereitet werden (Waffe bereitmachen, Rüstung anlegen,...). Was diese Vorbereitung bedeutet hängt von der Kategorie ab:

Kategorie	Vorbereitung
Nahkampfwaffen	Als aktive Nahkampfwaffe markieren, damit mit der WEAPONS-Taste sofort gezogen werden kann; es kann eine 1H-Waffe oder eine 2H-Waffe aktiviert werden. Wird z.B. bei markiertem Dolch ein Langschwert markiert, verschwindet die Dolch-Markierung und ab sofort ist das Langschwert die aktive Nahkampfwaffe.
Fernkampfwaffen	Als aktive Fernkampfwaffe markieren. Wird eine zweite markiert, verschwindet die erste Markierung. Wird die markierte Waffe markiert, so verschwindet auch diese Markierung
Rüstungen	Rüstung/Helm wird angelegt
Nahrung, Tränke	-
Ausrüstung	-
Schlüsselring	-

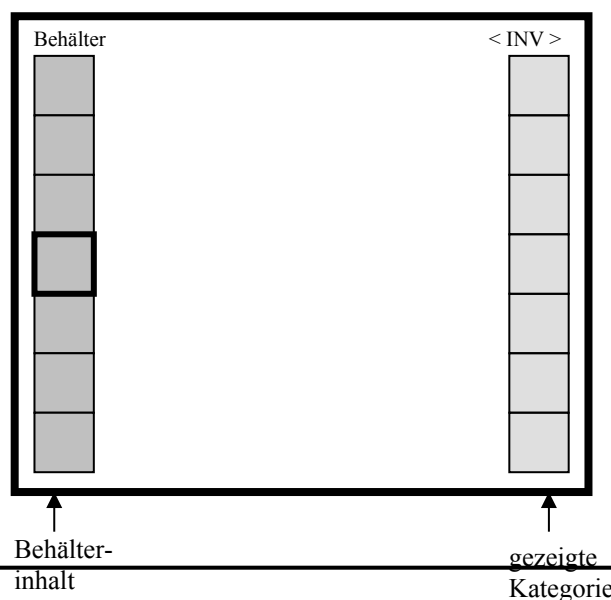
### 2.6.3 Benutzen

Ebenso innerhalb jeder Kategorie kann ein Gegenstand benutzt werden (Heiltrank trinken, Schriftrolle lesen,...).

Kategorie	Benutzen
Nahkampfwaffen	-
Fernkampfwaffen	-
Rüstungen	-
Nahrung, Tränke	Trinken bzw. essen
Ausrüstung	Fackeln anzünden, Schriftstücke lesen
Schlüsselring	-

### 2.6.4 Offene Behälter

Sobald ein Spieler im Normalmodus einen Behälter öffnet (Schatztruhe, Schrank,...) wird ebenfalls in den Inventory-Modus geschaltet. Dabei öffnet sich nicht nur rechts wie gehabt das SC-Inventory, sondern zusätzlich auch noch der Inhalt des Behälters auf der linken Bildschirmseite.





Der Inhalt von Behältern wird NICHT in Kategorien sortiert dargestellt. Alle Gegenstände liegen unsortiert untereinander. Navigieren des Auswahlrahmens geschieht mit den Tasten ← und → wobei der Inhalt des Behälters sozusagen die “Kategorie-ganz-links” darstellt. Nun können Gegenstände von Links nach Recht geschaufelt werden und umgekehrt. (ACTION + ←/→)

Wird ein Gegenstand aus dem Behälter angewählt, so wird auch gleich die passende Zielkategorie des Inventories dargestellt.

## 2.6.5 Befehle

Hier nun alle Befehle des Inventory-Modus‘ in der Übersicht:

Menü-Befehl	Situation	Tasten	Anmerkung
<i>Inventory:</i>			
Kategorie wechseln		← / →	
innerhalb Kategorie bewegen		↑ / ↓	
Gegenstand vorbereiten / benutzen	Auswahlrahmen steht auf Gegenstand	ACTION+ ↑	Der erste Tastendruck markiert den Gegenstand, der zweite benutzt ihn
Gegenstand ablegen	dito	ACTION + ↓	Gegenstand wird vor sich auf den Boden gelegt
Gegenstand in Behälter legen	dito sowie ein geöffneter Behälter	ACTION + ←	Ein geöffneter Behälter
Gegenstand an NSC schenken	NSC im Fokus; NSC im Dialogmodus; eigener Gegenstand im Auswahlrahmen	ACTION + ←	
Gegenstand an SC schenken	SC im Fokus; eigener Gegenstand im Auswahlrahmen	ACTION + ←	
<i>Moduswechsel:</i>			
Waffe ziehen		WEAPONS	
Inventory schließen		INV	
SC-Profil öffnen		SC_PROFILE	
<i>Optionen:</i>			
Hilfefenster		HELP	

## 2.7 SC-Profil

- Auftragslog und Character Profile
- Darstellung der Auftragsinfos (Überschrift bzw. Stichwort zu jedem Auftrag, wieviele Aufträge gleichzeitig)
- Wie werden die Auftrags-Infos in die Scripte integriert?
- bei gestaffelten Aufträgen nur aktuelle Auftragsrelevante Info anzeigen. z.B: gehe zu X, finde Y, bringe Y zu Z ...
- Eigene Notizen im Auftragslog?
- Wie werden Maps dargestellt? Automap oder Anzeige der Spielerposition auf einer Map möglich?
- einfacher "Tageszähler (Tag 1 - Tag x) oder mit Monat und Tag?
- Darstellung der Talente und Attribute?

Drückt der Spieler auf die SC\_PROFILE-Taste, so öffnet sich eine Transparente Box, die alle „restlichen“ Daten des SCs enthält. Dies sind:

- Name
- Gilde & Gildengrad
- Erfahrungssymbole
- Attribute (in Symbolen)
- alle bisher erlernten Talente
- alle bisher erlernten Zaubersprüche
- Missionsbeschreibung der aktuellen Aufträge (Questlog)

Der **Questlog** besteht aus zwei Teilen. Zum einen die drei Slots, der drei maximal erlaubten Aufträge, zum anderen aus einem kleinen Infofenster, welches die letzte Information bezüglich des Auftrages selbst enthält.

Dies ist:

- Der Einführungstext des Auftraggebers bei der Vergabe
- Dann, die neuste auftragsrelevante Information, welche der Spieler erhalten hat.
- Die verbleibende Zeit in Tagen („...noch 2 Tage Zeit“)

Hier die Kommandos in der Übersicht:

Menü-Befehl	Situation	Tasten	Anmerkung
<i>SC-Profil:</i>			
in den Aufträgen scrollen		↑ / ↓	
<i>Moduswechsel:</i>			
Waffe/Magie ziehen		WEAPONS	
Inventory öffnen		INV	
SC-Profil schließen		SC_PROFILE /CANCEL	
<i>Optionen:</i>			
Hilfefenster		HELP	

## 2.8 Hilfe-Funktion

### 2.8.1 Help-Screen

- Help-Screen mit der kompletten aktuellen Tastenbelegung (automatische Anpassung wenn man die Tasten umkonfiguriert)

- Tastatur/Buttons konfigurierbar

- Erklärung der wichtigen Tasten. Optische Darstellung von Gamepads?

Help Screen: F1

Online-Help: F2

**Movement:**

Move Character: Cursor Keys

Walk/Run Toggle: Caps Lock

Slow Movement: Shift

Look: Numpad 0 (+ Movement Keys)

Status-Screen: Backspace

Special Movement: Alt (+ Cursor Keys)

Actions: Strg (+ Cursor Keys)

Weapons: Space (+ Cursor Keys)

## 2.8.2 Online-Help

Um dem unerfahrenen Spieler nicht zuzumuten, in einer bestimmten Situation erst das Handbuch oder eine Referenz-Karte zu wälzen und die passenden Tasten herauszusuchen, kann mit der HELP-Taste ein kontextsensitives Hilfefenster eingeblendet werden. Dieses Fenster enthält immer Symbole für die mit Funktionalität belegten Cursortasten (←↑↓→). Sobald man eine Modustaste drückt (ACTION- MOVE- LOOK- oder WEAPONS-Taste, evtl. INVENTORY-Modus), kommt ein Symbol für die gedrückte Taste hinzu. Die Symbole für die Cursortasten werden entsprechend kontextsensitiv beschriftet, je nachdem welche Aktionen dem Spieler gerade zur Verfügung stehen.

Wird z.B. die ACTION-Taste gedrückt und gehalten, so wechselt die Beschriftung der Richtungstasten und das Symbol für die ACTION-Taste wird zwischen den Richtungstasten dargestellt. Es werden immer nur die Richtungstasten angezeigt, die mit einer Funktion belegt sind. Nicht belegte Tasten werden ausgeblendet.

Die Grafiken für die Online-Hilfe werden nicht wie bisher als Tasten einer Computertastatur realisiert, sondern als stimmige Symbole mit Fantasy-Touch. Es werden auch keine speziellen Grafiken für gedrückte Tasten mehr benötigt.

### 2.8.2.1 Symbolvorschläge für die Modustasten:

LOOK: Auge

MOVE: Pictogramm für Springen

ACTION: Hand

WEAPONS: Schwert

INVENTORY: Rucksack

## 2.9 Apotheke

Hier erscheint der im Inventory ausgewählte Gegenstand der Kategorie „Eßbares“ also in der Praxis vor allem diverse Heil- und Manatränke sowie Drogenphiolen. Der Apotheken-Slot hat im Gegensatz zum Köcher-Slot nicht nur eine „Wieviel-Habe-Ich-Noch“-Funktion, sondern kann über eine Taste auch benutzt werden. So kann in der Hitze des Gefechts eben schnell ein Heiltrank eingeworfen werden, ohne erst umständlich im Inventory kramen zu müssen.

Um die herkömmliche „Quickslotkramerei“ wie z.B. auch in „Diablo“ vorhanden zu vermeiden („Hilfe, alle Quickslots sind leer, jetzt muß ich schnell schnell vom Inventory aus die Quickslots neu bestücken!!!“), wird zu einem sehr benutzerfreundlichen Trick gegriffen.

Es gibt es nur einen einzigen Quickslot für derlei Dinge, der sich allerdings nach Benutzung automatisch wieder mit einem gleichartigen Gegenstand auffüllt. Welcher Gegenstand dies ist, hängt vom manuell im Inventory ausgewählten Apotheken-Gegenstand ab:

Apotheken-Gegenstand	Wirkung
Heiltrank, Honigpilz, Nahrungsmittel	Lebenspunkte
Manatrank	Manapunkte
Drogenphiole	Wahnsinnsunkte

Generell wird ein verbrauchter Apotheken-Slot mit dem selben Gegenstand aus dem Inventory wieder aufgefüllt, sollte ein weiterer solcher vorhanden sein. Wenn nicht, dann ein anderer Gegenstand gleicher Wirkungsweise („keine Heiltränke mehr, na dann eben die Heilpilze...“). Wenn kein Gegenstand gleicher Wirkungsweise mehr vorhanden ist, bleibt der Apotheken-Slot leer.

3.

# SC-Steuerung

## 3.1 Allgemein

Die gesamte Steuerung der Spielfigur wird als Tastatur-Steuerung realisiert. Die Maus wird nicht benutzt. Um den Spieler nicht mit einer Vielzahl von Tasten zu verwirren, werden nur wenige Tasten in einer logischen, intuitiven Art und Weise verwendet:

„logische“ Taste	Kennung	Defaultbelegung	Anmerkung
Bewegungstasten	↑, ↓, ←, →	Cursortasten	Bewegung/Drehung der Figur, Navigation im Inventory
Gehtaste	SLOW	<SHIFT>	<CAPSLOCK> ist Dauer-Slow
Aktionstaste	ACTION	<STRG>	spielsituationsabhängig
Spezialbewegung	MOVE	<ALT>	spielsituationsabhängig
Kampfmodus	WEAPONS	<SPACE>	Kampfmodus ein/aus
Inventory	INV	<TAB>	Inventory (mitgeführte Gegenstände)
SC-Profil	SC_PROFILE	<BACKSPACE>	SC-Werte und Auftragslog
Umschauen	LOOK	Numblock <0>	zusätzlich mit den Cursortasten
Spielmenü	MENU	<ESC>	Spielmenü aufrufen
Hilfefenster	HELP	<F1>	kontextsensitive Onlinehilfe
Apotheke	DRUGSTORE	<ATL GR>	Quickslot für Tränke...
Quickspells	QUICK_SPELLS	Numblock <1> bis <3>	schneller Wechsel des aktiven Zaubers

Soviel zur allgemeinen Übersicht. Im wesentlichen basiert die SC-Steuerung jedoch auf den verschiedenen Steuerungsmodi. Diese sind:

- Normal
- Diebstahlmodus
- Nahkampfmodus (Nahkampfwaffe gezogen)
- Fernkampfmodus (Fernkampfwaffe gezogen)
- Magiemodus (Zauberspruch aktiviert)
- Werfenmodus (Wurfgegenstand in rechter, oder trObj in beiden Händen)
- Inventorymodus
- SC-Profil

## 3.2 Normalmodus

Immer wenn der SC einfach nur hin- und her läuft, Gegenstände anschauen oder aufheben will und nicht Handeln, Kämpfen, Zaubern oder im Inventory herumkramen will befindet er sich im Normalmodus.

Menü-Befehl	Situation	Tasten	Anmerkung
<i>Objekt-Interaktion:</i>			
Aufnehmen	Inventory-Item oder tragbares Objekt im Fokus	ACTION + ↓	Item wird mit rechter Hand aufgenommen und direkt ins Inventory gepackt
Aufnehmen (brennende Fackel)	brennende Fackel im Fokus	ACTION + ↓	Fackel wird mit linker Hand aufgenommen und gehalten
Ablegen	SC hält brennende Fackel in	ACTION + ↓	SC läßt Fackel achtlos fallen

	Hand		→ brennt am Boden weiter
Ziehen	dito	ACTION + ↓	dito
Schieben	ACTION kurz gedrückt halten & grObj im Fokus	ACTION + ↑	SC packt mit beiden Händen zu; eine brennende Fackel in der linken Hand stört nicht
Betätigen	Schalter im Fokus	ACTION + ↑	Anim mit rechter Hand
Öffnen	Kiste/Truhe/Türe im Fokus	ACTION + ↑	Anim mit rechter Hand
Hinsetzen / Hinlegen	SC steht vor Bank/Bett/Boden	ACTION + ↑	
NSC rufen	NSC im Fokus und noch nicht auf Ansprechdistanz	ACTION + ↑	Geste mit rechter Hand
NSC ansprechen	NSC im Fokus und auf Ansprechdistanz	ACTION + ↑	Wird ein NSC angesprochen, befindet er sich im Dialogmodus
Frage beantworten	NSC im Fokus, der gerade eine Frage an SC gestellt hat	ACTION + ↑ (ja) ACTION + ↓ (nein)	Wenn ACTION gedrückt, erscheint die „ASK-Faust“. Daumen nach oben für JA, nach unten für NEIN.
<i>Bewegung:</i>			
vorwärts rennen		↑	siehe Anmerkungen unten
vorwärts gehen	SC hat <b>kein</b> Talent <i>Schleichen</i>	↑ + SLOW	
vorwärts schleichen	SC hat Talent <i>Schleichen</i>	↑ + SLOW	
rückwärts gehen	SC hat <b>kein</b> Talent <i>Schleichen</i>	↓ + SLOW	
rückwärts schleichen	SC hat Talent <i>Schleichen</i>	↓ + SLOW	
links/rechts drehen		← / →	
Schleichbereitschaft	SC hat Talent <i>Schleichen</i>	SLOW gedrückt halten	
Sprung vorwärts	SC in freiem Raum	MOVE + ↑	
Sprung hoch	SC vor Wand	MOVE + ↑	
Sprung auf Tisch	SC vor halbhochem Hindernis	MOVE + ↑	
seitliche Sprünge		MOVE + ← / →	
seitliche Schritte	SC hat <b>kein</b> Talent <i>Schleichen</i>	MOVE + SLOW + ← / →	
seitliches Schleichen	SC hat Talent <i>Schleichen</i>	MOVE + SLOW + ← / →	
Sprung zurück		MOVE + ↓	
Schwimmen	SC im Wasser	vorwärts/rückwärtsschwimmen mit ↑/↓; drehen im Wasser mit ← / →	
Untertauchen	SC schwimmt	MOVE	
Tauchen	SC taucht	Vorwärtsbewegung beim Tauchen mit MOVE; Ausrichten mit ← ↑ ↓ →	
Auftauchen	SC taucht	automatisch wenn SC die Wasseroberfläche erreicht	
Umschauen		SCAN + ← ↑ ↓ → ermöglicht Umschauen	
<i>Moduswechsel:</i>			
aSC/NSC bestehlen	aSC/NSC im Fokus und maximal 1m weit weg	ACTION + →	Klau-Inventory des Bestohlenen öffnet sich
Waffe/Magie ziehen		WEAPONS	hält der SC eine brennende Fackel in der linken Hand, läßt er diese vorher fallen → Kampf-/Magiemodus
trObj aufnehmen	trObj in Fokus	ACTION + ↓	SC hebt tragbares Objekt mit beiden Händen auf und trägt es → Werfenmodus
Stein aus Steinhaufen nehmen	Steinhaufen im Fokus	ACTION + ↓	kl. Stein wird in rechte SC-(Wurf)Hand generiert → Werfenmodus
Gobbo aufnehmen	SC kontrolliert Troll; Gobbo im Fokus	ACTION + ↓	Gobbo wird mit rechter Pranke genommen → Werfenmodus
Fackel in Wurfhand	brennende Fackel in linker	ACTION + →	brennende Fackel wird in

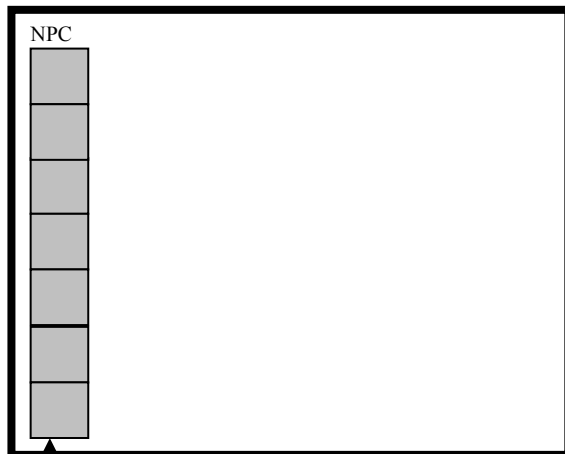
wechseln	Hand		rechte (Wurf-)Hand gewechselt → Werfenmodus
Inventory öffnen		INV	
SC-Profil öffnen		SC_PROFILE	
<i>Optionen:</i>			
Laden/Speichern		mit OPTIONS ins Optionenmenü	
Viewport +/-		mit OPTIONS ins Optionenmenü	
Hilfefenster		HELP	

ANMERKUNGEN:

- Fackel: Hält der SC eine Fackel in der linken Hand, so ist dies kein anderer Modus. Er verhält sich genauso wie ohne Fackel. Sobald er in einen anderen Modus wechselt, oder die linke Hand braucht, schmeißt er vorher die brennende Fackel mit der linken Hand achtlos zu Boden.
- Hält der SC beim Übergang ins Wasser (gehen, rennen, springen, fallen,... wie auch immer) eine *brennende Fackel* in der linken Hand, so läßt er diese einfach zu Boden fallen. Fällt sie dabei ins Wasser erlischt sie und wird zur *abgebrannten Fackel*.

### 3.3 Diebstahlmodus

Sobald der Spieler sich einem NSC unbemerkt nähert (Schleichen) und das Talent Taschendiebstahl hat, kann er den NSC bestehlen. Sobald er die entsprechende Tastenkombination drückt, kommt er in den Diebstahlmodus. Dazu poppt das sogenannte „Klau-Inventory“ auf:



Klauware  
des NSCs

- Der Inhalt des „Klau-Inventory“ ist eine Auswahl aus dem Gesamt-Inventory des beklauten aSCs/NSCs, ohne angelegte Items (aktive Waffen, Rüstungen,...).

Nun hat man folgende Handlungsmöglichkeiten:

Was kann passieren ?	Taste	Folgen
Der Spieler wählt mit dem Auswahlrahmen einen zu klauenden Gegenstand aus und bestätigt mit	ACTION + →	Erfolgreicher Diebstahl
Bestohlener geht einfach weiter und kommt aus der „Klau-Distanz“ heraus	n/a	Diebstahl wird abgebrochen und „Klau-Inventory“ schließt sich sofort wieder. SC ist wieder im Normal-Modus
Spieler kehrt in den Normalmodus zurück	CANCEL	dito
Spieler zieht die Waffen/bereitet einen Zauber vor	WEAPONS	dito aber Kampf-/Magiemodus

Spieler öffnet eigenes Inventory	INV	dito aber Inventory-Modus
Spieler öffnet SC-Profil	SC_PROFILE	dito aber SC-Profil-Modus

### 3.4 Nahkampf/Fernkampf-Modus

Sobald der SC eine Waffe gezogen hat befindet er sich im Kampfmodus. Je nachdem ob er eine Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe gezogen hat unterscheidet sich die Steuerung etwas.

Menü-Befehl	Situation	Tasten	Anmerkung
<i>Nahkampf:</i>			
Normaler Schlag		ACTION + ↑	
Drehschlag nach rechts		ACTION + →	
Drehschlag nach links		ACTION + ←	
Parade		ACTION + ↓	
<i>Fernkampf:</i>			
Ziel anvisieren		ACTION gedrückt halten	SC nimmt die Waffe hoch, spannt und visiert das Ziel an
Schuß		ACTION + ↑	
Zielwechsel		ACTION + →	nächstes Ziel rechts wird erfaßt
Zielwechsel		ACTION + ←	nächstes Ziel links wird erfaßt
<i>Bewegung:</i>			
(wie im Normalmodus)			
<i>Moduswechsel:</i>			
Waffe wechseln/ wegstecken		WEAPONS	Wegstecken → Abruch des Kampfmodus
Inventory öffnen		INV	Automatisches Wegstecken der Waffe → Inventorymodus
SC-Profil öffnen		SC_PROFILE	dito
<i>Optionen:</i>			
Hilfefenster		HELP	

### 3.5 Magiemodus

Bei gedrückter WEAPONS-Taste kann mit den Tasten ↑/↓ zwischen

- Nahkampf-Waffe
- Fernkampf-Waffe
- Magie-Zauber
- Psi-Zauber

gewählt werden. Wird die ACTION-Taste „über“ Magie/Psi festgehalten, kann mit ← / → der entsprechende Zauber ausgewählt werden. Wird dann ACTION losgelassen, befindet sich der SC im Magiemodus. (siehe auch Magiemodus im Hauptdokument)

Menü-Befehl	Situation	Tasten	Anmerkung
<i>Zaubern:</i>			
Spruch sprechen		ACTION	
Spruch wechseln		WEAPONS gedrückt halten + ← / →	wird einfach nur WEAPONS gedrückt, wird in den Normalmodus



			zurückgewechselt
Schnellzauber festlegen	WEAPONS gedrückt (Spruchauswahl)	QUICK_SPELLS	ausgewählter Spruch wird Quickspell auf gedrückter Taste
Schnellzauber auswählen		QUICK_SPELLS	festgelegter Zauber wird aktiviert und kann mit ACTION sofort gesprochen werden
<i>Bewegung:</i>			
(wie im Fernkampf)		siehe <a href="#">KampfmodusBewegung</a>	
<i>Moduswechsel:</i>			
Waffen ziehen		WEAPONS + ↑/↓	→ Nah-/Fernkampfmodus
Zaubermodus beenden		WEAPONS	
Inventory öffnen		INV	automatisches Beenden des Zaubermodus
SC-Profil öffnen		SC_PROFILE	dito
<i>Optionen:</i>			
Hilfefenster		HELP	

### 3.6 Werfen-Modus

Hat der SC einen werfbaren Gegenstand (ein kleiner Stein, eine brennende Fackel, ein trObj oder einen Gobbo) in der rechten Hand bzw. in beiden Händen, befindet er sich im Werfen-Modus. Generell kann er sich damit nur eingeschränkt bewegen und an Aktionen lediglich Werfen sowie Wurfgegenstand/-Objekt ablegen. Hier die Details:

Menü-Befehl	Situation	Tasten	Anmerkung
<i>Action:</i>			
Werfen		ACTION + ↑	→ Wechsel in den Normalmodus
<i>Bewegung mit Fackel, werfbarem Item</i>			
(wie im Normalmodus)			
<i>Bewegung (tragbares Objekt):</i>			
vorwärts stapfen		↑	SLOW hat keine Auswirkung
rückwärts stapfen		↓	SLOW hat keine Auswirkung
schwerfällig links/rechts drehen		← / →	
Kein Springen oder Klettern möglich!			
<i>Moduswechsel:</i>			
Ablegen		ACTION + ↓	SC läßt das gehaltene achtlos fallen → Normalmodus
Waffe/Magie ziehen		WEAPONS	Wurfgegenstand/-Objekt wird fallen gelassen bevor Waffe gezogen wird → Kampf/Magiemodus
Fackel in linke Hand wechseln	brennende Fackel in rechter Hand	ACTION + ←	brennende Fackel wird in linke Hand gewechselt → Normalmodus
Inventory öffnen		INV	→ Inventorymodus
SC-Profil öffnen		SC_PROFILE	

