

Gothic

B-4: Lernen

-
Letzte Änderung: 25.06.99 13:52
Druckdatum: 03.11.98 08:58
Autor: Mike Hoge
-

© 1997,98, 99 Piranha Bytes Software GmbH

Inhaltsverzeichnis

1.	PARTIKELEFFEKTE	2
2.	SOUND	2
2.1	MUSIK	2
2.2	SOUNDEFFEKTE (SFX)	2
2.3	SPRACHE	11

I. Lernsystem

Das wesentliche Element eines Rollenspiels ist die ständige Verbesserung der eigenen Spielfigur. Diese kann entweder durch Verbessern der den SC definierenden Werte vorgenommen werden oder durch einfache Anhäufung von Gegenständen. In diesem Kapitel wird die erste Variante erklärt.

Prinzipiell läuft das Lernen der Spielercharaktere über drei Stationen ab.

- das Sammeln von Erfahrungspunkten
- das „Ausgeben“ der Erfahrungspunkte für die Steigerung der SC-Werte
- das aus den aktuellen SC-Werten resultierende Aufsteigen in der Bandenhierarchie

1. Erfahrungspunkte

Durch viele Handlungen in der Spielwelt gewinnt der SC an Erfahrung. Dies wird durch Erfahrungspunkte (EP) repräsentiert.

Das folgende Unterkapitel führt alle Umstände auf, unter welchen die Erfahrungspunkten gewonnen werden können.

1.1 Verdienen von Erfahrungspunkten

Handlung	EP
<i>Kampf:</i>	
Treffer mit Nahkampfwaffe	$2^{\text{Grad}_{\text{NSC}}}$ pro 100% LP_{NSC}
Treffer mit Fernkampfwaffe	$2^{\text{Grad}_{\text{NSC}}}$ pro 100% LP_{NSC}
erfolgreiches Parieren	2
erfolgreiches Ausweichen	2
NSC töten mit Nahkampfwaffe	$2^{\text{Grad}_{\text{NSC}}}$
NSC töten mit Fernkampfwaffe	$2^{\text{Grad}_{\text{NSC}}}$
SC töten mit Nahkampfwaffe	$2^{\text{Grad}_{\text{SC}}} * 2$
SC töten mit Fernkampfwaffe	$2^{\text{Grad}_{\text{SC}}} * 2$
<i>Tricks:</i>	
Schloß mit Schlüssel öffnen	1
Schloß mit Dietrich (oder ähnlichem) öffnen	10
VOB zerstören (z.B. Tür einschlagen)	10
Falle legen	5
Falle entdecken	5
Falle entschärfen	10
selbst in VOB verstecken	1

Erfahrungspunkten gemessen. Wird die Steigerung durchgeführt, so werden die „ausgegebenen“ Erfahrungspunkte vom EP-Konto gelöscht.

2.1 Lernstätten

Storytechnisch gibt es zwei Arten von Lernstätten, die regeltechnisch aber identisch abgehandelt werden. Dies sind die **Bandenlehrer** sowie die **freien Lehrer**.

Storytechnisch unterscheiden sie sich insofern, daß Bandenlehrer nur Bandenangehörige SCs unterrichten, vor allem die speziellen Bandenfächer unterrichten und dabei niedrigere EP-Preise für die einzelnen Lernfächer verlangen. Freie Lehrer dagegen können von jedem SC aufgesucht werden, beherrschen meist nur wenige Fächer und sind teurer.

Regeltechnisch sind sowohl Bandenlehrer als auch frei Lehrer einfach nur NSCs, die angesprochen werden und mittels **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** ihr Wissen weitergeben.

2.2 Unterrichtsfächer

Die folgenden SC-Werte können durch Unterricht gesteigert bzw. erlernt werden:

- Steigerung der 6 Attribute (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**)
 - Stärke
 - Konstitution
 - Diebeskunst
 - Waffenkunst
 - Arkane Gabe
 - Wille
- Erlernen eines der X Talente (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**)
- Erlernen eines der X Alchemiezaubersprüche (siehe Kapitel VII. „Magiesystem“)
- Erlernen eines der X Psizaubersprüche (siehe Kapitel VII. „Magiesystem“)

2.2.1 Steigerung eines Attributes

Entschließt sich der Spieler, an einer Unterrichtsstunde „Stärke“ (einmal Bezahlen der EP-Kosten) teilzunehmen, so hängt der Punktezuwachs seiner Stärke von seinem bisherigen Wert in diesem Attribut ab.

Attribut	Steigerung
1-10	+ 3W4
11-30	+ 2W4
31-50	+ 2W3
51-70	+ 2W2
71-90	+ 1W3
91-100	+ 1W2
101-150	+ 1

151 +	+ 1W2-1
-------	---------

Sinngemäß wird bei den anderen Attributen verfahren.

2.2.1.1 Steigern von maximalen Statusattributen

Steigert der Spieler Konstitution, so steigen auch seine LP_{\max} , ebenso bei Arkane Gabe $\rightarrow MP_{\max}$ und Wille $\rightarrow WP_{\max}$. Geschieht dies, so ist im Statusfenster, welches das steigende Status-Attribut als (mehr oder weniger gefüllten) Balken darstellt, eine langsame Verlängerung des Balkenmaximums zu erkennen. Dies wird durch eine auffällige „Britzel-Animation“ dem Spieler klargemacht und er erlebt damit regelrecht die Verbesserung seiner Spielfigur.

2.2.2 Erlernen von Talenten/Zaubersprüchen

Sowohl Talente als auch Zaubersprüche werden während einer Unterrichtsstunde vollständig erlernt, sind aber sehr teuer (viele Erfahrungspunkte: Ade...). Im weiteren Spielverlauf ist auch nur wichtig ob der SC sie kann oder nicht.

3. Banden

Banden sind Machtgruppen innerhalb der Gefängniswelt, welchen der Spieler beitreten kann, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Sie bestehen aus einer Örtlichkeit in der Spielwelt, sowie einigen NSCs. Banden definieren sich regeltechnisch durch folgende Elemente:

- Aufnahmebedingungen
- Lernprogramm
- Aufstiegsbedingungen

3.1 Aufnahmebedingungen

Die meisten Banden nehmen SCs ohne irgendwelche Bedingungen auf. Allerdings gibt es auch einige Banden, die eine Kombination aus folgenden Bedingungen voraussetzt:

- Mindestlevel in einer anderen Bande erreicht (vor allem höhere Banden)
- Maximumlevel, das bisher in anderen Banden erreicht werden durfte (vor allem bei verhassten Banden)
- Auftrag erfüllen (z.B. Mutprobe, Bewährungskampf,...)
- Mindestwerte in Attributen oder Statusattributen
- erlernte Zauber oder Talente

Welche dieser Bedingungen nun im einzelnen für die verschiedenen Banden nötig sind kann XI.5 „Banden“ entnommen werden.

3.2 Lernprogramm

Das Lernprogramm besteht aus den Unterrichtsfächern aller Bandenlehrer (siehe 2. „Steigerung der NSC-Werte“ weiter oben im Kapitel) inklusive deren Preise und Mindestlevel des SCs, um in den Genuß der einzelnen Unterrichtsfächer zu kommen. All diese Dinge werden für jede einzelne Bande individuell festgelegt und können dem Unterkapitel XI.5 „Banden“ entnommen werden.

3.3 Aufstiegsbedingungen

Um ein Grad innerhalb der eigenen Bandenhierarchie aufzusteigen, wird der SC anhand des bisher Gelernten von der Bande bewertet. Diese Bewertung wird in jeder Bande mit individuellen Gewichtungen durchgeführt, welche wiederum dem Unterkapitel XI.5 „Banden“ entnommen werden können.

Prinzipiell ist es allerdings immer das selbe Schema. Jeder **beim eigenen Bandenlehrer** „ausgegebenen“ Erfahrungspunkt (die freien Lehrer werden also ignoriert) wird gemerkt und aufsummiert. Steigen die Erfahrungspunkten über bestimmte Grenzen, folgt die Beförderung in den nächsten Bandengrad.

3.4 Aufstiegsfolgen

Erfüllt der Spieler nun endlich die Kriterien für einen Aufstieg innerhalb seiner Bande, so kann das zu weiteren Folgen kommen:

- Gruppenattitüden der befreundeten Banden gegenüber dem SC verbessert sich
- Gruppenattitüden der verfeindeten Banden gegenüber dem SC verschlechtert sich
- der SC erhält eine besondere Gabe

Während die besonderen Gaben wie so vieles anderes in XI.5 „Banden“ zu finden sind, läuft die Veränderung der Bandenattitüden immer nach dem gleichen Schema ab:

$$\text{Änderungswert}_{\text{Gruppe}} = (\text{Gruppenattitüde}_{\text{Gruppe gegenüber SC-Bande}} - 50\%) * \text{Bandenlevel}_{\text{SC}} * 10\%$$

3.5 Bandenstrafe

Es ist zwar nicht sehr schlau aber dennoch möglich, daß der Spieler die Hand beißt, die ihn füttert. Sprich sollte der Spieler sich dazu entscheiden, die Angehörigen seiner eigenen Bande zu bestehlen, anzugreifen oder auf irgend eine andere Art es sich mit der eigenen Bande zu verscherzen, muß etwas passieren.

Da es spieltechnisch nicht möglich sein darf, daß der Spieler sich auf diese Weise aus der eigenen Bande werfen kann (andere Banden würden ihn ab dem 3. Grad nicht mehr aufnehmen), muß ein anderer Mechanismus in Kraft treten, die Bandenstrafe.

Sobald die Bandenattitüde der eigenen Bande auf **20%** oder darunter sinkt, erhält der SC die Strafe. Spricht der Spieler nach dem Absenken einen Bandenangehörigen des Grades 5 oder 6 an, so passiert folgendes:

- NSC sagt sinngemäß „Deine verräterischen Taten gegen uns können wir nicht dulden. Entweder Du stellst Dich einem Kampf im alten Fort oder wir verbanen Dich aus unserer Mitte.“

- Zwischensequenz: SC begibt sich zum alten Fort (realisiert mit der 3D-Engine)
- Der SC steht im Hof des Forts und das Fallgitter hinter ihm wird heruntergelassen. Nun erhält der Spieler wieder die Kontrolle über seinen SC.
- SC befindet sich im „alten Fort“ und bekommt ein Monster, daß seinem Level entspricht vorgesetzt.
- Um den Ausgang zu erreichen, muß der SC das Monster besiegen. Es muß aber schwer sein, diesen Kampf zu gewinnen.
- Erreicht der SC lebend den Ausgang, ist er rehabilitiert und die Bandenattitüde der eigenen Bande gegenüber dem SC wird wieder auf **40%** gesetzt. Stirbt er, so wird er ganz normal zum Geist und muß nach seiner Wiederbelebung den Kampf erneut austragen.

-