

steht ihm eine Standardphrase zur Verfügung, um darauf zu reagieren, daß der SC das Inventory öffnet:
„Hast du was für mich dabei?“

Besonderheiten des Kampfes

- Bewußtlosigkeit durch stumpfe Hieb Waffen, Faustkampf. NSCs können mit einem Schlag bewußtlos geschlagen werden, wenn die Attacke von oben kommt (Ctrl+^), und sie den Schlag nicht kommen sehen (SC muß sich von hinten anschleichen). NSCs können im Schlaf Bewußtlos geschlagen werden. Bei Bewußtlosigkeit hat man noch 1 Hitpoint. Einige Sekunden nach dem Schlag wacht man wieder auf. *SC hat bei*
- Kämpfen auch mit Nicht-Waffen, z.B. Stützbalken (wie ungelerner Zweihänderkampf), Kampfmodus aktiviert → Balken in Hand wird zur Waffe. *NSCs sind länger bewußtlos (wie la Wecken mit Fußtritt?)*
- Wenn man tiefer als 3,50m stürzt, verliert man alles, was man in der Hand hat *(Federfall?)*
- Wenn der kassierte Treffer [doppelt] so stark ist, wie die eigene Stärke, fällt man zu Boden
- Wenn man zu Boden fällt, kann ein NSC sich auf einen stürzen und einem ein Schwert an die Kehle halten → „Ich könnte dich umbringen, also reg dich ab!“ (Währenddessen ist die Aufstehen-Taste deaktiviert) → Kampf beendet. Wenn der SC sie nicht mehr alle hat, kann er erneut angreifen. // Der SC hat diese Möglichkeiten nicht. *NSC* *- hatten wir dafür nicht was besetzt*
- Liegt man am Boden, so muß man mit Tastendruck aufstehen. *(Egal welche Cursor Taste)*
- Freunde oder Neutrale fordern einen Unterlegenen, der am Boden liegt auf, aufzugeben. Beachte: Der SC wird nur dann am Boden liegen, wenn sein Gegner wesentlich stärker ist!
- Parade (PA): Override für Limbtrefiererermittlung: Eine rechtzeitig ausgeführte Parade in die richtige Richtung fängt den Schlag ab, selbst wenn es grafisch etwas anders aussieht...
- Schlafende sehen die Attacke nicht. Daher kann man sie leicht (mit einer stumpfen Waffe) bewußtlos schlagen. Metzelt man mit einer scharfen Waffe drauf, wacht der Schlafende auf (es sei denn, er hat keine LE mehr)
- Ein kassierter Treffer unterbricht einige Aktionen (Zaubern, etc.), andere wiederum nicht (Klettern, etc.) – es werden zwar Hitpoints abgezogen und Sound abgespielt, aber die Animation wird sauber beendet
- **SICHERUNG** für Waffe-ziehen-Funtionalität: SC muß Gelegenheit haben, eine versehentlich gezogene Waffe wieder wegzustecken: Neutraler oder freundlicher NSC reagiert, indem er selbst die Waffe zieht, und den SC auffordert, seine Waffe wegzustecken.
- NSC-Kampfverhalten: Schwächere besser bewußtlos-schlagen oder verjagen als gleich zerhacken
- Eine NSC Taktik (sinnvoll am Anfang des Spiels): SC-Vertreibungstaktik: Wenn SC flieht, wird er nicht verfolgt

Wenn ein (N)SC stirbt

- fallen ihm die Waffen aus der Hand
- Kann sein Körper wie eine Truhe ausgeräumt werden
- Tiere haben kein solches Inventory
- Besondere Items an Tieren (Horn des Nashorns) sichtbar, und mit einem Hack abtrennbar → können aufgesammelt werden
- Manchmal ist auch das Monster selbst der tragbare Gegenstand (Goblin-Leiche)
- Wenn ein NSC an einer steilen Kante stirbt, sollte er runterfallen, nicht peinlich zu 40% überhängen. Leichen dürfen nicht überhängen!
- Auf Treppen sollte die Leiche bis zum Fuß der Treppe rutschen. Mini BoundingBoxes dürfen auf der Treppe liegenbleiben. (Kleine Gegenstände poltern die Treppe runter?)
- Auch Menschliche Leichen sollte man transportieren können (so kann man auch Bewußtlose tragen, bzw. selber weggetragen werden – z.B. von Orks etführt und eingelocht)
- Wichtige NSCs **STERBEN NICHT** - ihre Kampfkraft (Widerstandskraft) ist so stark, daß sie nicht zu besiegen sind (es gibt auch kein Gift, das sie nach und nach töten könnte)

- Wenn wichtige NSCs unwichtig werden, werden sie zum Töten freigegeben (dies kann pro Kapitel eingestellt werden)
- Um NSCs nachwachsen zu lassen (falls sich der SC entschließen sollte, die ganze Welt auszurotten) kommen alle x Tage [Anzahl der getöteten] neue Leute an. Diese ersetzen die Toten. Problem: Müssen andere Namen und andere Texturen haben. Wäre auch nett, wenn sie nicht dasselbe Mesh wie ihr Vorgänger hätten.
- Monster und Tiere kann man wesentlich leichter (in Abhängigkeit von Verlusten) nachwachsen lassen (per Events)
- Blutlache breitet sich aus. Klebt an der unteren Seite der Bounding Box. Wenn Neigung $< 10^\circ$, gibt es ein Ausbreiten zu allen Seiten, wenn Neigung steiler, fließt die Lache (andere AnimTex) bergabwärts (bis zum nächsten Knick?)

Die Attitüden

Jeder NSC hat eine Attitüde zum SC. Diese kann sein: Freundlich, neutral, unfreundlich oder feindlich. Je nach Attitüde reagiert der entsprechende NSC anders auf die betreffende Person.

Bestimmte SC-Aktionen können die Attitüden einer oder mehrerer Personen oder einer oder mehrerer Gilden ändern (s.u.).

Außerdem hat jeder NSC als Angehöriger einer Gilde eine Attitüde zu jedem anderen NSC hinsichtlich dessen Gildenzugehörigkeit. D.h. jede Gilde hat eine Attitüde zu jeder anderen Gilde. Diese ist tabellarisch festgelegt und kann an Kapitelübergängen wechseln.

Freundlich

- hilft SC im Kampf
- läßt SC mit gezückter Waffe in seinen Sicherheitsradius
- gibt SC alle Infos
- gibt SC Aufträge / lehrt SC

Neutral

- läßt SC nicht in seinen Sicherheitsradius
- gibt SC alle Infos
- gibt SC Aufträge / lehrt SC

*← läßt ihn nicht -lange- darin oder gar nicht?
Zeit*

Standardreaktion Ansprechen

Verärgert

- läßt SC nicht in seinen Sicherheitsradius
- gibt keine Infos - redet kaum mit SC
- gibt ggf. Wiedergutmachungsauftrag

Feindlich

- läßt SC nicht in Sicherheitsradius
- greift SC an, wenn die Kampfbewertung es erlaubt
- kann nur durch Heilung oder Spezialsituation wieder in seiner Attitüde gesteigert werden

Änderung der Attitüde

- eine Aktion des SC kann entweder die persönliche Attitüde einer (oder mehrerer) Person, die Attitüde einer ganzen Gilde oder die Attitüde mehrerer Gilden (z.B. alle Gilden eines Lagers) ändern.
- Am Anfang sind alle NSCs neutral zum SC