

Gothic

B-2: Kampf

-
Letzte Änderung: 18.07.99 16:19
Druckdatum: 03.11.98 08:58
Autor: Alex Brüggemann
-

© 1997,98, 99 Piranha Bytes Software GmbH

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 1. BENUTZUNG VON WAFFEN | 2 |
| 1.1 WAFFENTYPEN | 2 |
| 1.2 KAMPFMODI | 2 |
| 2. NAHKAMPF | 3 |
| 2.1 WAFFE ZIEHEN | 3 |
| 2.2 BEWEGUNG | 3 |
| 2.3 STEUERUNG | 4 |
| 2.4 ATTACKEN | 4 |
| 2.5 PARADEN UND AUSWEICHEN | 5 |
| 2.6 REGELTECHNISCH ERFOLGREICHE PARADE | 6 |
| 2.7 REICHWEITEN UND TREFFER | 7 |
| 2.8 KAMPFUNFÄHIG MACHEN | 8 |
| 2.9 BEWUSSTLOS SCHLAGEN | 9 |
| 2.10 ZU BODEN SCHLAGEN / AUFGEBEN | 9 |
| 2.11 MEUCHELATTACKE | 10 |
| 2.12 KAMPF IM WASSER | 10 |
| 2.13 GEGNER AUF VERSCHIEDENEN HÖHENSTUFEN | 10 |
| 3. NAHKAMPF-TALENTE | 11 |
| 3.1 1H-SCHWERT UND AXT | 11 |
| 3.2 2H-SCHWERT | 11 |
| 3.3 2H-AXT | 11 |
| 3.4 DOLCH | 11 |
| 4. FERNKAMPF | 12 |
| 4.1 STEUERUNG | 12 |
| 4.2 SCHIESSEN | 12 |
| 5. FERNKAMPF-TALENTE | 14 |
| 5.1 BOGEN | 14 |
| 5.2 ARMBRUST | 14 |
| 6. KAMPFAUSWIRKUNGEN | 15 |
| 6.1 VERLUST UND REGENERATION VON STATUSATTRIBUTEN | 15 |
| 6.2 KNOCKBACK | 15 |
| 6.3 SCHADENSBERECHNUNG | 17 |
| 6.4 SCHADENSAUSWIRKUNGEN | 17 |

1.

Benutzung von Waffen

1.1 Waffentypen

| # | Waffenart | Dazu gehören |
|---|----------------------|---|
| 0 | Faust | |
| 1 | Dolch | Messer, Dolch |
| 2 | Schwert (einhändig) | Breitschwert, Kurzschwert, Bastardschwert |
| 3 | Axt (einhändig) | Beil, Hammer, Keule, Streitkolben |
| 4 | Zweihändiges Schwert | |
| 5 | Zweihändige Axt | |
| 6 | Bogen | |
| 7 | Armbrust | |

1.2 Kampfmodi

Sobald der SC eine Waffe zieht (oder ein Zauberspruch vorbereitet) wechselt er vom Normalmodus in den Kampf- bzw. Magiemodus. Im Kampfmodus kann er bestimmte Aktionen nicht mehr durchführen. Er kann beispielsweise keine NSCs ansprechen oder Items aufheben. Hierzu muß der SC erst seine Waffe/Zauber wegstecken und somit in den **Normalmodus** zurückkehren.

Das einmalige, kurze Drücken der WEAPON-Taste wechselt zwischen Kampfmodus und Normalmodus hin und her. Ist der SC also nur mit einem Zweihänder bewaffnet, so wird er diesen nach einmal WEAPON ziehen (→ Kampfmodus) und nach einem nochmaligen WEAPON wieder wegstecken (→ Normalmodus).

Ist dagegen neben Zweihänder auch noch ein Bogen angelegt, so kann man zwischen Nahkampf- und Fernkampfwaffe wechseln. Dies geschieht durch Gedrückthalten der WEAPON-Taste und Toggeln durch den „Waffenmodus“ (↑, ↓-Tasten).

Wird nach einmaligen Toggeln des Waffenmodus und nachfolgendem Wegstecken der Waffe (→ Normalmodus) wieder nur kurz WEAPON gedrückt, wird in den zuletzt aktiven Waffenmodus geschaltet, also die zuletzt benutzte Waffe gezogen.

Die Toggle-Stufen die mit WEAPON + ↑/↓ durchlaufen werden können sind:

| # | Waffenmodus | Anmerkung | Grafik VOR Loslassen von WEAPON |
|---|----------------|--|---|
| 0 | Keiner | Normalmodus | SC steht normal da |
| | Faustkampf | Faustkampf evtl. Zusätzlich zu equipter Waffe benutzbar? (als lustige Prügelei) | |
| 2 | Nahkampfwaffe | angelegte Nahkampfwaffe wird gezogen | SC greift an den Griff der entsprechenden Waffe und zieht erst BEI Loslassen der WEAPON-Taste |
| 3 | Fernkampfwaffe | angelegte Fernkampfwaffe wird gezogen | dito |
| 4 | Magie-Zauber | Zauberspruch kann mit ←/→ ausgewählt werden (noch während die WEAPON-Taste gedrückt ist) fällt weg, wenn keine Magie-Zauber gelernt wurden | gelernte Zaubersprüche werden als Symbole in einem Kranz um den SC angeordnet |
| 5 | Psi-Zauber | Dito fällt weg, wenn keine Psi-Zauber gelernt wurden | dito |

1.2.1 Provisorische Waffen

Einige Gegenstände können als Waffe benutzt werden, obwohl man sie nicht im Inventory equippen kann (z.B. Stützbalken als Zweihandwaffe, Ast als Einhandwaffe). Hebt man einen solchen Gegenstand auf bleibt dieser in der Hand und man wechselt automatisch in den Kampfmodus. Drückt man SPACE, dann wird die provisorische Waffe wieder fallengelassen.

2. Nahkampf

2.1 Waffe ziehen

Zieht der SC eine Nahkampfwaffe, und ist mindestens ein Gegner in Nahkampfreichweite, dann steht er in Kampfhaltung, die Waffe Kampfbereit erhoben (WeaponRun-Pose).

Mit einer Zeitverzögerung von ca. 5 Sekunden läßt er dann die Waffe sinken, falls kein Gegner in Kampfreichweite ist.

2.2 Bewegung

Auch wenn ein Gegner im Nahkampffokus (→ editierbar) ist, bewirkt das Drücken der ↑-Taste KEINE 50cm-Kampfsteps mehr. Die Umschaltung zwischen Run und Walk-Modus erfolgt wie im Normalmodus manuell. Es gibt KEINE automatische Änderung der Vorwärts-geh-Animation wenn ein Gegner im Nahkampffokus ist. Will man rennen, obwohl man einen Gegner im Nahkampffokus hat, muß man sich also auch NICHT MEHR von ihm wegrehen bevor man losrennen kann.

Da der SC sich seinen Gegnern immer rennend annähert, ist es wichtig, dass er trotzdem jederzeit sofort stehen bleiben kann um sich genau positionieren zu können. Sobald man also die Taste für die Vorwärtsbewegung losläßt, darf der SC sich nicht mehr weiter vorwärts bewegen. Es muß also sofort in die WeaponRun-Haltung interpoliert werden ohne den Schritt zuende zu spielen.

Im Normalmodus kann auch weiterhin ein Schritt zuende gespielt werden, bevor der SC stehen bleibt, da es hier nicht nötig ist sich so exakt zu positionieren.

2.2.1 Auto-Stop an Kanten

Auch Attacken und Paraden sind in den Animationen immer mit einer Positionsänderung des SC verbunden. Auch beim ziehen oder wegstecken einer Waffe kann es vorkommen, daß der SC seine Position verändert.

In diesen Fällen muß genau wie im WALKund SNEAK-Modus der Autostop-Mechanismus an Abgründen benutzt werden. Man darf niemals in einen Abgrund stürzen, während man während einer erfolgreichen Parade oder einer Attacke seine Position verändert oder wenn man eine Waffe zieht. Wird man im Kampf getroffen und erleidet Knockback, darf dieser Mechanismus natürlich nicht wirken. Dann heißt es „guten Flug“! ☺

2.3 Steuerung

Da die Kampf-Animationen per Motion-Capturing erstellt werden und dadurch sehr lebensecht wirken werden, sind auch sehr abwechslungsreiche Attacke-Kombinationen möglich. Durch die gleichzeitige Aufnahme zweier Kämpfer können Attacken und Paraden sehr gut aufeinander

abgestimmt werden. Es wird also für jede Talentstufe eine Attacke-Kür mit mehreren unterschiedlichen Schlägen aufgenommen, zu der es jeweils eine passende Parade-Kür gibt.

2.3.1 Anvisieren von Gegnern

Befindet sich mindestens ein Gegner in Nahkampfreichweite, dann hebt der SC die Waffe und steht in der AIM-Pose.

Wird nun ACTION gedrückt, so dreht der SC sich innerhalb eines seitlichen Winkels von ca. 30° (→ editierbar) automatisch zum nächsten Gegner zu, der in Nahkampfdistanz steht. Dieses „Auto-Heading“ soll kompensieren, daß in einer Third-Person-View der Seitenwinkel zum Gegner nicht exakt abgeschätzt werden kann und vereinfacht darüberhinaus den Nahkampf mit sich bewegenden Gegnern.

Grobes Anvisieren geschieht also durch Drehen der Figur mit ←/→, feines Anvisieren wird automatisch ausgeführt sobald man ACTION drückt.

Durch drücken einer der ←↑↓→-Tasten zusätzlich zur gedrückten ACTION-Taste werden die Attacken ausgeführt und die Paraden eingeleitet.

| Taste | Schlagart |
|-------|-------------------------|
| ↑ | Attacken nach vorn |
| ← | Drehschläge nach links |
| → | Drehschläge nach rechts |
| ↓ | Paraden |

Es soll keinen Auto-Repeat für Attacken und Paraden geben. Will man mehrere Schläge oder Paraden hintereinander ausführen, dann muß die Cursor-Taste nach jeder Aktion losgelassen und im richtigen Takt erneut gedrückt werden. Gelingt dies, so werden die Attacken der „Kür“ flüssig nacheinander abgespielt. Drückt man die Cursor-Taste zu spät, dann geht der SC in die WeaponRun-Pose zurück, und die Attacke-Kür beginnt beim nächsten Schlag von vorn.

2.4 Attacken

Für jede **Waffenkategorie** (Faust, Dolch, 1H-Schwert, 1H-Axt, 2H-Schwert, 2H-Axt) gibt es pro Talentstufe einen Satz von aufeinanderfolgenden Attacken, die sogenannte Attacke-Kür. Da der Treffer grafisch ermittelt wird, entscheidet allein die Geschwindigkeit der Animation über die Schlagfrequenz. Talentierte Kämpfer benutzen elegantere und schnellere Kampfanimationen mit entsprechend höherer Schlagfrequenz.

2.4.1 Attacken nach vorn

Diese Attacken sind immer mit einer Vorwärtsbewegung des SC verbunden. Sollte man schon zu dicht an einem Gegner stehen um noch weiter nach vorn zu gehen, dann wird die Attacke auf der Stelle abgespielt, damit man nicht in den Gegner hineinläuft. Die Füße des SC werden dann eben etwas über den Boden „surfen“, da es keine verschiedenen Attacke-Variationen mit und ohne Ausfallschritt mehr gibt.

Für jede Talentstufe gibt es eine Attacke-Kür von mehreren Schlägen und eine passende Parade-Kür.

2.4.2 Attacke aus dem Rennen

Drückt man im Rennen die ACTION-Taste, so macht der SC einen Sturmangriff aus dem Rennen (NEUE Anim). Für diese Attacken gibt es pro Talentstufe nur maximal eine Variante und keine Attacke-Kür. Nach einer solchen Attacke bleibt der SC in WeaponRun-Haltung stehen.

2.4.3 Drehschläge

Drehschläge dienen primär als Befreiungsschläge und zur Bekämpfung mehrerer Gegner. Bei Drehschlägen findet keine gleichzeitige Vorwärtsbewegung des SC statt. Wird kein Ziel getroffen, und erleidet auch der SC keinen Treffer, dann dreht er sich immer um 360° egal welche Waffe er benutzt.

Wird dagegen ein Gegner getroffen, ist es vom Waffentyp abhängig, was passiert:

Bei 1h-Waffen wird der Schlag nach dem Treffer beendet, es wird in die WeaponRun-Pose interpoliert und der SC bleibt in Richtung des getroffenen Gegners ausgerichtet.

Bei 2h-Waffen wird der Schlag auch dann fortgesetzt, wenn Gegner getroffen wurden. Der SC dreht sich immer um 360°. **Eventuell könnte man auch bei 2h-Waffen je nach Schaden / Stärke des getroffenen Gegners die Drehung abbrechen.**

Wird der SC während der Drehung selbst getroffen, dann wird die entsprechende „Getroffen“-Ani gespielt und der Drehschlag abgebrochen.

Drehschläge müssen für verschiedene Höhen vorliegen. Zwischenhöhen können dann mit dem AniComb-Befehl interpoliert werden. Da wahrscheinlich keine Höhenanpassung während eines laufenden Schlags erfolgen kann, werden Drehschläge auf der Höhe zu Ende geführt, auf der der erste Gegner sich befindet. Ist dies ein Gobbo, dann wird also ein sehr tiefer Schlag ausgeführt.

Drehschläge mit Faust oder Dolch sinnvoll, oder sollen andere benutzt werden?

In höheren Talentstufen gibt es zusätzlich zu den Drehschlägen auch gezielte Attacken gegen seitlich oder hinter dem SC stehende Gegner. Wenn kein Gegner in Reichweite ist, wird dann immer noch der normale untalentierte Drehschlag benutzt, andernfalls eine schnellere und coolere gezielte Attacke zur Seite oder nach hinten.

2.5 Paraden und Ausweichen

2.5.1 „Kalt“-Parade

Löst man eine Parade aus, ohne dass eine Attacke des Gegners folgt, täuscht der SC nur kurz mit dem Schwert eine Aktion an. Er weicht dabei außerdem nicht zurück wie er es bei den normalen Paraden tun würde. Dieser Move dient also hauptsächlich als Feedback für den SC und evtl. als Finte zur Verwirrung des Gegners.

2.5.2 Waffen-Parade

Für jede Talentstufe gibt es eine Parade-Kür von mehreren Paraden, passend zur entsprechenden Attacke-Kür für die Attacken nach vorn.

2.5.3 Drehschlägen ausweichen

Da Drehschläge nicht mit den normalen Waffenparaden pariert werden können, müssen die Gegner in Waffenreichweite entweder zurückspringen oder anders ausweichen um nicht getroffen zu

werden. Eventuell könnte es für höhere Talentstufen auch spezielle Paraden für Drehschläge geben (ducken, oder hochspringen um nicht getroffen zu werden).

2.5.4 Zurückspringen

Ist eine Waffe gezogen, aber ACTION nicht gedrückt, dann löst die ↓-Taste einen Sprung zurück aus. Allerdings wird das bei einem schon mittelschnellen Schlag vielleicht zu langsam sein, um davonzukommen. Außerdem gibt es bei dieser Bewegung keinen Auto-Stop Mechanismus an Abgründen.

2.5.5 Satz zur Seite (Strafen)

Auch mit gehaltener Waffe kann mit MOVE + ←/↓/→ STRAFING benutzt werden.

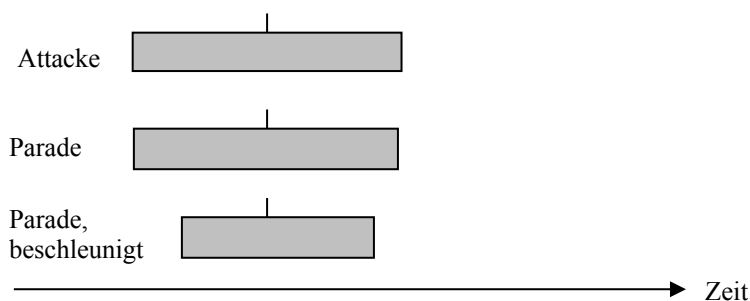
Diese Sprünge zur Seite führt der SC dann aber in einer Kreisbahn um den anvisierten Gegner aus.

2.6 Regeltechnisch erfolgreiche Parade

Ein Nichtgelingen der durchgeführten Parade aufgrund von Animationsgutwill (Passen Attack- und Paradeanim auch so gut zusammen, daß es zu einer Kollision kommt) ist schlecht hinzubekommen/feinzutunen und spielerisch bedenklich.

Aus diesem Grund muß für Parade ein automatisches System eingeführt werden:

Hierfür erst die Zeitstrahlbetrachtung eines Angriffs:



Der zeitliche Beginn eines Balkens ist das Einleiten der entsprechenden Animation (Ausholen-Schlagen-Rückholen), der Strich in der Mitte ist der Zeitpunkt der (gefakedten) Klinge-Klinge-Kollision, das Ende des Balkens markiert den Abschluß der Animation.

Kommt nun eine Angriffe herein, startet die Parade-Animation genau so, daß die Angriffe- und Parade-Kür zeitlich möglichst gut zusammenpassen. Ist der Spieler die verteidigende Figur muß er rechtzeitig **ACTION** + ↓ drücken, damit die Parade ausgeführt wird.

Das Zeitfenster in der man **ACTION** + ↓ drücken muß um eine laufende Angriffe zu parieren sollte einstellbar sein um die erforderlichen Reaktionszeiten des Spielers tunen zu können. Da die Parade-Ani von der Länge genau zur Angriffe-Ani passt, eine erfolgreiche Parade aber auch in einem Zeitfenster nach der Angriffe gestartet werden kann, muß die Geschwindigkeit der Parade-Ani wahrscheinlich angepasst werden, so dass sie trotzdem zur gleichen Zeit passend zur Angriffe am „optimalen Trefferframe“ ankommt.

2.7 Reichweiten und Treffer

Die Ermittlung eines Treffers geschieht nach regeltechnischen Gesichtspunkten. Dabei ist die Waffenreichweite sowie die Distanz zum Gegner relevant.

Die Waffenreichweite bezieht sich immer auf eine Kombination aus Waffenlänge & Armlänge.

| Reichweite | Entfernung vom SC | Bemerkungen |
|------------|--|--|
| N | bis Armlänge | • Nase an Nase mit Gegner; Faust- & Dolchkampf |
| D1 | bis Armlänge + Waffenlänge | • Waffenreichweite |
| D2 | bis Armlänge + Waffenlänge + Ausfallschrittweite | • Waffenreichweite (dieser ist bei Menschen 1m lang) |
| D3 | jenseits von D2 | • Fernkampf (außer Nahkampfreichweite) |

Die Werte für Waffenlänge, Armlänge & Ausfallschritt müssen dann für jeden NSC bzw. für jede Waffe im Skript angegeben werden.

2.7.1.1 Schlagarten

Hier nun die Tabelle zu den neuen Distanzen, aus der ersichtlich ist:

- Welche Waffenart welche Reichweite hat

| Distanz z. Gegner | ACTION mit... | Faust und untal. Dolchkampf | Dolch , talentiert | 1H-Schwert & -Axt m./o. Talent | 2H-Schwert & -Axt m./o. Talent |
|-------------------|---------------|--|---|--|--|
| N | ↑ | Haken | Stich | Faustschlag mit Knauf | zweihändiger Faustschlag mit Knauf |
| | ← | Haken (KEIN Drehschlag) | Stich (KEIN Drehschlag) | Faustschlag mit Knauf (KEIN Drehschlag) | 2H-Faustschlag mit Knauf (KEIN Drehschlag!) |
| | → | Dito (KEIN Drehschlag!) | dito (KEIN Drehschlag!) | dito (KEIN Drehschlag!) | dito (KEIN Drehschlag!) |
| | ↓ | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade |
| D1 | ↑ | Haken | Stich von oben | Schlag von oben | Schlag von oben |
| | ← | Schwinger nach links (Abgebrochen, weil Gegner auf D1) | Streich v. r. n. l. (Abgebrochen, weil Gegner auf D1) | Streich v. r. n. l. (Abgebrochen, weil Gegner auf D1) | Streich v. r. n. l. Drehschlag bis 180° (SC dreht 90°) |
| | → | Schwinger nach rechts (Abgebrochen, weil Gegner auf D1) | Streich v. l. n. r. (Abgebrochen, weil Gegner auf D1) | Streich v. l. n. r. (Abgebrochen, weil Gegner auf D1) | Streich v. l. n. r. Drehschlag bis 180° (SC dreht 90°) |
| | ↓ | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade |
| D2 | ↑ | Ausfallschritt mit Fauststoß | Ausfallschritt mit Stich von oben | Ausfallschritt mit Schlag von oben | Ausfallschritt mit Schlag von oben |
| | ← | Gezielter Schwinger nach links bis 90° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Gezielter Stich bis 90° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Streich v. r. n. l. Drehschlag bis 180° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Streich v. r. n. l. Drehschlag bis 180° (SC dreht 90°) ZU KURZ |
| | → | Schwinger nach rechts. Drehschlag bis 90° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Streich v. l. n. r. Drehschlag bis 90° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Streich v. l. n. r. Drehschlag bis 180° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Streich v. l. n. r. Drehschlag bis 180° (SC dreht 90°) ZU KURZ |
| | ↓ | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade |
| D3 | ↑ | Ausfallschritt mit Fauststoß ZU KURZ | Ausfallschritt mit Stich von oben ZU KURZ | Ausfallschritt mit Schlag von oben ZU KURZ | Ausfallschritt mit Schlag von oben ZU KURZ |
| | ← | Schwinger nach links Drehschlag bis 90° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Streich v. r. n. l. Drehschlag 360° ZU KURZ | Streich v. r. n. l. Drehschlag 360° ZU KURZ | Streich v. r. n. l. Drehschlag 360° ZU KURZ |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| → | Schwinger nach rechts.Drehschlag bis 90° (SC dreht 90°) ZU KURZ | Streich v. l. n. r. Drehschlag 360° ZU KURZ | Streich v. l. n. r. Drehschlag 360° ZU KURZ | Streich v. l. n. r. Drehschlag 360° ZU KURZ |
| ↓ | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade | Schritt zurück/Parade |

2.8 Kampfuntfähig machen

Mit einer 1h-Waffe kann man menschliche Gegner (und Orcs) nicht sofort töten. Reduziert eine solche Nahkampfatacke rechnerisch die HPs des Opfers auf 0 oder darunter, so behält es trotzdem einen LP und fällt schwer verletzt zu Boden wobei die Waffe fallengelassen wird. Erst wenn ein zweiter HP regeneriert ist, kann es wieder aufstehen. Ein am Boden liegender kann mit einem speziellen „Finishing Move“ getötet werden. Zu Beginn des Spiels wird dies aber nicht passieren, um dem Spieler die Frustration zu ersparen, oft getötet zu werden. Siegreiche NSCs werden den SC also meistens am leben lassen. Sie geben einen Kommentar ab, nehmen sich evtl. die Waffe des SC falls diese besser ist als ihre eigene und gehen ihrer Wege. Auch der SC hat nun die Wahl, ob er einen besiegten Gegner töten will oder nicht! Ausplündern kann er ihn auch ohne ihn zu töten.

2.9 Bewusstlos schlagen

Wurde eine **stumpfe Waffe** verwendet (eventuell weitere Schadenskategorie „Waffenschaden-stumpf“ oder aber auch Extraflag) so schlägt man das Opfer bewusstlos, wenn die Attacke nicht wahrgenommen wurde.

- Angriffswaffe ist eine spezielle, stumpfe Waffe (Keule, Streitkolben)
- Opfer ist humanoid (Mensch, Gobbo, Orc)
- Opfer bemerkt „Betäuber“ nicht (von hinten anschleichen)
- „Betäuber“ führt normalen Schlag von oben aus (ACTION + ↑)

Wird ein SC/NSC bewußtlos geschlagen, so nimmt er den normalen Waffenschaden, fällt aber immer zu Boden und bleibt bewusstlos liegen (eigene Fall-Ani, **keine Blutlache unter der Figur**). Eine Besonderheit dabei ist, dass das Opfer nicht getötet werden darf. Selbst wenn der verursachte Waffenschaden das Opfer eigentlich töten würde, muß mindestens ein HP übrigbleiben!

Bei SCs sollte dieser Zustand relativ schnell wieder beendet sein (nach ca. 10 Sek), **es sei denn, er wird in diesem Zustand verschleppt und eingesperrt (Cutscene?)**.

Bei NSCs hält der Zustand länger an (ca. 2 Minuten Echtzeit)

Spricht man Bewußtlose an (ACTION + CursorUp) gibt es eine Animation, in der man ihnen leicht in die Seite tritt (0 Schaden). Sie wachen dann schon vor Ablauf der Zeit auf.

Wie reagieren NSCs auf bewusstlose Kollegen/Feinde/SCs?

2.9.1.1 Schlafende NSCs

Schlafende kann man leicht (mit einer stumpfen Waffe) bewußtlos schlagen. Schlägt man einen Schlafenden mit einer scharfen Waffe, so nimmt dieser ganz normal den entsprechenden Schaden und ist dann wach (oder auch nicht)

2.10 Zu Boden schlagen / Aufgeben

Wenn der kassierte Treffer doppelt so viel Trefferpunkte hat, wie die eigene Stärke, fällt man zu Boden. Der SC wird also nur dann am Boden liegen, wenn sein Gegner wesentlich stärker ist!.

Es gehört zur Etikette, daß man einen Gegner, der am Boden liegt, fragt, ob er nicht gerne aufgeben möchte. Leider halten sich nur diejenigen an die Etikette, die einen Ruf zu verlieren haben, und das sind verdammt wenige. Diese Funktionalität bewahrt einen angriffsgeilen SC davor, direkt am Anfang an einen Supercrack zu geraten und in Streifen geschnitten zu werden.

Derjenige, der zu Boden geschickt wurde, ist 5 Sekunden groggy, bevor er wieder aufstehen kann. Der Gegner steht nun über ihm und hält ihm die Waffe an die Kehle. So hat ein NSC Gelegenheit, sein Gib-auf-Sprüchlein aufzusagen.

Freundliche, neutrale oder verärgerte NSCs fordern einen Unterlegenen, der am Boden liegt auf, aufzugeben. Feindliche NSCs tun dies nicht!

2.11 Meuchelattacke

Gemeuchelt wird ausschließlich mit Dolchen und nur bei humanoiden Wesen. Voraussetzung für den Meuchler ist das Talent *Meucheln*. Hat der Gegner den Meuchelmörder noch nicht bemerkt, so kann dieser seine Meuchelattacke anbringen, diesmal allerdings tötet der Stich mit 100% Erfolgchance! (Angriff von hinten oder unsichtbar) Auf die Rüstung wird bei einer gelungenen Meuchelattacke keine Rücksicht genommen.

Kann Meucheln evtl. weggelassen werden, da man Opfer auch niederschlagen kann und es zahlreiche andere Diebestalente gibt?

2.12 Kampf im Wasser

Je nach Wassertiefe sind die Kampfmöglichkeiten des SC eingeschränkt. Es gibt drei regeltechnische Wassertiefen:

| Wassertiefe | Auswirkungen auf den Kampf | im Detail... |
|------------------------|---|--|
| shicht (bis Kniehöhe) | alle Bewegungen und Kampf sind uneingeschränkt möglich | |
| mittel (bis Brusthöhe) | Bewegungen und Kampf mit Einschränkungen möglich | <ul style="list-style-type: none"> • anderes Gehen (schwerfälliges Waten) wie auch ohne Waffe in der Hand • kein Springen • kein Rennen |
| tief (ab Brusthöhe) | Kein Kampf möglich, automatischer Moduswechsel (Waffen wegstecken) wenn Kampfmodus aktiv | <ul style="list-style-type: none"> • nur Schwimmen und Tauchen möglich |

ANMERKUNG: Wenn der SC in sehr tiefes Wasser fällt, steckt er ebenfalls automatisch die Waffen weg, bevor er zu schwimmen anfängt.

2.13 Gegner auf verschiedenen Höhenstufen

Der Angriff auf einen Gegner der im Vergleich zur eigenen Figur ein deutlich unterschiedliches Höhenlevel einnimmt, führt zu optischen Problemen. Folgende Situationen können sich ergeben:

- Gegner, der am Boden liegt (z.B. schlafend, gestürzt...)

- Gegner, der höher oder tiefer steht (z.B. Kampf auf Rampe)
- sehr kleiner Gegner (z.B. Fleisch-Wanze)
- sehr großer Gegner (z.B. Troll)
- fliegender Gegner

In diesen Fällen kann über den AniComb-Befehl im MDS ein Satz von mehreren Attacken für verschiedene Höhen erstellt werden, die dann per Interpolation auch auf Zwischenhöhen gebracht werden können.

3.

Nahkampf-Talente

Für jede Waffenkategorie gibt es ein entsprechendes Waffentalent, daß bei den Lehrern der verschiedenen Banden erlernt werden kann.

| Waffenkategorie | Waffentalent |
|-----------------|----------------------------|
| Faust | - |
| Dolch | schmutzige Dolchtricks 1-3 |
| 1H-Schwert | hohe Schwertkunst 1-3 |
| 1H-Axt | brutaler Axtkampf 1-3 |
| 2H-Schwert | hohe 2H-Schwertkunst 1-3 |
| 2H-Axt | brutaler 2H-Axtkampf 1-3 |

3.1 1h-Schwert und Axt

Untalentierte (T0)

Waffe ziehen/wegstecken: zur Waffe sehen, ungeschickt ziehen.

Aim-Pose: Waffe wird mit zwei Händen vor dem Körper gehalten. Haltung leicht vorgebeugt

Attacken: Zwei Attacken je eine von links und rechts oben

Dreh-Attacke:

Parade: Zwei Paraden,

3.2 2h-Schwert

3.3 2h-Axt

3.4 Dolch

4.

Fernkampf

4.1 Steuerung

Sobald der Spieler seinen SC eine Fernkampf-Waffe ziehen läßt, geht dieser in eine neue Grundhaltung (S_BOWRUN/S_CBOWRUN), die Waffe leicht angehoben. Beim Bogen hält die freie Hand den Pfeil auf der Sehne, spannt diese aber nicht, bei der Armbrust halten beide Hände die gespannte Waffe wie eine schußbereite Schrotflinte.

Dies ist der Fernkampfmodus, in welchem der SC wie im Normalmodus alle Bewegungen mit und ohne zusätzlich gedrückte MOVE-Taste (Gehen, Rennen, Schleichen, Springen, Klettern, Seitschritt) durchführen kann. Alle Aktionen mit zusätzlich gedrückter ACTION-Taste (Öffnen, Betätigen, Aufnehmen, Schieben, Ziehen, Ansprechen,...) also die „friedlichen ACTION-Befehle“ sind dagegen **nicht** möglich.

Wie im Normalmodus ist Rennen die Standardfortbewegungsmethode. Mit zusätzlich gedrückter SLOW-Taste wird die langsame Fortbewegungsmethode erzwungen (Gehen bzw. Schleichen falls das entsprechende Talent erlernt wurde).

Kommt nun ein Gegner in den Fernkampffokus, so passiert im Gegensatz zum Nahkampf **nichts**. Sobald jedoch der Spieler die **ACTION**-Taste drückt und gedrückt hält, hebt der SC die Waffe an und geht „in Anschlag“. Eine Armbrust wird wie beim Gewehrzielen einfach angehoben, ein Bogen wird zusätzlich zum Anheben gespannt. Gleichzeitig wechselt die Kamera in den Fernkampf-Modus.

4.2 Schießen

Solange der SC die ACTION-Taste drückt hat er folgende Möglichkeiten:

| Taste | Waffentalent |
|------------|--|
| ACTION + ↑ | Schuß auf anvisierte Figur oder ins Leere |
| ← | Wechsel der automatischen Zielerfassung zur nächsten Figur links vom alten Ziel (inklusive automatischem Drehen der eigenen Figur zum neuen Ziel) |
| → | dito, aber zum nächsten rechten Ziel |
| ↓ | mit erhobener und gespannter Waffe langsam rückwärtsbewegen (Rückzugsgefecht) |

4.2.1 Automatische Zielerfassung

Solange die ACTION-Taste gedrückt gehalten wird, visiert der SC den Gegner an, der sich innerhalb eines Seitenwinkelbereichs von $\pm 30^\circ$ (\rightarrow editierbar) sowie einem Höhenwinkelbereich von $\pm 45^\circ$ (\rightarrow editierbar) befindet und folgt diesem Ziel. Natürlich werden nur Figuren erfaßt, die sich innerhalb der Waffenreichweite befinden. Sobald das Ziel den Winkelbereich verläßt, zielt die eigene Figur einfach geradeaus ins Leere.

4.2.2 Treffen

Sobald ein Pfeil/Bolzen abgeschossen wurde, fliegt das Geschöß in einer geraden Schußbahn auf den von der automatischen Zielerfassung ausgewählten Gegner zu (anvisiert wird bei Humanoiden das Brust-Limb, bei Monstern, ein entsprechender zentraler Bereich).

Trifft das Geschöß grafisch (VOB-Kollision) eine bestimmte Stelle des Ziels so ist es auch automatisch „regeltechnisch“ ein Treffer. Welche Auswirkungen sich genau ergeben ist aus folgender Tabelle ersichtlich:

| Trefferzone | Auswirkungen |
|--|---|
| Limb | <ul style="list-style-type: none"> • Schaden an Zielfigur wie unter ?? beschrieben • Geschöß bleibt im Limb stecken und „zerbröseln“ sobald es eine Kollision gibt |
| Rüstung mit Schutz gegen POINT-Schaden | <ul style="list-style-type: none"> • KEIN Schaden an Zielfigur • Geschöß „zerbröseln“ beim Aufprall |
| MOB / Item | <ul style="list-style-type: none"> • Objekt wird je nach Gewicht verschoben • Objekt wird zerstört, wenn genug POINT-Schaden verursacht wurde • Geschöß bleibt stecken , wenn es Holz/Ledermaterial ist, zerbröseln bei Metall/Stein |
| Level | <ul style="list-style-type: none"> • Geschöß bleibt stecken , wenn es Holz/Ledermaterial ist, zerbröseln bei Metall/Stein |

4.2.3 Reichweite

Fernkampfaffenreichweiten sind **nicht relevant**. Man kann davon ausgehen, daß man technisch bedingt immer eine kürzere Sichtreichweite, als Fernkampfaffenreichweite hat.

Für die Logik macht es vielleicht Sinn eine generelle Maximalreichweite für alle Fernkampfaffen zusammen einzuführen, bei der man den Pfeil/Bolzen einfach zu Boden fallen läßt, sollte er nicht vorher mit einem Ziel kollidiert sein. Aber, wie bereits gesagt, kann davon ausgegangen werden, daß sich dieser Vorgang außerhalb der Sichtweite abspielt.

5.

Fernkampf-Talente

Wie auch die Talente für Nahkampfaffen, gibt es für jede Art von Fernkampfaffen (Bogen/Armbrust) je drei Talentstufen.

5.1 Bogen

| Stufe | Auswirkungen |
|-------------|---|
| kein Talent | <ul style="list-style-type: none"> • normale Grundhaltung • langsame Schußfrequenz (geregelt über Nachlade- und Schußanim) • Autoaiming ohne Vorhalten (bewegte Ziele, die sich schnell seitlich bewegen, werden verfehlt) |
| Talent 1 | <ul style="list-style-type: none"> • normale Grundhaltung • langsame Schußfrequenz (geregelt über Nachlade- und Schußanim) • Autoaiming mit Vorhalten (auch bewegte, schnell seitlich bewegende Ziele, werden getroffen) |
| Talent 2 | <ul style="list-style-type: none"> • coolere Grundhaltung • schnelle Schußfrequenz (geregelt über Nachlade- und Schußanim) • Autoaiming mit Vorhalten |
| Talent 3 | <ul style="list-style-type: none"> • coolere Grundhaltung • schnelle Schußfrequenz (geregelt über Nachlade- und Schußanim) • Autoaiming mit Vorhalten • SpecialAttack bei längerem Anvisieren: tödlicher Sniper-Schuß (visualisiert durch Kamerafahrt auf den angelegten Pfeil und Pfeiltreffer an besonderem Figureslot, z.B. bei Menschen am Hals) |

5.2 Armbrust

| Stufe | Auswirkungen |
|-------------|--------------|
| kein Talent | • |
| Talent 1 | • |
| Talent 2 | • |
| Talent 3 | • |

6.

Kampfauswirkungen

6.1 Verlust und Regeneration von Statusattributen

Siehe [Phoenix_B1_AttributesTalentsActions.doc](#)

6.2 Knockback

Ein wichtiger Punkt, das Kampfsystem zu visualisieren, ist die Auswirkung eines Schlages zu realisieren. Dieser kann eine getroffene Spielfigur nach hinten taumeln lassen oder sogar umwerfen.

6.2.1 Knockback durch Treffer

- Der tatsächlich verursachte **Lebenspunkteschaden** von 0 bis ca. 20 eines Treffers, nach Abzug des Rüstungswerts, wird ermittelt. Dies ist der „angreifende Wert“. Davon wird die **Stärke** der getroffenen Figur (der „verteidigende Wert“) abgezogen. Dieser Wert liegt zwischen 1 und ca. 10.
- 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
- Nun wird einfach angreifender und verteidigender Wert verglichen und in folgender Tabelle das Ergebnis nachgesehen:

| Vergleich | Knockback-Effekt |
|------------------------|---|
| LP-Schaden = 0 | Kein Knockback, keine Anim. (Feedback: „kein Knockback → kein Aua“) |
| LP-Schaden < 2*Stärke | Normale Getroffen-Anim mit einem genormten, automatischen Rückwärtsschritt um eine Distanz. |
| LP-Schaden >= 2*Stärke | Getroffene Figur wird zurückgeschleudert und fällt zu Boden (2 Distanzen). Die Figur bleibt da solange liegen, bis der Spieler die ↑-Taste drückt. Tut er dies, steht die Spielfigur wieder auf. |

Der Knockback-Effekt wird für das Kampfsystem ein wichtiges taktisches Element sein, erlaubt es doch dem Spieler z.B. gegen drei kleine Monster im Nahkampf zu bestehen. So kann er sich jedes der Monster mit einem Schlag erst einmal vom Halse schaffen, sich dann mit dem nächsten beschäftigen, und wenn das erste Monster wieder am Spieler ist, einen weiteren Schlag austeilen.

Ein weiterer Anwendungsfall ist, einen Gegner vor sich herzutreiben und an die Wand zu drängen. Sobald eine Figur mit dem Rücken zur Wand steht, kann sie sich nicht mehr sehr frei bewegen.

6.2.2 Knockback durch Parade

Um große 2H-Waffen, die ja langsamer sind, den kleinen Waffen nicht unterlegen zu machen, bewirkt ein Schlag mit einer schweren Waffe, der von einer leichten Waffe pariert wurde, ebenfalls einen Knockback-Effekt. Auch hier wurde, wie schon oben beim automatischen Parieren eine Zeitstrahl-Betrachtung vorgenommen und durch Dimensionierung der Zeiteinheiten ein interessanter und ausgewogener Kampf 1H gegen 2H erreicht.

In Punkto Knockback gibt es zwei Arten von Paraden. Diese unterscheiden sich lediglich in der Art der Animation und der Strecke des Zurückweichens. Unterscheidungskriterium ist der

Schadenswert der Angriffswaffe (also quasi deren Wucht/Größe → Feedback) im Vergleich zum Schaden der Verteidigungswaffe (dito).

| Vergleich | Knockback-Effekt |
|--|---|
| Angriffswaffe $\leq \frac{1}{2}$ Paradowaffe | Easy Parade: Verteidiger blockte den Angriff lässig-locker ab und weicht nicht einen Millimeter zurück. |
| Angriffswaffe < 2 *Paradowaffe | Schwere Parade: Verteidiger pariert schwer und weicht einen normalen Schritt zurück. Dies wird der „Normalfall“ sein, so daß ein Schlagabtausch wie bei guten alten Piratenfilmen ein stetiges Hin- und Her sein wird. |
| Angriffswaffe ≥ 2 *Paradowaffe | Stolperparade: Verteidiger kann mit Mühe und Not parieren und wird weit zurückgedrängt. Er stolpert und verliert fast das Gleichgewicht, bleibt aber am Ende des „Stolperparcours“ stehen und fällt nicht um. |

6.2.3 Fallrichtung

Eine Figur, egal ob SC oder NSC kann aus JEDER Richtung von einem Schlag getroffen werden. Um nun die Zahl der Knockback-Animationen im Rahmen zu halten, wird es aber grafisch/animationstechnisch nur zwei Varianten geben:

- Knockback nach hinten
- Knockback nach vorne

Bei einem Knockbackeffekt wird folgendermaßen vorgegangen:

- Ermitteln, aus welcher Richtung der Schlag kommt
- Drehen der getroffenen Figur genau zum Schlag hin (Knockback nach hinten) oder genau vom Schlag weg (Knockback nach vorne), je nachdem welcher Winkel näher ist.
- Abspielen der entsprechenden Knockback-Anim

6.2.4 Kritischer Treffer

- Kriterium Nahkampf: Eine unbemerkter Angriff ist automatisch ein kritischer Treffer.
- Kriterium Fernkampf: Talent 3 muß vorhanden sein. Wird dann ein unbewegtes Ziel lange genug anvisiert (ACTION gedrückt gehalten) erscheint nach ca. 3 Sekunden ein „Ping“ und der Spieler erkennt, daß der Schuß kritisch treffen wird (falls er überhaupt trifft).
- Auswirkungen: Doppelter Schaden oder sofortiger Tod.
- Grafische Umsetzung: Gesonderte Getroffen-/Todes-Anim

6.3 Schadensberechnung

Sobald eine Attacke trifft, also weder pariert noch ausgewichen wird, wird die „Schadensabwicklung“ angeworfen:

- Die **Waffenschadenspunkte** werden ermittelt. Jede Waffe verfügt zwischen 1 und 10 Waffenschadenspunkte. Der Waffenschaden wird beim equippen einer Waffe mit einer entsprechenden Anzahl „Waffenschadensymbolen“ dargestellt. *Bsp.:* Der SC schwingt eine Axt mit 4 Waffenschadens-Symbolen.
- Zu den Waffenschaden-Symbolen gesellen sich noch die entsprechenden **Attributs-Symbole** (Stärke für Nahkampfwaffen, Geschick für Fernkampfwaffen) dazu. Sie werden zu den

Waffenschadens-Symbolen addiert. Zusammen ergeben sie den **Kampfschaden**. *Bsp.*: Der SC hat 3 Stärke-Symbole. Zusammen mit seinen 4 Symbolen für den Waffenschaden der Axt sind dies 7 Kampfstärke.

- Die **Art des Schadens** muß aus der Waffentabelle (siehe [Phoenix A3 ItemsObjectsEvents.doc](#)) ermittelt werden (z.B. 4 Waffenschaden für die Axt aus unserem Beispiel von oben). **Steht dort nur eine Zahl, so handelt es sich um Waffenschaden. Dabei können auch mehrere zusammen wirken (z.B. ein magisches Schwert: Edge-Schaden & Magieschaden)**
 - Edge-Schaden
 - Point-Schaden
 - Feuerschaden
 - Magieschaden
- Nun werden die Kampfschadenspunkte um die **Rüstungspunkte** des Getroffenen reduziert. Diese Rüstungspunkte ergeben sich aus der natürlichen Resistenz der jeweiligen Spezies, den „Schutz-Symbolen“ der Rüstung plus den „Schutz-Symbolen des Helmes“. Eine Anzeige für die Rüstungspunkte des eigenen SCs gibt es nur im SC-Profil, nicht aber als weitere Anzeige im Viewport. *Unser Bsp.*: Der getroffene ist ein Söldner mit einer Lederrüstung (Rüstung 2) und einer Lederhaube (Rüstung 1), macht also zusammen Rüstung 3. Von den 7 Kampfschaden des SCs werden 3 abgezogen, bleiben 4 Schadens-„Symbole“ die durchkommen.
- Reduzieren der **Lebenspunkte** des Getroffenen um die übrigen Schadenspunkte nach Abzug der Rüstungspunkte.

6.4 Schadensauswirkungen

6.4.1 Töten

Sinken die Lebenspunkte auf 0 (oder darunter), ist das Opfer **tot**.

6.4.2 Schaden an Gegenständen

6.4.2.1 Schaden an Nahkampfwaffen

Eine Waffe nimmt NIEMALS Schaden. Schlägt man auf eine Holztür oder eine Steinwand, so haben Waffen allerdings unterschiedliche Wirksamkeiten. Je nachdem, mit welcher Waffenart man auf welches Material einprügelt, ergeben sich andere Konsequenzen.

| Waffenart | Auf Holz | Auf Stein/Metall |
|----------------------|---|--|
| Äxte, Keulen, Hämmer | <ul style="list-style-type: none"> • Holz nimmt vollen Axtschaden • satter Splittersound/-effekt | <ul style="list-style-type: none"> • Stein/Metall nimmt keinen Schaden • schräger Abprall-Sound |
| Schwerter, Dolche | <ul style="list-style-type: none"> • Holz nimmt keinen Schaden • gedämpfter Aua-Sound | <ul style="list-style-type: none"> • Stein/Metall nimmt keinen Schaden • schräger Abprall-Sound |
| Bloße Fäuste | <ul style="list-style-type: none"> • Holz nimmt keinen Schaden • gedämpfter Aua-Sound | <ul style="list-style-type: none"> • Stein/Metall nimmt keinen Schaden • gedämpfter Aua-Sound |

6.4.2.2 Schaden an Rüstungen

Rüstungen nehmen NIEMALS Schaden.

6.5 Tod

6.5.1 Tod des Spielers und Wiederbelebung

Findet der SC den endgültigen Tod, so wird dem Spieler die Kontrolle über seine Figur entzogen. Ein Kamerawechsel zeigt den alten Altar im Steinkreis (an der Oberfläche) auf dem sich der Körper des SCs wieder materialisiert.

Diese Prozedur hat folgende Auswirkungen:

- **verliert alle mitgetragenen Gegenstände an der Stelle seines Todes**
- behält aber alle Attribute, Talente, Zaubersprüche und Bandenlevel

6.5.2 Tod eines NSCs/Monsters

Sollte ein NSC im Kampf durch einen Spieler zu Tode kommen, so passiert folgendes:

- NSC fällt in einer Sterbe-Anim zu Boden und eine **Blutlache** breitet sich unter ihm aus. Die Blutlache ist das einzige Unterscheidungsmerkmal zur einfachen Bewußtlosigkeit und ist daher sehr wichtig. Blutlache breitet sich aus. Klebt an der unteren Seite der Bounding Box. Wenn Neigung < 10°, gibt es ein Ausbreiten zu allen Seiten, wenn Neigung steiler, fließt die Lache (andere AnimTex) bergabwärts (bis zum nächsten Knick?)
- NSC verliert Gegenstände, die er trägt (Waffe, trObj, Fackel...)
- Prüfen auf Zeugen (→ evtl. ergibt sich daraus eine Information für den News-Infopool)
- war das Opfer ein Auftraggeber ? (falls ja, werden alle vergebenen Aufträge gelöscht als ob sie nie angenommen worden wären)
- Seine Leiche enthält alle von ihm getragenen Gegenstände (erst nach langer Spielzeit darf die Leiche vom Programm wieder aufgeräumt werden). Er kann nun wie eine Truhe „geöffnet“ (Hilfefenster text „fleddern“) und ausgeräumt werden.
- Die Leichen kleiner Monster (z.B. der Gobbos) sind selbst ein **trObj** und können getragen/geworfen werden.
- Besondere Items an Tieren (Crawlerzangen) können abgetrennt und mitgenommen werden
- Auf Treppen sollte die Leiche bis zum Fuß der Treppe rutschen. (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 (Unbesiegbar-Flag).
- 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 habe 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)