

Gothic

B-1: Attribute, Talente & Spieleraktionen

-
Letzte Änderung: 21.07.99 12:09
Druckdatum: 21.07.99 15:59
Autor: Alex Brüggemann
-

© 1997,98, 99 Piranha Bytes Software GmbH

Inhaltsverzeichnis

1. SPIELERCHARAKTER (SC)	3
1.1 SPITZNAME	3
1.2 STORYCHAPTER	3
1.3 BANDE	4
1.4 GEGENSTÄNDE	4
1.5 ANGENOMMENE AUFTRÄGE	4
1.6 PARTY-NSCS	4
1.7 ATTRIBUTE	5
1.8 TALENTE	6
2. TALENT-REFERENZ	8
2.1 KAMPF-TALENTE	8
2.2 SCHLEICHEN	8
2.3 TASCHENDIEBSTAHL	8
2.4 SCHLÖSSER ÖFFNEN	9
2.5 IN SCHATTEN VERSTECKEN	9
2.6 FALLEN ENTSCHÄRFEN	9
2.7 SECHSTER SINN	9
2.8 DUNKELSICHT	10
2.9 MEUCHELN	10
2.10 AKROBATIK	10
2.11 SPRINTEN	10
2.12 KRAULEN	10
2.13 PILZKUNDE	10
2.14 ABRICHTEN VON TIEREN	10
2.15 „ORKISCH“ SPRECHEN	11
2.16 MAGIE ERKENNEN	11
2.17 SCHNELLE WUNDHEILUNG/MANA-REGENERATION	11
3. BENUTZUNG VON ITEMS	11
3.1 VERKLEIDUNG	11
3.2 FACKELN	11

3.3	WERFBARE OBJEKTE	12
3.4	„GOODIES“	12
4.	OBJEKT-INTERAKTIONEN	12
4.1	MULTIFUNKTIONS-OBJEKTE	12
4.2	OBJEKT-INTERAKTIONEN MIT ITEM	13
5.	INTERAKTIONEN MIT SCS/NSCS	13
5.1	DIALOG	13
5.2	STEHLEN	13
5.3	AUSTAUSCH VON ITEMS	14
6.	BEWEGUNG	15
6.1	GEHEN/RENNEN/SCHLEICHEN/SPRINTEN	15
6.2	RUTSCHEN/FALLEN	15
6.3	SPRINGEN/KLETTERN	16
6.4	SCHWIMMEN/TAUCHEN	18
6.5	UMSEHEN	18

1.

Spielercharakter (SC)

Ein Spieler-Character (im folgenden nur SC genannt) , wird durch folgende Werte beschrieben:

- Spitzname
- Storychapter
- Bande
- Gegenstände
- angenommene Aufträge
- Party-NSCs
- Attribute
- Talente

1.1 Spitzname

In einem All-Talkie ist es nicht möglich den vom Spieler beliebig eingegebenen Namen sprechen zu lassen. Daher wird jedem SC „von der Spielwelt“ ein Spitzname gegeben. In sämtlichen Dialogen mit den NSCs wird der Spieler stets nur mit seinem Spitznamen angesprochen/erwähnt.

- **Spitznamen werden in drei Kategorien eingeteilt**
 - **Newbie-Namen:** jeder SC und NSC ohne Bande bzw im Level 1 einer Bande trägt einen Newbie-Namen. Dieser ist meistens etwas entwürdigend (z.B. „Dumpfbacke“) und der Spieler muß sich am Anfang einfach damit abfinden.
 - **Standard-Namen:** Jeder SC/NSC im Level 2 bis 6 einer einfachen Bande trägt einen Spitznamen, der weder entwürdigend noch heroisch klingt. Meistens schwingt schon ein wenig Anerkennung dafür, daß der SC/NSC noch lebt, im Namen mit (z.B. „Wanderer“). Solche Spitznamen sind stets Bandenbezogen.
 - **Helden-Namen:** Jeder SC und NSC, der es geschafft hat, Mitglied einer höheren Bande zu werden, bekommt einen wirklich eindrucksvollen Namen verpaßt (z.B. „Nightmare“). Auch diese Namen sind Bandenbezogen.

1.2 Storychapter

Während der SC durch die Spielwelt wandert, die Dungeons erforscht und dem Ausweg aus dem Gefängnis immer näher kommt, verändert sich die Spielwelt. Dies wird durch verschiedene Kapitel der Storyline realisiert. Innerhalb eines Kapitels ist die Spielwelt stets statisch. Das heißt die selben NSCs, die selben Dialoge, die selben Aufträge und die gleiche Struktur der Level.

Mit Erreichen eines neuen Kapitels kann sich das alles ändern. Sowohl für den Solo- als auch für den Multiplayer-Modus muß das aktuelle Kapitel für den SC gemerkt werden.

1.3 Bande

Der Spieler wird sich im Laufe des Spiels einer Bande anschließen, denn diese ermöglicht ihm die Steigerung all seiner Attribute und Fähigkeiten. Er lernt neue Talente und Zaubersprüche und erringt außerdem Ansehen im sozialen Gefüge der Gefängniswelt.

Nähere Informationen dazu in [Phoenix_A1_WorldStory\Phoenix_A1_WorldStory.doc](#)

1.4 Gegenstände

Jeder SC trägt eine Reihe von Gegenständen mit sich herum, die an verschiedenen Stellen getragen werden können:

wo ?	was ?
Körper	Rüstung
Hand/Hände	Brennende Fackeln, werfbare Items, tragbare Objekte
Kopf	Helme, Kapuzen, Hüte (Kategorie Rüstung)
An der Hüfte	aktuelle 1H-Waffe
Auf dem Rücken	aktuelle 2H-Waffe und/oder Fernkampf-Waffe
Inventory	Waffen, Munition, Tränke und alles andere

Nähere Informationen zu Gegenständen in [Phoenix_A3_ItemsObjectsEvents.doc](#)

1.5 Angenommene Aufträge

Jeder Spieler kann **bis zu drei Aufträge gleichzeitig** annehmen. Ob er diese auch bis zum Ende führt oder aber sie abbricht, bleibt ihm überlassen. **Allerdings sollten die drei „Auftragsslots“ im SC-Profil auftauchen und von dort aus auch abbrechbar sein.**

Für jeden angenommenen Auftrag gibt ein Auftragslog darüber Auskunft was als nächstes zu tun ist.

Nähere Informationen zu den Aufträgen in [Phoenix_B4_Missions.doc](#)

1.6 Party-NSCs

Aus verschiedenen Gründen können sich NSCs dem Spieler anschließen:

- durch einen Auftrag
- durch die Abrichtung eines Tieres
- durch das Beschwören eines Dämons

Der Spieler hat zwei „NSC-Slots“, also maximal zwei NSCs können sich ihm anschließen. Dabei ist ein Party-Slot für NSCs reserviert, die sich aufgrund eines Auftrages ihm anschließen. Der andere Slot ist für Tiere und Dämonen gedacht. Hat der Spieler bereits einen Auftrags-NSC dabei, so kann er keinen Auftrag mehr annehmen, der einen freien Auftrags-NSC-Party-Slot (was für ein Wort!) voraussetzt.

1.7 Attribute

Während die Bande eine Art Hintergrund zum SC darstellt, so machen die Attribute eine Aussage über seine grundlegenden Fähigkeiten.

1.7.1 Arten

Folgende Attribute existieren:

Attribut	Attribut engl.	Symbol	Anwendung
Stärke	Strength	Faust	Nahkampfschaden, Umgang mit 2H-Waffen, tragen/bewegen/benutzen von schweren Gegenständen
Geschick	Dexterity	Hand	Fernkampfschaden, Stehlen, Schlösser öffnen
Mana	Mana	?	Energie für Magiezauber, Resistenz gegen Magie
PSI-Energie	Will(power)	?	Energie für Psizauber, Resistenz gegen Psikräfte
Leben	Health	?	Lebenspunkte

1.7.2 Werte

Attribute werden als ganze Zahl zwischen 1 und 20 geführt. Die Attributswerte werden durch eine entsprechende Anzahl von Symbolen dargestellt. Dies hat den Zweck, daß im gesamten Spiel alle Vorgänge mit einfachen Symbolmengen aufgerechnet werden können. Dies gilt nicht nur für Attribute, sondern auch für Waffenschaden, Rüstungsschutz, Zauberkosten, Zauberschaden, Erfahrung, u.v.m.

1.7.3 Startwerte

Die Startwerte der Attribute werden beim Spielstart wie folgt vorgegeben:

Attribut	Startwert	Maximalwert
Stärke	3 Symbole	10 Symbole
Geschick	3 Symbole	10 Symbole
Mana	-	10 Symbole
PSI-Energie	-	10 Symbole
Leben	5 Symbole	20 Symbole

1.7.4 Regeneration

Die drei Attribute **Leben**, **Mana** und **PSI-Energie** haben neben ihren *Maximalwerten* auch noch *aktuelle Werte*. Durch Verwundung bzw. Zaubern können diese Attribute temporär sinken.

Attribut	Regeneration
Leben	<ul style="list-style-type: none"> regeneriert automatisch, aber langsam (1 Punkt pro Minute) Heilung durch Heilzauber. Siehe Phoenix B3 Magic.doc Heilung durch Essen: 1 Punkt pro gegessenem Nahrungsmittel Heilung durch Heilpilze: 3 Punkte pro gegessenem Pilz Heilung durch Heiltrank: max Lebenspunkte werden wieder hergestellt
Mana & PSI	<ul style="list-style-type: none"> Siehe Phoenix B3 Magic.doc

1.7.5 Auswirkungen von wenig Lebensenergie

Attribut	Auswirkung
Leben	<ul style="list-style-type: none"> Leben = 1: SC ist schwer verletzt, und liegt am Boden Leben < 3: SC benutzt speziellen Animationssatz „Verletzt“, mit eingeschränkten Fähigkeiten

1.8 Talente

Talente sind einzigartige Fähigkeiten, die nicht einfach nur ohnehin schon vorhandene Fähigkeiten verbessern (z.B. „Superstärke“), sondern spezielle Tätigkeiten erlauben. Genau wie Zaubersprüche

müssen auch Talente bei NSC-Lehrern erlernt werden bevor man sie benutzen kann. Kampftalente können wie auch Zaubersprüche mehrfach gestaffelt sein. Andere Talente sind nicht steigerbar.

1.8.1 Übersicht

Talent	Voraus.	Auslösung	kurze Beschreibung
<i>Kampf-Talente:</i>			
Siehe Phoenix_B2_Combat.doc			
<i>List-Talente:</i>			
Schleichen		automatisch	Figur verursacht keine Geräusche beim langsam Gehen
Taschendiebstahl	Schleichen	Gegenstand nehmen	NSCs können bestohlen werden
Schlösser öffnen		Dietrich benutzen	Verschlossene Türen und Truhen können geöffnet werden. Klappt immer.
<i>In Schatten verstecken</i>	<i>Schleichen</i>	<i>automatisch</i>	<i>Figur, die im Halbdunkel schleicht, wird unsichtbar</i>
<i>Fallen entschärfen</i>	<i>Schlösser öffnen</i>	<i>automatisch</i>	<i>sobald Kisten mit Fallen geöffnet werden, werden diese automatisch entschärft</i>
<i>Sechster Sinn</i>		<i>automatisch</i>	<i>automatisches Entdecken von Fallen, Geheimtüren, Unsichtbarem, Verkleidung</i>
<i>Dunkelsicht</i>		<i>automatisch</i>	<i>wirkt wie eine starke Fackel, aber nur für den Viewport des Talentierten</i>
Meucheln	Schleichen, Dolch 1	automatisch	spezieller Angriff, der bei Erfolg sofort zum Tode führt
Akrobatik		automatisch	Fallschaden wird reduziert, kein Hinfallen bei Tiefen Sprüngen, schnelleres Aufstehen
<i>Sprinten</i>		<i>?</i>	<i>Schnellere Fortbewegung, weitere Sprünge</i>
<i>Kraulen</i>		<i>SLOW-Taste</i>	<i>Zusätzlich zum Brustschwimmen als schnellere Fortbewegung im Wasser</i>
<i>sonstige Talente:</i>			
<i>Abriichten von Tieren</i>		<i>Tier ansprechen</i>	<i>Aufnahme von geeigneten Tieren als „Party-NSC“</i>
Magie erkennen	--	Evtl. als Trank?	Magische Gegenstände und Lebewesen können anhand einer Aura erkannt werden
Orkisch sprechen		automatisch	Verständigung mit Orcs möglich. Ohne Talent wird der Dialogtext aller Orks am Bildschirm unlesbar und die Samples unverständlich.
<i>Pilzkunde</i>		<i>automatisch</i>	<i>Talentierter kann schädliche von heilenden Pilzen unterscheiden</i>
schnelle Wundheilung		automatisch	Die Regeneration von Lebenspunkten steigt von <i>langsam</i> auf <i>mittel</i>
<i>Mana-Regeneration</i>		<i>automatisch</i>	<i>Die Regeneration von Manapunkten steigt von mittel auf schnell.</i>

1.8.2 Lernen von Talenten

Näheres zum Lernen von Talenten im Dokument [Phoenix_B5_Learning.doc](#)

2.

Talent-Referenz

Es folgt eine Erklärung der Funktionsweise aller Talente.

2.1 Kampf-Talente

Siehe [Phoenix_B2_Combat.doc](#)

2.2 Schleichen

Sobald der SC dieses Talent beherrscht, ändert sich automatisch zwei Dinge:

- Das normale Gehen der Figur wird durch eine Schleichanimation ersetzt.
- Das Gehen verursacht regeltechnisch **keine** Geräusche mehr.

2.3 Taschendiebstahl

SCs haben die Möglichkeit NSCs zu bestehlen, **falls** das Talent *Taschendiebstahl* erlernt wurde. Der Ablauf:

- SC steht sehr nahe am Opfer (Reichweite des Gegenstand-Nehmen-Fokus)
- SC wurde von Opfer nicht wahrgenommen (SC steht hinter Opfer UND wurde nicht gehört → Anschleichen)
- Erst wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind ermöglicht das Userinterface mit den Tasten „ACTION + ↓“ zu stehlen.
- An linken Bildschirmrand öffnet sich das Inventory des Opfers (ohne seine equippten Gegenstände)
- Ab jetzt wird ständig überprüft, ob ein anderer NSC diese prekäre Situation entdeckt und darauf reagiert (Skriptroutine "steals_from_other()")
- Dreht sich der Beklaute NSC um (ausgelöst durch Tagesablauf oder durch Warnung eines Freundes) und entdeckt den Dieb scheitert der Diebstahl automatisch und der benahe beklaute NSC reagiert auf diesen Versuch (Skriptroutine „steals()“)
- Zu klauenden Gegenstand im Opfer-Inventory auswählen.
- Bestätigen mit „ACTION + ↓“
- Kommt der SC soweit, dann gelingt der Diebstahl **immer**.

2.4 Schlösser öffnen

Dieses Talent bezieht sich auf das öffnen von abgeschlossenen Türen oder Truhen unter Zuhilfenahme eines Dietrichs. Hat man einen passenden **Schlüssel** für ein Schloß braucht man das Talent natürlich nicht.

Wird also ein Dietrich vom Spieler benutzt und hat er das Talent „Schlösser öffnen“ kann er also Schlösser öffnen, für die er keinen Schlüssel besitzt.

2.4.1.1 Schloß knacken

Kombination von links/rechts-Bewegungen in der richtigen Reihenfolge um das Schloß zu knacken.
-> Zeitbedarf, Gefahr entdeckt zu werden während man ein Schloß knackt.

2.5 In Schatten verstecken

Auch dieses Talent wird automatisch aktiv. Jede Lichtquelle besitzt zwei Reichweiten. Die erste Reichweite wird von der vollen Lichtintensität bestrahlt, die zweite Reichweite liegt im Halbdunkel. Alles darüber hinaus erhält kein Licht von der Lichtquelle.

Eine Figur, die sich im Halbdunkel befindet, wird von NSCs immer noch gesehen. Auf dem eigenen Viewport und dem anderer Mitspieler wird die Figur im Halbdunkel lediglich abgedunkelt dargestellt.

Beherrscht nun die Figur im Halbdunkel *In Schatten verstecken*, so hat dies folgende Auswirkung:

- Die NSCs sehen eine **schleichende** Figur im Halbdunkel überhaupt nicht mehr.
- Auf dem Viewport von Mitspielern wird die Figur nicht mehr dargestellt.
- Auf dem eigenen Viewport, ist die eigene Figur nicht nur abgedunkelt, sondern völlig schwarz dargestellt (optisches Feedback des Talents).

2.6 Fallen entschärfen

Öffnet der SC eine Kiste, Truhe oder Tür, so kann diese mit einer Falle versehen sein (normalerweise eine einfache und spektakuläre Explosionsfalle). Beherrscht der SC dieses Talent, so wird beim Öffnen des Objektes nur ein deutliches „Klick“ zu hören sein und die Falle wird automatisch entschärft.

2.7 Sechster Sinn

SCs, die dieses Talent erlernt haben, können Dinge bemerken, die man eigentlich nicht bemerken kann. Dies ist so eine Art übersinnliche Wahrnehmung und erkennt in einem Umkreis von 3m folgende Dinge:

Sachverhalt	Auswirkung
Unsichtbarkeit	ein unsichtbares Wesen wird durch die obigen Lichteffekte quasi sichtbar gemacht
Fallen	Türen, Truhen oder ähnliche Objekte, die mit Fallen versehen sind werden erkannt.
Geheimtüren	Geheimtüren und versteckte Mechanismen werden durch einen Effekt dezent sichtbar gemacht.

2.8 Dunkelsicht

Auch dieses Talent wirkt automatisch und kann mit einfachen Mitteln der Grafikengine umgesetzt werden. Ein SC mit diesem Talent erhält einfach eine Zusatzbeleuchtung und kann so viel weiter in Dunkle Gänge hineinsehen. Die Wirksamkeit sollte in einem absolut dunklen Dungeon, die Helligkeit des hellsten Leuchtmittels deutlich übertreffen.

2.9 Meucheln

Siehe [Phoenix_B2_Combat.doc](#)

2.10 Akrobatik

Die Erlernung dieses Talent hat folgende Auswirkungen:

- Der härteste Kampfknockback läßt die Figur nicht mehr zu Boden stürzen, sondern sich akrobatisch abrollen.
- Die Figur fällt nach einem tiefen Fall (siehe 4.2.1 „Falltiefe“ ab *mittel*) nicht mehr auf die Nase und verliert so auch nicht mehr die Gegenstände, die er in Händen hielt. Sie rollt sich vielmehr ab.
- Die Figur bekommt außer bei *tödlicher Falltiefe* keinen Fallschaden mehr.

2.11 Sprinten

2.12 Kraulen

2.13 Pilzkunde

In den Dungeons wachsen zwei verschiedene Pilze, die sich optisch sehr ähneln (gleiche Spielgrafik), der eine ist jedoch schädlich, der andere heilend. Beherrscht der SC dieses Talent, so kann er diese beiden Pilze auseinanderhalten und hat so eine neue „unterirdische Heil-Quelle“ erschlossen.

2.14 Abrichten von Tieren

Ohne Talent: SC wirft Tier Fleischbrocken hin, Tier nimmt ihn blitzschnell & ist weg.

Mit Talent: SC wirft Brocken hin. Tier geht hin, frißt und bleibt. SC kniet sich dazu und wurschtelt am Tier rum → Tier gezähmt (Tier muß regelmäßig gefüttert werden, sonst wird es aggressiv)

Welche Tiere sind zähmbar?

2.15 „Orkisch“ sprechen

Jeder Ork in der Spielwelt ist dialogfähig. Allerdings wird dieser Dialog nur dann in herkömmlicher Weise durchgeführt, wenn der SC dieses Talent erlernt hat. Sollte dies nicht der Fall sein, so werden anstelle der NSC-Sätze Grunz- und Schlurplaute ausgegeben.

2.16 Magie erkennen

Magische Gegenstände und Lebewesen können anhand einer Aura erkannt werden

2.17 Schnelle Wundheilung/Mana-Regeneration

Diese Talente erhöhen permanent die Regenerationsrate des jeweiligen Statusattributs um eine Stufe.

3. Benutzung von Items

3.1 Verkleidung

Der Spieler kann sich mit manchen Rüstungsteilen verkleiden. Er kann nun den NSCs den oberflächlichen Eindruck vermitteln, er wäre ein Angehöriger einer anderen Bande. Klamotten von bekannten NSCs (individuelles Design) sollten nicht als Verkleidung dienen können.

Wird der verkleidete SC nur gesehen, so ist die Verkleidung perfekt, wird er dagegen von NSCs angesprochen oder spricht diese selbst an, so wird er enttarnt, das heißt als ein Angehöriger der tatsächlichen Bande erkannt. Das funktioniert in beide Richtungen: a) He, du bist ja gar keiner von uns! b) Stirb, du... Moment mal, du bist doch einer von uns? Wie läufst Du denn rum?

- SC zieht Rüstung von anderem NSC an. „Hier zieh das an! Damit halten sie dich für einen von ihnen, und du kommst unbeachtet rein...“ (Kommt z.B. in Kapitel 4 mit Buddlerklamotten und dreckverschmiertem Gesicht ins Alte Lager).

Verkleiden evtl. als Talent? Es könnte nicht reichen, das Outfit anzuziehen, sondern zusätzlich muß man auch die Bewegungen/„Bemalung“ imitieren.

Welche Rüstungen können als Verkleidung dienen?

- Buddler-Outfit mit dreckverschmiertem Gesicht
- Magier-Kutte mit Kapuze

3.2 Fackeln

3.3 Werfbare Objekte

3.4 „Goodies“

3.4.1 Laute spielen

3.4.2 Jonglieren

3.4.3 Würfelspiel

4. Objekt-Interaktionen

4.1 Multifunktions-Objekte

4.1.1 Hocker

4.1.2 Truhen

4.1.3 Betten

4.1.4 Leitern

Leitern sollten hoch genug sein, um sich selbst zu rechtfertigen (ab 4m)

4.1.5 Ketten

Klettern nur an vertikalen Ketten. Keine horizontalen Ketten. Ketten immer unter Spannung. SC kann sich an Kette hängend 360° drehen und in Blickrichtung wegspringen. Ketten müssen gestrafft sein, sonst müßten sie durchschwingen

4.1.6 Aufzüge

4.1.7 Fässer

4.1.8 Türen

4.1.9 Schalter

4.1.10 Feuerstellen

4.2 Objekt-Interaktionen mit Item

4.2.1 In Kessel rühren

4.2.2 Erz schlagen

4.2.3 Reparieren

5. Interaktionen mit SCs/NSCs

5.1 Dialog

5.1.1.1 Ask-Faust

5.2 Stehlen

5.3 Austausch von Items

6.

Bewegung

In diesem Unterkapitel wird auf die Details der SC-Bewegungen wie Gehen, Rennen, Springen, Schwimmen,... eingegangen.

Hier erst mal eine Übersicht über das User-Interface von Gehen/Rennen/Springen, die häufigsten Bewegungsaktionen:

6.1 Gehen/Rennen/Schleichen/Sprinten

Defaultvorwärtsbewegung des SC ist Rennen. Mit Zusatz Taste SLOW bewegt er sich langsam. Das bedeutet normalerweise Gehen. Mit erlerntem Talent *Schleichen* aber werden alle Geh-Animationen durch entsprechende Schleichanimationen ersetzt.

6.1.1 Treppenkanten

SC kann beim Gehen/Rennen bis zu 50cm-Kanten wie z.B. Treppen oder andere Unebenheiten „hochpoppen“. Der SC kann Kurven Gehen/Rennen, d.h. vorwärts und rechts/links muß gleichzeitig betätigt werden können.

Für **Nicht-Menschen** (Gobbos, Orks, Trolle) gelten andere Höhen!

6.2 Rutschen/Fallen

Alle Personen und Gegenstände rutschen auf dem Boden, wenn dieser steiler als 40° ist (Ausnahme: Crawler und Fleischwanzen, welche an der Wand klettern → Flag das von Rutschen/Fallen befreit und dann die Figur auch gleichzeitig entlang der Flächennormale ausrichtet → VORSICHT: Waypointnetz gilt für alle NSCs).

Wenn die Figur auf eine Schräge läuft oder aus bis zu 3m Höhe auf eine Schräge fällt, und die Schräge zwischen 40° und 60° steil ist, wird die Figur in Richtung der größten Steilheit ausgerichtet und fängt an, auf den Füßen zu herunterzurutschen.

Ist die Schräge steiler als 60° prallt die Figur bei der ersten Wandberührung ab und bekommt einen Stoß in Richtung weg von der Wand.

6.2.1 Falltiefe

Stürzt die Figur bis zu 3,50m landet sie auf den Füßen und federt ab. Stürzt sie tiefer, so landet sie auf dem Hintern, nimmt Schaden und verliert die Sachen, die sie in der Hand hat.

Beherrscht die Figur das Talent *Akrobatik*, so gelten andere Fallschäden.

Falltiefe	Äquivalent	Anim	Fallschaden	Fallschaden mit Talent <i>Akrobatik</i>
Niedrig	0m – 3m	s_Jump/s_JumpB	-	-
Mittel	3m – 6m	die ersten 3 Fallmeter dito; ab 3m dann s_Fall/s_FallB; am Boden dann s_Fallen/s_FallenB	1	-
Tief	6m – 9m	dito	3	-
sehr tief	9m – 12m	dito	6	1
extrem tief	12m – 15m	dito	10	3
Tödlich	15m +	dito	tod	6

Auch hier: Für Nicht-Menschen gelten andere Höhen und Schäden!!!

Fallschaden pro Spezies mit Ulf klären!

6.2.2 Rückwärts über Kante fallen

Steht die Figur mit dem Rücken zu einem Abgrund (also einer 90°-Kante), und geht einen **Schritt rückwärts** (bzw. macht einen Satz rückwärts), so fällt sie herunter. „Kollidieren“ die Hände während der Fallanimation mit der Kante, so kann sich die Figur an dieser festhalten. Ab dann verhält sie sich genauso, also ob sie von unten an diese Kante hochgesprungen wäre (siehe 4.3 „Springen/Klettern“).

Bekommt die Figur einen normalen **Knockback-Effekt** und stolpert aus diesem Grund rückwärts über die Kante, gilt genau dasselbe. Ist der Knockback so stark, daß er die Figur normalerweise umwerfen würde, werden die Hände in der Fallanimation sehr wahrscheinlich nicht mit der rettenden Kante kollidieren und die Figur fällt in den Abgrund.

6.2.3 Runterklettern

Will der Spieler von einer Plattform herunterklettern, so stellt er sich rückwärts vor eine Kante und drückt MOVE + ↓. Die Figur macht dann automatisch einen kleine Schritt nach hinten (über die Kante) und läßt sich kontrolliert fallen. Natürlich hält sie sich dann auch mit den Händen an der Kante fest.

6.2.4 Aufstehen nach Hinfallen

Liegt die Figur auf dem Boden, so bleibt sie solange dort liegen, bis der Spieler wieder ↑ drückt.

6.2.5 Gehen/Schleichen und Fallen

Sobald die Figur geht oder schleicht, bleibt sie automatisch an Kanten stehen, über die sie beim Rennen fallen würde.

6.3 Springen/Klettern

Wird die MOVE-Taste zusammen mit der ↑-Taste gedrückt, wird je nach Umgebung vorwärts- oder hochgesprungen oder auf ein halbhohe Hindernis geklettert.

Hier noch einige Anmerkungen zum Springen (alle Höhenangaben gelten nur für Menschen und müssen für Monster anders angegeben werden können):

- SC kann (mit den Fingerspitzen) 3m hoch springen und sich an Kanten hochziehen: Alle Kanten, an denen sich der SC hochziehen können soll, müssen lotrecht sein (90°); alle schrägen Wände sind zu hoch zum hochspringen (über 3m hoch). Die Oberseite der Kante darf nicht steiler als die maximale Gehschräge sein.
- **SC kann aus dem Stand 3,50m weit springen. Maximal kann er aus dem Stand 4,50 überwinden (3,50m springen und dann ggf. an der Felskante festhalten). Mit Anlauf kann der SC 5m weit springen. Also dürfen alle Abgründe, die der SC überwinden können soll, maximal 6m breit sein (5m Sprungweite mit Anlauf + 1m Armreichweite) – bei allen Felskanten an denen sich der SC festhalten können soll darf der Boden nicht steiler als sein als Max_Gehschräge, also 30°.**
- SC kann 0,5m bis 1m Kanten (niedrige Hindernisse) mit einem einfachen Satz (ohne

Zuhilfenahme der Arme) hochspringen.

- Kanten von 1m bis 2m (halbhohe Hindernisse) werden mit einer eigenen Hochzieh-Animation überwunden.
- Es gibt KEIN Klettern auf Texturen, sondern nur Klettern an Felsvorsprüngen, Absätzen, usw... (im Konzept zum besseren Verständnis **Kletterkanten** genannt).

6.3.1 Auto-Grab

Während vielen Sprung-/Fallanimationen muß überprüft werden, ob die Hände der Figur mit einer Kletterkante im Level kollidiert. Diese Überprüfung sollte über irgendeine Form der **Toleranzweite** verfügen, die editierbar sein sollte.

6.3.2 Anspringen

Springt eine Figur eine andere an, so sollte der Springer wie ein großes Geschöß wirken. Die Körpermasse des Springers wird dann mit der Körpermasse des Angesprungenen verglichen. Nun gilt eine abgewandelte Knockback-Tabelle:

Körpermasse Springer...	Knockback-Effekt
$\leq 2 \cdot \text{Körpermasse Ziel}$	<ul style="list-style-type: none"> • Springer: Prallt wie gegen eine Wand und fällt selbst zu Boden • Ziel: keine Bewegung
$\leq \text{Körpermasse Ziel}$	<ul style="list-style-type: none"> • Springer: Prallt hart gegen das Ziel und wird zurückgeschleudert • Ziel: Getroffen-Anim mit minimalen (fixen) aber automatischen Rückwärtsschritt
$> \text{Körpermasse}$	<ul style="list-style-type: none"> • Springer: Bleibt nach dem Zusammenprall einfach Stehen. • Ziel: Wird zurückgeschleudert.
$> \text{Körpermasse} \cdot 2$	<ul style="list-style-type: none"> • Springer: Bleibt nach dem Zusammenprall einfach Stehen • Ziel: wird zurückgeschleudert und fällt zu Boden.

6.3.3 Getroffen werden

Wird die kletternde, springende, sich an einer Kante festhaltende, sich hochziehende Figur während der Animation von einer Waffe oder einem Geschöß/Zauberspruch getroffen UND erleidet Lebenspunkteschaden, so passiert folgendes:

- Animation wird sofort abgebrochen
- Geeignete Knockback-Animation wird abgespielt
- Hält sich die Figur gerade an einer Kante fest, läßt sie los und fällt.

6.4 Schwimmen/Tauchen

Für Bewegungen im Wasser wird die Wassertiefe in drei regeltechnische Bereiche eingeteilt:

Wassertiefe	Auswirkungen	Übergang in andere Wassertiefen
seicht (bis Kniehöhe)	alle Bewegungen und Kampf sind uneingeschränkt möglich	<ul style="list-style-type: none"> • Gehen/Rennen/Springen in mittleres/tiefes Wasser
mittel (bis Brusthöhe)	Bewegungen und Kampf mit Einschränkungen möglich: <ul style="list-style-type: none"> • anderes Gehen • Springen: nur senkrecht nach oben • kein Rennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Waten in seichtes Wasser. • Waten in tiefes Wasser • Hochziehen an einer Kante, die bis zu 1m über der Wasseroberfläche liegt. • Senkrecht Hochspringen und dann

	<ul style="list-style-type: none"> • langsames Drehen? • kein Ausfallschritt im Kampf 	Hochziehen an einer Kante die bis zu 3m über der Wasseroberfläche liegt.
tief (ab Brusthöhe)	<p>Kein Kampf möglich, automatischer Moduswechsel (Waffen wegstecken) wenn Kampfmodus aktiv</p> <ul style="list-style-type: none"> • nur Schwimmen und Tauchen möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen in mittlere Wassertiefe (SC steht dann wieder) • Schwimmend an einer bis zu 50cm aus dem Wasser ragenden Kante hoch- und herausziehen.

Wassertiefen müssen für jede Spezies extra festgelegt werden. Sonst spaziert der kleine Gobbo lustig unter Wasser herum während der riesige Troll in kniehohem Wasser ertrinkt.

6.4.1 Schwimmen

Jeder SC kann ohne Probleme schwimmen. Ein Talent „Schwimmen“ gibt es nicht. Die Gegenstände, die der SC im Inventory mit sich herumträgt ziehen ihn nicht nach unten.

Schnelles Kraulen als Talent? Flucht vor Snappern?

6.4.2 Tauchen

Jeder SC kann auch Tauchen. Sobald er sich schwimmend im Wasser befindet drückt er die entsprechende Taste (siehe [Phoenix_E1_MenuUI.doc](#)) und taucht damit unter.

- Nun kommt neben dem Lebenspunkte-Symbol-Balken noch ein zweiter Balken für Atemluft dazu. Dieser ist genauso lang, wie der maximale LP-Balken.
- Der Luftbalken wird pro 10 Ticks unter Wasser um 1 Punkt reduziert.
- Sinkt der Luftbalken auf 0 Punkte, sinken die Lebenspunkte im gleichen Tempo
- Taucht der SC rechtzeitig auf, so wird der Luftbalken wieder aufgefüllt.

6.5 Umsehen

Sieht der SC etwas INTERESSANTES (aggressive Monster, NSCs) Blickt er in die Richtung, läßt sich aber noch ganz normal lenken (AUTOAIMING)

SC sollte im Allgemeinen dynamisch rüberkommen: Kein normales Aufheben, sondern grabtschen vom Boden; kein normales An-die-Kante-springen, sondern <mit einer Hand hochziehen>. Der SC ist der (Underdog-) HELD und sollte sich auch entsprechend bewegen