

Gothic

C-2: Monsters

Letzte Änderung: 18.07.99 15:27

Druckdatum: 03.11.98 08:58

Autor: Alex Brüggemann

© 1997,98, 99 Piranha Bytes Software GmbH

Inhaltsverzeichnis

1. MONSTER	2
1.1 GENERELL	2
1.2 MENSCHEN	3
1.3 MEATBUG	5
1.4 GOBBOS	7
1.5 TROLL	10
1.6 MINECRAWLER	13
1.7 CRAWLERKÖNIGIN	15
1.8 SHADOWBEAST	16
1.9 ORCS	18
1.10 SNAPPER	21
1.11 SCAVENGER (AASFRESSER)	24
1.12 ORC-DOGS	26
1.13 „WÖLFE“	28
1.14 VULTURES	28
1.15 „SUMPFHAI“	28
2. UNTOTE UND DÄMONEN	29
2.1 ZOMBIES	29
2.2 SKELETTE	32
2.3 UNTOTE TEMPELWÄCHTER (ORCS)	34
2.4 DÄMON	35
2.5 DER SCHLÄFER	35

1. Monster

1.1 Generell

Alle Angaben zu noch nicht umgesetzten Monstern sind UNVERBINDLICH und sollen nur als ungefähre Anhaltspunkt dienen!

SICHERHEITSRADIUS. Es gibt einen Hörradius, einen Sichtkegel und einen Sicherheitsradius für jedes Wesen. Menschen z.B. lassen nur Freunde (Attitüde: freundlich) ohne Kommentar in diesen Radius eintreten. Wenn man sich also von hinten einem Menschen nähert, ohne zu schleichen, wird man gehört und sobald man den Sicherheitsradius unterschreitet, dreht sich die Person um: „Rück mir nicht so auf die Pelle, Mann!“ Ist die Attitüde feindlich, wird ein Unterschreiten des Sicherheitsradius als Angriff gewertet.

SICHERHEITSRADIUS: Bei Aasfressern wird er als Checkradius für die Anwesenheit von Artgenossen (s.u.) benutzt. Bei jedem Tier, das halbwegs friedlich ist, führt das Unterschreiten des Sicherheitsradius zum Angriff oder zur Flucht. Kann das Tier nicht fliehen, greift es an.

Ein Monster das auf Geräusche reagiert, wird zu der Stelle laufen, von der das Geräusch kam. Es ist wichtig, daß der genaue Ort des Aufpralls eines fallenden Gegenstandes gemerkt wird, um das Monster genau dorthin gehen zu lassen.

(Fast) jedes Monster sollte zwei Arten von Nahkampf-Attacke haben: a) normale, zu parierende Attacke, und b) Megaschlacht Attacke (mit Vorankündigung), der der SC irgendwie anders ausweichen muß (kann nicht parieren)

Nicht alle TIERE sollten so dumm sein, in jede Falle zu rennen. (Schlittenhundinstinkt: Manche Tiere könnten unsicheren Boden erkennen: SINN eines gezähmten Wolfes)

Monster sollten eine Angriffsvorbereitungsphase haben (Drohen, im Kreis rennen, etc.) damit der SC Gelegenheit hat, auf sie zu reagieren bzw. sich drauf einzustellen. Nach dieser Phase sollten sie schnell und hart angreifen

Einige Monster müssen so stark sein, daß man sie im Nahkampf nicht besiegen KANN. (später erst) Man muß sich dann Alternativen einfallen lassen... (Rätsel, Fallen, etc.)

BOSSE: Einzigartige Endgegner für einige Monsterrassen (Crawlerkönigin, etc.)

Pausenanims: Tierverhalten deutlichmachen (Oddworld)

Monsterrasse in Teilbereich komplett ausrottbar (durch Emitterzerstörung)

Wahrnehmungsschecks durch Animationen klarmachen (z.B. Aufrichten und horchen)

1.2 Menschen

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Human	Humanoid	1,80m	80kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
5-20	1-10 (15?)	1-10	0-10	1-10 (15)	1-10 (15?)		40m	40m	40m
Wahrnehmungcheck		Sehen sich um							
Angelockt durch		Krach, Wachen durch leise Geräusche							
Angst vor		Allem, was höhere Kampfkraft hat – je nach Gegnerbewertung							

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	Ja	Ja	Ja	Ja		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	bis 100cm	bis 200cm	bis 300cm	ab 45°	ab 3,50m – ab 9m tödlich
Sprungweiten	aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
	4m	??	??			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	ab 50cm	ab 1,60m	Ja	30 sec	Ja	

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
Ja	Ja	Ja	Ja (abhängig von ST)	Ja

Kampf			
Drohen	Waffe heben, mit Waffe spielen, Drohung aussprechen, Anschreien		
Kampfhaltung	leicht seitlich stehend		
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfparade	Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Fäuste hoch
Kampfschaden	X HP im Faustkampf, sonst abhängig von Waffe		
Spezialattacke	Sturmangriff (erst rennen, dann CTRL) – macht mehr Schaden / Kamptalent III: Wenn ersten beide Schläge treffen, hackt der dritte den Kopf ab (nur bei Menschen und Untoten) – Feature togelbar für deutsche Version		
Fernkampfattacke	Bogen, Armbrust	Fernkampfparade	Schild hoch und ducken
Magieattacke	alle Kampfsprüche möglich	Magie- und Feuerresistenz	mittelhoch
PSI-Attacke	Kontrollspruch	PSI-Resistenz	gering bis fast nicht mehr zu überwinden

1.2.1

Aussehen

nichts strahlend glänzendes / keine knalligen Farben / Rüstungen größtenteils kaputt, defekt oder wahllos zusammengestüekelt – nichts paßt wirklich zusammen / Verzierungen werden in der Regel sehr pragmatisch eingesetzt, bis auf spezielle Ausnahmen wie EB, DB o. ä.

1.2.2 Verhalten

1.2.3 Bewegung

1.2.4 Kampf

1.3

Meatbug

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Meatbug	Kellerassel	30cm lang	1kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
							--	?	?
Wahrnehmungsscheck	Fühler richten sich starr auf								
Angelockt durch	Nahrungsmittel, Leichen								
Angst vor	Minecrawlern, versucht sich durch Klettern in Sicherheit zu bringen								

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	--	--	ja	--		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	--	--	--	--	nie	ab 15m
Sprungweiten	aus dem Stand		aus dem Rennen		aus dem Sprinten	
	--		--		--	
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	ab 5cm	--	--	--		

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	--

Kampf			
Drohen	--		
Kampfhaltung	Hinterleib wirbelt herum und richtet sich auf. Hinterleib fährt voll aus.		
Kampfsteps	--		
Nahkampfattacken	--	Nahkampfparade	--
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	--		
Fernkampfattacke	Sprüht Säure aus Hinterleib Reichweite: 3m	Fernkampfparade	Nur Armbrüste oder Zweihänder wirkungsvoll, Pfeile prallen ab
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	schwach
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	unbesiegbar

1.3.1

Aussehen

Ambient-Monster (statt herkömmlicher „Fantasy-Ratten“), sieht aus wie eine Kellerassel.

1.3.2 Verhalten

Können an Wänden und Decke krabbeln. (→Kamera). Meatbugs sind die Lieblingsessensspeise der Minecrawler. Der SC kann Meatbugs tragen und werfen. Wirft man einen Meatbug in Richtung eines Crawlers, so ist dieser eine Weile beschäftigt. Meatbugs sind normalerweise friedlich, können sich bei Gefahr aber durch eine Säure-Attacke wehren. Dabei drehen sie sich mit dem Hinterteil zum Gegner und bespritzen ihn.

Meatbugs werden zu „Wettrennen“ benutzt.

Magier können sich oder einen anderen SC (auch NSCs?) in einen Meatbug verwandeln.

Magier können sich oder andere in eine Fleischwanze verwandeln. Neue taktische Fähigkeiten sind: Erklettern von vorher nicht zugänglichen Orten.

Unbemerkt Passieren von Wachen

Teilnahme an einem Rennen (Magier-Auftrag als Wettbetrug: Ich verwandle Dich, Du gewinnst und wir teilen...)

1.3.3 Bewegung

Meatbugs können an Wänden und der Decke laufen. Sie können nicht springen. Wenn man die MOVE-Taste drückt, dann drücken sie sich 10 cm nach oben. Tut man dies während sie an einer Wand oder der Decke hängen, so lassen sie sich fallen. Während des Fallens müssen sie sich immer automatisch so drehen, daß sie mit den Beinen zuerst auf dem Boden aufkommen.

Winkelüberwindung: Bis x°

Wenn SC in Meatbug verwandelt, kann er sich mit <Jump> von der Wand/Decke fallen lassen.

1.3.4 Kampf

Meatbugs können mit einem Säurestrahl angreifen. Drückt man STRG richtet sich der Bug mit dem Hinterteil zum Gegner aus (Autoaiming mit Hinterteil). CursorUp schießt dann den Säurestrahl ab. Diese Säure macht immer 1Pöppel Schaden, unabhängig von der Rüstung des Gegners.

Ähnlich wie beim Mana haben Meatbugs 5 Säurepöppel, also 5 Schuß, die sich nach Gebrauch langsam regenerieren.

1.3.4.1 Rüstungsschutz

Meatbugs haben nur 1LP aber einen hohen Rüstschutz. Jeder Zweihänder durchdringt diesen Rüstschutz und tötet die Wanze mit einem Schlag. Der Angriff des Crawlers muß ebenfalls stark genug sein, um den Meatbug zu „knacken“.

Meatbugs haben durch ihren hohen RS absolute Schadensresistenz gegen 1HWaffen und Pfeile. Wird ein Bug von einer solchen Waffe getroffen, läßt er sich zwar fallen, nimmt aber keinen Schaden.

1.4 Gobbos

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Gobbo	humanoide Reptilien	1m	40kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnehmungcheck	Sehen sich um								
Angelockt durch									
Angst vor	Allem, was höhere Kampfkraft hat – je nach Gegnerbewertung								

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)		Run (x m/s)		Sprint (x m/s)		
	--	Ja, Kampfsteps		ja		Ja, (Rollen)		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb		Rutschen	Fallschaden	
	bis 25cm	bis 100cm	bis 155cm	bis 300cm		Ab 45°	ab 3,50m – ab 9m tödlich	
Sprungweiten	aus dem Stand		aus dem Rennen		aus dem Sprinten			
	??		??		??			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)		Swim (x m/s)		SwimFast (x m/s)		Dive (x m/s)	Drown
	ab 30cm		ab 80cm		--		30 sec	

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	Ja

Kampf			
Drohen			
Kampfhaltung	leicht seitlich stehend		
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfparade	Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Fäuste hoch
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	--		
Fernkampfattacke	--	Fernkampfparade	?
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	Schlecht
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	Schlecht

1.4.1

Aussehen

Gobbos sind klein und gemein.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Goblins, die sich in Texturierung und evtl. Kopfmesh unterscheiden. **Braune Goblins** oder Oberweltgobbo (Oberwelt und verlassene Minen) sind leichte Gegner, da sie keine Gruppentaktiken benutzen. Tiefer unten in den Höhlen findet man dann die **grünen Goblins**, die Gruppenangriffstaktiken benutzen und Goblinbauten errichten. Sind auch sonst intelligenter (evtl. Heiltränke benutzen etc.) als die Oberweltgobbo.

1.4.2 Verhalten

Es gibt Goblinhorte, Termitenhügel, die der SC nicht betreten kann. Zerstört man einen Goblinbau, findet man darin allerlei Tand (nur tragbare Items, keine 2H-Waffen, keine Rüstungen). Alternativ: Hort=Inventory

Gobbo nehmen Waffen und Nahrung auf. Man legt etwas auf den Boden, und der Goblin schnappt es sich. Wenn ein SC näher am Gegenstand steht, als der Gobbo selbst, wird der Gobbo sich vorsichtig rantasten, bis er so nah ist, wie der Spieler, dann vorschnellen, grabschen und weg... Gobbo nehmen nur 1H-Waffen auf, die sie beidhändig führen. Gobbo nehmen Waffen nur dann auf, wenn sie besser sind als ihre eigene. Die vorherige Waffe lassen sie fallen. Haben sie eine bessere Waffe gefunden, freuen sie sich.

Gobbo lieben Fisch. Sie kriegen nur selten welchen, denn wo Fisch ist, sind auch Snapper (ihre größten Freßfeinde). Legt der SC vor einigen Gobbo einen Fisch ab, und geht dann auf Sicherheitsdistanz. Rennen alle auf den Fisch zu. Der erste, der ankommt schnappt sich den Fisch und rennt einige Meter weg. Die anderen folgen ihm ein Stück und lassen dann von ihm ab. Bleibt der Gobbo mit dem Fisch stehen, fängt er an zu fressen.

Gobbo hüpfen föhlich auf und ab, wenn sie eine bessere Waffe gefunden haben oder ein Gegner stirbt bzw. ohnmächtig wird.

1.4.2.1 Inventory

Gobbo benutzen kein Inventory. Sie können immer nur ein Item dabeihaben, daß sie in der Hand tragen. Haben sie etwas (z.B. Waffe) in der Hand, so legen sie es nur in wenigen Fällen wieder ab:

1. Sie wollen ein interessanteres Item aufheben.
2. Sie müssen das Item loslassen um schwimmen zu können

Goblins können nur 1H-Nahkampfwaffen und keine Fernkampfwaffen benutzen. Auf Grund ihrer Größe müssen sie Einhandwaffen beidhändig führen.

1.4.2.2 Gruppenverhalten / Gruppentaktik

Gobbo können Artgenossen alarmieren, indem sie mit ihrer Waffe auf den Boden schlagen.

Oberweltgoblins haben keine Gruppentaktiken. Sie sind Futter für einen etwas erfahreneren Spieler.

Die Höhlenvariante geht geschickter vor. Bis zu zwei Goblins fliehen immer vor dem SC. Zu mehreren versuchen sie den SC zu umzingeln. Sobald ein Goblin den SC von hinten sieht, macht er seine Attacke und zieht sich danach sofort wieder zurück. Wird einer der Goblins getötet, meckern die anderen und formieren sich neu.

Sobald der SC eine Fernkampfwaffe zieht, greifen alle gemeinsam an

1.4.2.3 Trolle

Goblins arbeiten mit Trollen zusammen. Sie versuchen, ein Opfer in die Nähe eines Trolls zu locken und greifen mit dem Troll gemeinsam an, auch wenn es weniger als 3 sind.

Gobbos können von Trollen geworfen werden. Dazu sind spezielle Anims erforderlich, die bei anderen Spezies nicht benötigt werden.

Der Gobbo signalisiert seine „Wurfbereitschaft“ indem er sich in eine möglichst optimale Position zum Troll UND zum voraussichtlichen Zielpunkt bringt. Dort angekommen, schlägt er mit seiner Waffe auf den Boden. Hat ihn der Troll als Wurfobjekt erfaßt, nimmt er die Arme hoch, damit der Troll sich nicht an seiner Waffe verletzt.

1.4.3 Bewegung

1.4.3.1 Spezielle Bewegungsart: Rollen

Schneller als beim „Gehen“ kann ein Gobbo sich auf zwei Beinen nicht bewegen. Gibt es also einen guten Grund noch schneller zu sein (schneller Angriff, Flucht) so rollen die Goblins. Beim Rollen sind sie schneller als ein rennender Mensch. Gobbos sollen nur auf Gefällestrecken oder Ebenen rollen. Geht es bergauf während sie Rollen, wechseln sie wieder ins Rennen.

Nachdem ein Gobbo von einem Troll geworfen wurde, rollt er ein paar mal bevor er aufsteht. Hier sollte Zufällig entschieden werden, ob der Gobbo nur kurz rollt und dann aufsteht oder ob er rollt, bis er mit einem Hindernis kollidiert.

Wenn ein Gobbo zu tief fällt, um unbeschadet auf den Füßen zu landen, dann rollt er sich während des Falls zusammen. In dieser Haltung kann er sehr große Höhen herunterfallen, ohne sich zu verletzen.

1.4.3.2 Schwimmen / Tauchen

Gobbos können zwar schwimmen, aber nicht sehr elegant. Statt Kraulen oder Brustschwimmen, bewegen sie sich mit einer Art „Hundepaddeln“ vorwärts. Sie liegen dabei ziemlich senkrecht im Wasser, damit auch ohne Hals ihr Kopf über Wasser bleibt.

1.4.4 Kampf

Das Kampf timing und die Art der Schläge entspricht dem untalentierten 1h-Kampf des Menschen (siehe Kampfsystem). Die Bewegung der Gobbos während der Angriffe und Paraden muß sich aber von der menschlichen unterscheiden. Gobbos springen während der Attacken hoch, und „versemmeln“ dem Spieler eine in der Luft. Bei der Parade hält der Gobbo seine Waffe hoch über den Kopf.

1.4.4.1 PSI

Gobbos können mit einem PSI-Spruch übernommen werden.

Folgende Funktionen sollten dem Spieler dann zur Verfügung stehen:

- Sich von einem Troll über Abgründe werfen lassen (**wie wird das ausgelöst?**)

Waffe auf den Boden schlagen, um weitere Gobbos anzulocken oder einfach nur Lärm zu machen, der andere NSCs anlockt (ACTION + CursorDN wenn kein Angriffsziel in Reichweite) **Könnte gleichzeitig Drohgebärde sein um andere Gegner abzuschrecken**

1.5 Troll

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Troll	Gorilla-Körperbau	4,00m	1000kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
			--	--					
Wahrnehmungsk	Sehen sich um								
Angelockt durch	--								
Angst vor	--								

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	--	ja	--	Ja		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 100cm	--	--	--	Ab 45°	?
Sprungweiten	Aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
	--	--	--			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	--	--	--	--	--	

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	Ja (Gobbos, Felsen)	Ja	--

Kampf			
Drohen	Brüllen		
Kampfhaltung			
Kampfsteps	?? ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfparade	Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Fäuste hoch
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	Schlägt auf Boden, Felsen prasseln herab / Packt SC und beißt ihm den Kopf ab		
Fernkampfattacke	Wirft Felsen und Gobbos	Fernkampfparade	Geht in Deckung. Ist resistent gg. Pfeile/Bolzen
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	Stark
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	Unbesiegbar

1.5.1

Aussehen

Trolle sind Höhlenbewohner. Farblich sollten sie zu den umgebenden Texturen passen. Also: beige-graue Haut und bräunlich/schwarze Behaarung. Purpur-rötlicher Mundinnenraum (nicht zu knallige Farben!) Trolle haben eine elefantenartige Haut und sind stellenweise mit borstigen Haaren (teilweise auch auf dem Rücken) bewachsen. Die Behaarung ist nicht dicht, die Haut scheint immer durch die Haare durch. Bauch, Innenseiten von Armen und Beinen sowie Bereiche um Augen, Nase und Mund sind haarlos. Augen sollten stark in den Schatten liegen und (gelblich oder rötlich) leuchten. Kein weiß im Auge! (außer weiße Glanzpunkte)

Der Unterkiefer ist ein eigenes Limb und kann runterklappen. Wenn der Troll seine Drohpose einnimmt, brüllt er und reißt dabei den Kiefer auf. Der Troll muß seinen Kiefer soweit aufkriegen, daß er einem Menschen, der vor ihm steht, den Kopf abbeißen kann.

1.5.2 Verhalten

Trolle besitzen etwa die Intelligenz von Affen. Sie können nicht reden, einfache Werkzeuge benutzen (mit Holzplanke zuschlagen) und haben ein Gruppenverhalten mit Goblins. Ansonsten sind Trolle Einzelgänger.

1.5.2.1 Ziehen/Schieben von großen Objekten:

IDEE*****

Trolle können Felsbrocken/Steinportale verschieben, die für den SC zu schwer sind.

Trolle stehen total auf [Käsehäppchen]: Felsblock versperrt Zugang. Troll mit Käsehäppchen anlocken, 1 Häppchen (durch Spalte) hinter Felsblock werfen → Troll schiebt Felsblock weg. [Käsehäppchen sind ein Platzhalter für ein noch unbekanntes Nahrungsmittel]

1.5.3 Bewegung

1.5.3.1 Defaultbewegung (S-Run):

Trolle gehen auf den Hinterbeinen unter Zuhilfenahme der Arme. Beim Gehen sollten sie stark mit den Schultern arbeiten und die Ellenbogen nur leicht beugen.

Sie können keine Stufen überwinden. Trolle können sich auf Schrägen bis zu 30° bewegen. Beim Leveldesign sollte darauf geachtet werden, daß Trolle sich nicht über einen gewissen Radius von ihrem Ursprungsort entfernen und in diesem Bereich weder Treppen noch Abgründe befinden. Trolle sollten in ihrem Aufenthaltsbereich Deckung vor Fernkämpfern einnehmen können.

1.5.4 Kampf

1.5.4.1 Nahkampf

Trolle können sich nur langsam und behäbig fortbewegen, dabei nehmen sie ihre Arme zu Hilfe und stützen sich auf die Fäuste. Sie können auch nur auf den Hinterbeinen stehen, und mit einem ihren langen Arme schnelle und weitreichende Attacken im Winkel von 180° vor sich ausführen. Dabei stützen sie sich aber mit ihrem anderen Arm (wenn sie ihn nicht zur Balance einsetzen immer wieder auf dem Boden ab).

Wenn man im Spiel zum ersten Mal auf einen Troll trifft, sollte man im Nahkampf keine Chance haben. Nur ein guter Kämpfer kann einen Troll besiegen. Der beste Weg einen Troll anzugreifen ist von hinten. Wird der Troll einmal von hinten getroffen, wirbelt er herum und führt gleichzeitig einen Schlag aus. Wenn ein Troll den SC zu fassen kriegt, beißt er ihm den Kopf ab. Trolle sind superstarke, plumpe und dumme Kämpfer. Sie sind körperlich und geistig sehr behäbig. Sie bewegen sich und kämpfen dementsprechend. Ihre Reaktionszeit ist eher langsam, ihre Schläge aber sind schnell.

Anims: Umsehen, Drohen/Brüllen, Haken mit rechts nach vorne (siehe Zeichnung), Schwinger mit links nach vorne, Schwinger mit rechts 180° nach hinten – dabei 90°-Drehung, Schwinger mit links nach hinten – dito.

1.5.4.2 Spezialattacke: Kopfabbeißen

Rechte Faust hoch und zurück (Ellenbogen zeigt nach hinten) – kurz verharren (Spieler muß reagieren können!) – Faust schnell vor und packt Mensch an seiner linken Schulter – zu sich hinziehen – Kopf abbeißen – Körper wegschleudern (Kopf verschwindet)

1.5.4.3 Fernkampf

Trolle können trObj (z.B. Felsen) aufheben und werfen.

Trolle arbeiten mit Goblins zusammen. Sie können Goblins werfen, um sie hinter den SC oder über Abgründe, über die sie selbst nicht springen können zu werfen. Die Goblins rollen sich ab wenn sie aufkommen. Außerdem können sie mit Felsen nach dem SC werfen.

1.6

Minecrawler

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Minecrawler	Insekt	?	120kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
				--			1m	?	?
Wahrnehmungsscheck	Sehen sich um								
Angelockt durch	Geräusche, Meatbugs								
Angst vor	--								

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	--	ja	--	Ja		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	--	--	--	Ab 70°	ab 3,50m – ab 9m tödlich
Sprungweiten	aus dem Stand		aus dem Rennen		aus dem Sprinten	
	--		--		--	
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	ab 50cm	--	--	--	Ja	

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	--

Kampf			
Drohen	Oberkörper aufrichten, mit Vorderbeinen in der Luft „stochern“		
Kampfhaltung	wie Drohen		
Kampfsteps	schnelle 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfparade	Schlägt nach angreifendem Limb/Waffe
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	--		
Fernkampfattacke	--	Fernkampfparade	Nur schwere Armbrüste wirksam, Pfeile prallen ab
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	schwach
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	unbesiegbar

1.6.1 Aussehen

Insekt. Mischung aus Spinne und Gottesanbeterin.

1.6.2 Verhalten

1.6.2.1 Prioritäten

Hat ein Minecrawler Beute gemacht, wird er sich einige Zeit damit aufhalten, das gibt anderen die Gelegenheit zu fliehen. Aas wird nicht gefressen weil es sich nicht bewegt und kein Geräusch verursacht. Wirft der SC einen Meatbug in die Reichweite des Minecrawlers, so würde er den Aufprall hören und dem Meatbug angreifen, der seine Lieblingsspeise ist. Der Minecrawler bewegt sich immer auf den ersten Reiz zu, den er aufgenommen hat und attackiert dann in diese Richtung. Hat er etwas Eßbares berührt oder jemanden getötet, fängt er an zu fressen. Während er frißt interessiert ihn nichts anderes, es sei denn, er wird angegriffen.

1.6.2.2 Sozialverhalten

Emitter: Crawler schlüpfen aus großen Nestern, diese sind versteckt und müssen erklettert werden. Unter den Nest weist eine Schleimpfütze auf das Nest hin. Nester können durch Feuer vernichtet werden. Solange es das Nest noch gibt, schlüpft alle X Spielstunden ein Crawler.

Crawlerkönigin in Höhle zusammen mit 5 Nestern. Erdtrichter = Zugang. Spieler rutscht runter und findet erst dann einen Ausgang, wenn die Königin besiegt ist.

1.6.2.3 Pausenverhalten

Wenn die Crawler gerade warten, putzen sie ihre Beine. Sie verursachen dabei ein typisches, fieses Geräusch und können rechtzeitig gehört werden.

1.6.2.4 Tod

Stirbt der Crawler, gibt es ein schleimiges Gesplatter. Minecrawler verschlingen mit ihrer Beute auch schonmal kleinere Gegenstände oder Waffen. Aus Minecrawlerpanzerplatten können Rüstungen gemacht werden

1.6.3 Bewegung

Crawler können auf Schrägen bis zu 70° ganz normal laufen.

1.6.4 Kampf

1.7

Crawlerkönigin

1.7.1 Aussehen

Riesige, fette „Larve“ mit dem Oberkörper eines großen Crawlers. Die Crawlerkönigin „sitzt“ halb aufgerichtet an einer Höhlenwand. Der riesige Larvenleib ist dort mit klebrigen Fäden befestigt. Die vorderen Beine mit den scharfen „Sicheln“ werden wie bei den Crawlern zum Angreifen benutzt. Die anderen Extremitäten hängen nutzlos und verkümmert aus dem Körper.

1.7.2 Verhalten

Im Hinterleib befindet sich eine Öffnung, aus der in regelmäßigem Abstand ovale Eier rausgedrückt werden. Diese sollen als tragbare Objekte verwendet werden können, sind also 50 cm lang.

Abgesehen davon tut die Königin nichts anderes als sich ab und zu die Beißwerkzeuge zu reinigen und eklig auszusehen. Der Unterkörper sollte sich immer leicht bewegen und etwas stärker wenn ein Ei ausgeschieden wird.

1.7.3 Bewegung

Die Königin kann ihre Position nicht verändern. Erst wenn man im Kampf ihren Unterleib aufgeschlitzt hat, reißt sich der Oberkörper los und kann sich kriechend fortbewegen (attackiert den Spieler).

1.7.4 Kampf

Die Königin muß so positioniert sein, daß man sie nur von vorne oder leicht seitlich angreifen kann. Den Oberkörper kann sie nach unten biegen und dann den Gegner mit ihren Sicheln attackieren.

Der Spieler muß zuerst auf den Bauch der Königin einhacken. Jedesmal wenn er trifft bäumt sich diese auf. Hat er genug Schaden verursacht, schlitzt er den Bauch mit einem Hieb auf. Der Unterleib der Königin entleert sich in einem Schwall aus Eiern und Schleim (Partikeleffekt und animierte Decals) und sackt zusammen (Morph-Ani) Die Königin reißt sich dann von den Resten ihres Hinterleibs los und attackiert weiterhin den Spieler.

1.7.5 Animationen

- leichte Ambient-Bewegung des Unterleibs
- Beißwerkzeuge reinigen
- Ei wird ausgeschieden, Unterleib bewegt sich stärker
- Attackieren von oben (Unterleib noch vorhanden)
- Aufbäumen (wenn Unterleib getroffen)
- Bauch wird aufgeschlitzt, Unterleib entleert sich und sackt zusammen
- Oberkörper reißt sich von den Resten des Unterleibs los
- Oberkörper attackiert

1.8

Shadowbeast

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Shadow	Löwe, Stier	1,80m	200kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnehmungcheck		Sehen sich um							
Angelockt durch		Beute							
Angst vor		hellem Licht, Feuer							

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	ja	ja	--	Ja		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	50-100cm	100-300cm	--	Ab 45°	ab 3,50m – ab 9m tödlich
Sprungweiten	aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
	4m	??	??			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	Ab 60cm	Ab 1,60m	--	--		

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	--

Kampf			
Drohen	verlagern ihr Gewicht nach vorn, Brustkorb schiebt sich vor, Kopf leicht anheben, Maul öffnen		
Kampfhaltung			
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfparade	Schlag mit Pranke nach attackierendem Limb/Waffe
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	richtet sich auf, läßt sich nach vorn fallen, und schlägt abwechselnd mit den Pranken mehrmals zu		
Fernkampfattacke	--	Fernkampfparade	rennt zum Schützen
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	sehr hoch
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	unbesiegbar

1.8.1 Aussehen

Nachtaktive Tiere. Tags apathisch und ungefährlich (es sei denn, sie werden angegriffen) – halten sich abseits der Städte. Schreit Nachts

Einzelgänger. Schwere Gegner. Brüllen als Drohgebärde. Können vom Level1-SC nicht besiegt werden.

Schwarze Elefantenhaut → Rüstung

Weichen vor hellem Licht zurück. Wenn sie ohne Fluchtmöglichkeit in hellem Licht stehen, greifen sie an. Ein in der Dunkelheit stehender SC wird angegriffen (Beute)

Magier können sich in Schattenläufer verwandeln.

1.8.2 Verhalten

1.8.3 Bewegung

1.8.4 Kampf

1.9

Orcs

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Orc	Humanoid	2,20m	150kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnehmungcheck		Sehen sich um							
Angelockt durch		Krach, Wachen durch leise Geräusche							
Angst vor		Allem, was höhere Kampfkraft hat – je nach Gegnerbewertung							

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	ja	ja	ja	Ja		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	50-100cm	100-200cm	200-300cm	Ab 45°	
Sprungweiten	aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
		??	??			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	Ab	--	Ab	30 sec		

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
JA	JA	JA	JA (abhängig von ST)	JA

Kampf			
Drohen	Waffe heben, mit Waffe spielen, Drohung aussprechen, Anschreien		
Kampfhaltung	Leicht seitlich stehend		
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfparade	Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Fäuste hoch
Kampfschaden	X HP im Faustkampf, sonst je nach Waffe		
Spezialattacke	?		
Fernkampfattacke	Bogen, Armbrust	Fernkampfparade	Schild hoch und ducken
Magieattacke	alle Kampfsprüche möglich	Magie- und Feuerresistenz	mittelhoch
PSI-Attacke	Lähmzauber	PSI-Resistenz	gering bis fast nicht mehr zu überwinden

1.9.1

Aussehen

Orcs sind ca. 2,20m groß und stärker als Menschen.

Es gibt 4 Arten: Späher, Krieger, Schamanen und Bosse

- 1) Späher tragen Speere und Säbel. Wenn sie nicht rennen, schleichen sie und man hört sie nicht. Sie sind auch mal allein unterwegs. Der Trick ist, einen Späher auszuschalten, bevor er sein Horn bläst (was er sofort tut, nachdem er den SC gesehen, und sich darüber aufgeregt hat)
- 2) Krieger benutzen menschliche 2H-Waffen wie 1H-Waffen. Sie können mittelgroße Gegenstände auf den SC schleudern (Fernkampf).
- 3) Schamanen können Voodoo-Magie (eine Form der Psi-Magie). Sie können die eigenen Krieger leicht mutieren lassen und so deren Kampfkraft steigern. (Mesh-Anim?) Werden 2,30m groß. Der Voodoo-Zauber wird durch Rauchstrahlen und –schwaden dargestellt. Lähmzauber: SC hat WasserwatenAnim und kann nicht mehr rennen
- 4) Orc-Boss. Er ist fett und gefährlich und hat eine eigene AT-Anim.

Alle Orcs benutzen das gleiche Skelett. Sie unterscheiden sich nur durch die Texturierung und evtl. durch verschiedene Rüstungs-Overlays. Größenunterschiede (z.B. für den Orc-Boss) werden durch Echtzeitskalierung in der Game-Engine realisiert.

1.9.2 Verhalten

Die meisten Orcs sind aggressiv gegen Menschen. Wenige verstoßene kann man sich zu Freunden machen. Beide Orcarten aggressiv untereinander. Neutral gegen alle anderen

Wenn sie angreifen, versuchen sie von mehreren Seiten zu kommen.

Orcs leben in Gruppen. Orcwachen blasen ein Signalhorn, sobald sie eine feindliche Kreatur sehen. Normale Orcs blasen das Horn, wenn sie merken, daß der Feind ihnen weit überlegen ist. Nicht alle Orcs haben ein Horn. Orcs fliehen immer zum nächsten Orc. Ein angeschlagener Orc alleine würde fliehen, trifft er aber auf einen Helfer, greifen die beiden gemeinsam an.

Orcs ersetzen ihre aktuelle Waffe durch eine bessere.

Orcs drohen mit Kriegsschrei und Schlag mit Waffe auf Boden.

Orcs zeigen Schadenfreude, wenn sie den SC hart getroffen haben.

Wartende Orcs schlafen (schnarchen) oder spielen sich an den Füßen. Zu zweit können sie sich gegenüber sitzen und mit bunten Steinen spielen

Orcs bleiben sofort stehen, wenn sie auf einen Minecrawler treffen. SC kann mit Minecrawlerkralle die Orcs einfrieren (Kralle an Fels schlagen), es sei denn, sie beobachten ihn dabei

Orcs wohnen in aus dem Fels gehauene Höhlen ohne Türen, manchmal werden die Höhleneingänge von Steintoren versperrt. Diese können nur von innen nach außen verschoben (und nicht gezogen) werden. → Vor Steintor stellen und Krach machen (Horn blasen oder so) → Orc kommt raus – Felsblock weg.

Orcs halten sich „Wachhunde“ – augehungerte Wildtiere, angekettet, die Alarm schlagen. Wenn der SC sie befreit, greifen sie ihn an, es sei denn es ist ein Orc in der Nähe.

Orcs lösen Fallen für den SC manuell aus (und freuen sich, wenn es geklappt hat

Orcs setzen Aasfresser in Fallgruben. Fällt der SC hinein, wird ihn der Aasfresser angreifen, weil ihm der SC in der Grube zu nahe auf die Pelle rückt.

Orcs erschrecken sich (fahren zusammen, Schrecksekunde), wenn sie den Spieler unerwartet um die Ecke biegen sehen. Orcs drohen, indem sie mit der Waffe auf den Boden schlagen. Wenn ein Orc stehenbleibt, richtet er sich auf und sieht/hört sich um (Orientierungs-Anim)

Orcs fressen Fleisch elicher Herkunft. Sie haben Gefängnisse, in denen ihr Futter länger frisch bleibt.

Orcs könnten den SC gefangennehmen, und in einen Käfig sperren.

Haben Angst vor Untoten, es sei denn es ist ein Schamane in der Nähe. Dieser müßte dann den Untoten angreifen/vertreiben (oder so)

Können SC gefangennehmen: SC bewußtlos (verliert Waffen) → Orc trägt ihn wie Truhe (SC-ANIM!) → Orc nimmt ihm alles aus Waffen-Inventory und legt es in Kammer, wirft SC in Zelle. SC muß ausbrechen

Orcschamanen: Lähmspell: SC watet (wie durchs Wasser) und kann nicht mehr rennen.

1.9.3 Bewegung

1.9.4 Kampf

1.10

Snapper

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Snapper	Reptil	?	200kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnehmungcheck		Sehen sich um							
Angelockt durch		Objekt, das ins Wasser fällt. Gobbo-Leichen. Gobbos							
Angst vor		--							

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	--	ja	ja	--		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	-200cm	--	--	Ab 45°	ab 3,50m – ab 9m tödlich
Sprungweiten	aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
	6m	??	??			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	ab 50cm	ab 1,20m	ja	unbegrenzt	--	

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	--

Kampf			
Drohen	Maul weit aufreißen, Brüllen, Kopf vorstrecken		
Kampfhaltung			
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfp parade	Sprung 1m zurück
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	Jeder Sprung wird mit Klauen nach vorne ausgeführt, getroffener Gegner fällt ggf. hin und Snapper landet auf ihm. An Land duckt er sich immer vorm Sprung (--> Möglichkeit zum Ausweichen) Er kann aus dem Tauchen an Land springen und einen Gegner umwerfen		
Fernkampfattacke	--	Fernkampfp parade	flieht ins Wasser
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	hoch
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	unbesiegbar

1.10.1

Aussehen

Magier können sich in einen Snapper verwandeln.

1.10.2 Verhalten

Der Snapper lebt größtenteils im Wasser. Kann an Land springen und angreifen. Im Wasser praktisch unbesiegbar, muß vom Land aus bekämpft werden. Wassermonster verstecken sich auf dem dunklen Grund eines Gebirgssees oder unter Felsvorsprüngen unter Wasser. Schlägt etwas auf die Wasseroberfläche, greifen sie blitzschnell an. Ein ins Wasser geworfener Stein lockt sie an.

Ihre Lieblingsbeute sind Goblins. Wenn sie die Wahl zwischen zwei Zielen haben, wählen sie immer den Goblin.

Töten sie größere Gegner, so fressen sie an Land. Dabei wird kurz eine Freß-Ani abgespielt. Nach dem Fressen verschwinden sie wieder im Wasser, falls keine anderen Opfer entdeckt wurden.

Wassermonster entfernen sich nicht über einen gewissen Radius von ihrem Ursprungsort (liegt immer im Wasser).

Angriffstaktik: Versucht, Gegner ins Wasser zu treiben. Springt dann hinterher. Kann auch unter Wasser angreifen (beißen).

1.10.2.1 Tragbare Objekte

Snapper sollen einen „Maulslot“ haben. Haben sie einen Gobbo getötet, so nehmen sie ihn quer ins Maul und verschwinden damit im Wasser. Unter Wasser wird er dann an einer tiefen Stelle fallengelassen und sinkt zu Boden.

1.10.3 Bewegung

1.10.3.1 Schwimmen / Tauchen

Snapper schwimmen ähnlich wie ein Krokodil. Meist tauchen sie aber. Erst wenn sie durch etwas angelockt werden (z.B. Steinwurf), schwimmen sie kurze Zeit an der Stelle des Auftreffens im Kreis, bevor sie wieder Abtauchen.

Snapper können unbegrenzt tauchen. Sie tauchen wesentlich schneller als alle anderen Spezies. Sie können auch während des Tauchens angreifen. Dazu schnellen sie vor und beißen das Opfer.

1.10.4 Kampf

1.10.4.1 Nahkampf

Greift mit dem Maul an, bei Drehattacken mit dem Schwanz. Eine normale AT hat normale Knockback-Auswirkung.

1.10.4.2 Spezialattacke

Snapper sollen in hohem Bogen mit den Beinen voran aus dem Wasser springen können. Dabei versuchen sie ihr Opfer umzuwerfen. Die Spezialattacke wird durch normales Springen mit ALT ausgelöst.

1.11

Scavenger (Aasfresser)

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Scavenger	schakalartige Fellträger mit langem Hals	1,80m	120kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnehmungsscheck	Wittern ständig nach Aas (Kopf pendelt über dem Boden) / Wenn sie sich umsehen heben sie den Kopf								
Angelockt durch	alle Leichen außer Minecrawler und Meatbugs. Fleisch im allgemeinen								
Angst vor	Wenn sie alleine sind, fliehen sie vor allem, was näher kommt als 3m und größer ist als ein Goblin, es sei denn sie fressen gerade Aas, oder sie können nicht fliehen, ohne demjenigen, der ihren Sicherheitsradius unterschritten hat <u>noch</u> näher zu kommen.								

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)		Walk (x m/s)		Run (x m/s)		Sprint (x m/s)		
	ja		ja		ja		--		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb		Rutschen	Fallschaden		
	bis 30cm	50-100cm	100-200cm	--		Ab 45°	ab 3,50m – ab 9m tödlich		
Sprungweiten	aus dem Stand		aus dem Rennen		aus dem Sprinten				
	4m		??		??				
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)		Swim (x m/s)		SwimFast (x m/s)		Dive (x m/s)		Drown
	Ab 60cm		Ab 1,60m				--		

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	--

Kampf			
Drohen	Kopf hoch, hin- und herpendeln, Fauchen		
Kampfhaltung	leicht seitlich stehend		
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehattacken	Nahkampfparade	Zurückspringen
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	--		
Fernkampfattacke	--	Fernkampfparade	--
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	schwach
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	unbesiegbar

1.11.1 Verhalten

Pausenverhalten: Aasfresser pendeln immer mal wieder mit dem Kopf – auch wenn sie stehen

Große geifernde schakalartige Tiere. Fressen alle Leichen außer Minecrawler. Wittern Leichen über große Distanz.

Wenn der SC noch neben der Leiche steht (2m Radius), kommt AF nicht näher als 3m. Ist die Leiche alleine, fängt er an zu fressen. Mit der Zeit können noch mehrere AFs dazugesellen (max. 4)

SC muß Mindestabstand halten, kommt er einem AF näher als 2m, greift dieser an. Ein AF wird dem Spieler normalerweise ausweichen, es sei denn er frißt gerade an einer Leiche. Diese wird er verteidigen, bis er zu sehr verletzt ist. Dann flieht er.

AFs schützen sich gegenseitig. Wird einer vom SC verletzt, greifen die anderen mit an. Ein AF alleine würde fliehen.

Steht ein AF mit dem Rücken zur Wand, bzw kann er nicht fliehen, wird er aggressiv. AFs drohen immer, bevor sie angreifen. Zieht sich der Spieler bei so einer Drohung zurück, wird er auch nicht angegriffen. Orcs bauen Fallgruben in denen sie AFs halten. Fällt jemand dort hinein, wird er angegriffen, weil er den Sicherheitsabstand nicht eingehalten hat.

AF drohen durch schrilles Knurren und Kopfpendeln

Aggressiv gegen jeden, der ihren Sicherheitsradius unterschreitet. Nicht gegen Trolle

Können nicht klettern, schlecht schwimmen, nicht tauchen, schlecht (oder gar nicht) springen

Haben nichts bei sich außer dem eigenen Fleisch – dieses schmeckt nur den Minecrawlern

Aasfresser könnten dem SC folgen, da sie vermuten in seiner Nähe bald etwas Eßbares zu finden...

Sabbern animiert.

1.12

Orc-Dogs

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Dog	ähnlich wie Pit-Bull, vielleicht abr auch ganz anders ;)	Schulterhöhe:1,20m. Länge: 1,50	80kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnehmungcheck		Sehen sich um							
Angelockt durch		Krach, Wachen durch leise Geräusche							
Angst vor		--							

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	--	ja	ja	--		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	50-100cm	100-200cm	--	Ab 45°	ab 3,50m – ab 9m tödlich
Sprungweiten	aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
	4m	??	??			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	Ab 50cm	Ab 1,00m	--	--		

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	--

Kampf			
Drohen	Verändern ihr Mesh (Haare/Stacheln richten sich auf, Zähne werden sichtbar, tiefes Grollen)		
Kampfhaltung	Strecken die Beine durch, fletschen die Zähne		
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Beißen mit Knockback-Effekt. Drehattacken bis 90°. <u>Sehr</u> schwer im Nahkampf zu besiegen	Nahkampfparade	Zurückspringen
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	--		
Fernkampfattacke	--	Fernkampfparade	--
Magieattacke	--	Magie- und Feuerresistenz	mittel
PSI-Attacke	--	PSI-Resistenz	unbesiegbar

1.12.1

Aussehen

1.12.2 Verhalten

1.12.3

IDEE: Magier könnten sich oder andere in Orcwachhunde verwandeln. Somit wäre es dem SC möglich, sich unbehelligt im Orclager umzusehen

2 Sorten: Freie Wildtiere und von Orcs gefangene (nicht gezähmte) angekettete Wachhunde.

Extrem ausgeprägtes Terretorialverhalten

Artgenossen werden sofort angegriffen – Priorität 1

Wenn man auf dem Boden liegt, wenn der Hund einen erreicht, tut er einem nichts und troolt sich nach einer Zeit wieder

Hunde können schlafen → SC kann sich anschleichen und Hund befreien. Wenn Hund freigelassen, 1. Angriffspriorität = Orcs (weil er von Orcs gequält wird – könnte man auch mal sehen (Anim))

Machen Krach (drohen), wenn sie einen Gegner sehen. → Alarm für Orcs

1.12.4 Bewegung

1.12.5 Kampf

1.13

„Wolf“

Mittelharte Oberweltgegner.

1.14 „Sumpfhai“

Mischung aus Kobra und Sandwurm. Lebt in den Sümpfen um das PSI-Lager.

1.15 Vultures

Fliegende Aasfresser.

2.

Untote und Dämonen

2.1 Zombies

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Mensch	Humanoid	1,80m	80kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnungcheck	nicht sichtbar								
Angelockt durch	lebendige Wesen, ihren eigenen Kopf								
Angst vor	--								

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	--	ja	--	--		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	50-100cm	--	--	Ab 45°	--
Sprungweiten	aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
	--	--	--			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	--	--	--	--		

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	--	--	--	--

Kampf			
Drohen	--		
Kampfhaltung	wie Gehen, aber rechter Arm ausgestreckt		
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	starker Schlag von oben – Knockback mit Hinfallen, Drehschläge: 90°-Fuchteln mit rechtem Arm	Nahkampfparade	Nein
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacker	Beißt sich bei humanoiden Gegnern am Hals fest – tödlich!		
Fernkampfattacker	--	Fernkampfparade	nur Brandpfeile wirken
Magieattacker	--	Magie- und Feuerresistenz	sehr schlecht
PSI-Attacker	--	PSI-Resistenz	Unbesiegbar, da kein lebendiges Wesen

2.1.1

Aussehen

Zombies sind die schwächsten Untoten. Dabei handelt es sich um tote Gefängnisinsassen (Menschen oder andere Kreaturen) die von Untoten Dienern zu einem der Untoten Hohepriester geschleppt wurden und von diesem zu Dienern des Schläfers gemacht wurden.

Zombies gehen und stehen gebückt, Arme hängen herunter. Kopf kann schief liegen. Sie haben noch einiges Fleisch auf den Knochen und noch das eine oder andere Auge. Wichtig ist, daß sie nicht zu knochig sind, da die Untoten mit zunehmendem Verwesungsgrad mächtiger werden, und Zombies sind die schwächste Untotenart.

Zombies benutzen das Skelett vom Human. So kann man leicht einige gute Freunde des SCs oder getötete Gegner im 6. Kapitel zu Zombies verwursten (Treffen Sie alte Bekannte wieder...)

Es soll mindestens 3 verschiedene Arten von Zombies geben, die sich durch Mesh und Texturierung unterscheiden. Das Skelett bleibt gleich. Schön wäre, wenn sie trotzdem den Kopf unterschiedlich schief halten könnten.

2.1.2 Verhalten

Zombies benutzen keine Gegenstände. Sie sind strubbeldoof. Blut zieht sie an. Greifen an, wenn sie angegriffen werden. *Beispiel: Drei Untote Bewachen ein Portal. Der SC macht keine Anstalten, das Portal zu durchschreiten, sondern feuert einen Pfeil auf einen der Zombies ab. Dieser greift dann an. Dem folgenden Kampf sehen die anderen beiden solange zu, bis der kämpfende Zombie den SC verletzt (Blut). Dann greifen auch sie an. Zombies sagen: „Blut!“* Zombies krallen sich mit links am SC fest, während sie mit rechts auf ihn einschlagen (Dauerdrain).

2.1.3 Bewegung

2.1.3.1 Wasser

Wenn Zombies mit Wasser in Berührung kommen, steigt schwarzer Rauch auf. Sie verlieren dabei dauernd Lebensenergie, „sterben“ sie auf diese Weise, so fallen sie um und lösen sich in Staub / schwarzen Rauch auf. Fallen oder gehen sie in tieferes Wasser als 1m, so verpuffen sie augenblicklich.

2.1.4 Kampf

2.1.4.1 Kampftaktik

Zombies gehen auf den Spieler zu und versuchen ihn zu schlagen oder zu greifen. Haben sie ihn erstmal gepackt, beißen sie sich fest und sind nicht mehr abzuschütteln. Der SC stirbt. man sollte Zombies also nicht näher als auf Schwertlänge herankommen lassen.

Gruppentaktik: 2 Zombies greifen an, einer von vorne einer von hinten. Der vordere schlägt und drängt den SC somit zurück. Macht der Schlag gar Schaden, fliegt der SC ein gutes Stück rückwärts (Knockback! – Zombies sind sehr stark). Der Hintermann packt dann den SC und beißt sich fest...

2.1.4.2 Zerhacken

Zombies kann der Kopf abgehackt werden. Steht noch einen Gegner vor ihnen, kämpfen sie weiter. Ist kein Gegner mehr da, laufen sie gerade mit ausgestreckten Armen auf ihren Kopf zu, nehmen ihn und setzen ihn wieder auf. Wenn sie auf den Kopf zugehen, nehmen sie die Umgebung nicht

mehr wahr, können also in Fallen, Schluchten oder Wasser laufen. Der Kopf kann vom SC herumgetragen und geworfen werden.

2.2

Skelette

Spezies	Aussehen	Größe	Gewicht
Skelett	Humanoid	1,80m	20kg

LE	STR	DEX	RS	MAN	WIL		Sehen	Hören	Riechen
Wahrnehmungcheck		Sehen sich um							
Angelockt durch		lebendige Wesen							
Angst vor		--							

Bewegung an Land	Sneak (x m/s)	Walk (x m/s)	Run (x m/s)	Sprint (x m/s)		
	--	ja	--	--		
Höhenüberwindung	Stufenhöhe	JumpLow	JumpMid	JumpUp / Climb	Rutschen	Fallschaden
	bis 50cm	50-100cm	100-200cm	--	Ab 45°	ab 3,50m – ab 9m tödlich
Sprungweiten	aus dem Stand	aus dem Rennen	aus dem Sprinten			
	4m	??	??			
Beweg. im Wasser	WalkW (x m/s)	Swim (x m/s)	SwimFast (x m/s)	Dive (x m/s)	Drown	
	Ab 60cm	--		30 sec		

Inventory	Items werfen	Obj. tragen/werfen	Schieben/Ziehen	Schalter/Knöpfe
--	JA	--	--	--

Kampf			
Drohen	Waffe heben, mit Waffe spielen		
Kampfhaltung	leicht seitlich stehend		
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps		
Nahkampfattacken	Aus dem Stand Mit Ausfallschritt: 1m nach vorn Drehschläge	Nahkampfp Parade	Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Fäuste hoch
Kampfschaden	X HP		
Spezialattacke	?		
Fernkampfattacke	Bogen	Fernkampfp Parade	Schild hoch und ducken
Magieattacke	?	Magie- und Feuerresistenz	mittelhoch
PSI-Attacke	?	PSI-Resistenz	Unbesiegbar

2.2.1

Aussehen

2.2.2 Verhalten

2.2.3 Bewegung

2.2.4 Kampf

Skelette sind primitiv wie Zombies aber schnell wie Tempelkrieger

sind immun gegen Pfeil- und Feuerschaden. Wasser ist tödlich (wie bei Zombies)

Wenn ein Skelett stirbt, fällt es zu einem Knochenhaufen zusammen. Dieser kann mitgenommen werden (mittelgroßes Objekt)

Ein Skelett kann entweder schon untot sein, oder als Knochenhaufen auf dem Boden liegen. Nähert sich der SC auf 3m an den Knochenhaufen an, erhebt das Skelett auf. Nicht alle Knochenhaufen müssen auferstehen. Skelett-Auferstehung: feste Anim

Wird ein untotes Skelett getötet, bleibt es eine Weile liegen und kann dann wieder zu voller Stärke auferstehen. Das kann man verhindern, indem man a) Den Knochenhaufen zu Splintern zerhackt (ein Schlag); b) den Knochenhaufen mitnimmt (solange man es trägt, erhebt es nicht wieder auf); c) den Knochenhaufen in eine tiefe Schlucht oder ins Wasser wirft.

2.3

Untote Tempelwächter (Orcs)

Vom Schäfer erzeugte Untote. Je mächtiger sie im Vorleben waren, desto mächtiger sind sie jetzt

- 1) Untote Bogenschützen: Schießen mit transparentem Bogen schwarze Pfeile ab, die den SC wahnsinnig machen. Der SC kann den Bogen benutzen – ein getroffener Untoter strahlt aus der Wunde Licht aus, rennt schrill kreischend auf den SC zu und explodiert nach 2 Sekunden. Skelette sind immun gegen die Pfeile. [evtl. Skelett-Archer]
- 2) Tempelwächter: Schnell. Intelligente Angriffs- (auch Gruppen-) taktiken. Greifen an, sobald sie den SC sehen. Kämpfen mit Waffen ((manche) haben verfluchte schwarze Klingen→Untote explodieren wenn getroffen). Man kann ihnen Arme und Kopf abhacken. Verlieren sie Schwertarm oder Kopf, so sammeln sie diesen wieder auf. Verlieren sie beide Arme, sind sie machtlos (fliehen). ??? Tempelwächter könnten sich gegenseitig wieder zusammensetzen
- 3) Hohepriester: Verfallenes Gewand. Schnell und intelligent. Todeslanze-Spruch (Rauchpartikel); Aura-des-Wahnsinns-Spruch; Können Zombies aus der Erde wachsen lassen. Spell dauert 2 sec. Wird der Priester während der Beschwörung getötet, so bleiben die Zombies im Boden stecken (immer in derselben Position). Aus Atmosphäregründen könnte ein Hohepriester Dunkelheit erzeugen. Könnten Skelette auferstehen lassen. (Spell)

Einen Untoten kann man nicht töten. Untote muß man regelrecht in Stücke hacken, um sie kampfunfähig zu machen. Man kann Untote(n) a) in zwei Hälften hacken: der Oberkörper kriecht rum und die Beine rennen noch ein bißchen ziellos durch die Gegend, bevor sie umfallen; b) den Kopf abhacken: Kopfloser versucht, wieder zum Kopf zu kommen, und rennt dabei auch in Wasser oder Abgründe. SC kann Kopf aufnehmen und Untoten locken; b) zermatschen, indem sie aus großer Höhe stürzen oder unter einen Steinblock kommen; c) ins Wasser treiben (Zombie verpufft)

Spezial-AT: Untoter packt SC und beißt sich fest, Biß dauert eine gewisse Zeit und draint LE, d.h. LE wird vom SC abgezogen und dem Zombie gutgeschrieben. WICHTIG: Es muß Feedback für den Drain geben (über Verlust der LE hinaus)! (Sound oder so)

Spricht man Untote an, können sie antworten. Je nach „Sorte“ können auch komplexere Dialoge möglich sein. (Zombies raunen „Blut!“ während Hohepriester auch schon mal eine Drohung aussprechen)

Untote haben Angst vor Feuer (Minimaldistanz wird nicht unterschritten) und brennen bei Feuer-Attacke (durch: Fackel, brennender Pfeil, Feuerball). Neue AI: Zombie rennt einfach nur auf SC zu. Körperteile fallen ab. (erst Arme, dann Kopf ... tot!) Abgefallene Körperteile verbrennen zu Nichts.

Zombies verpuffen, wenn sie ins Wasser fallen (genau gleich bei brennenden Zombies)

Haß gegen alle Lebenden. Werden von Blut angelockt. (Blutlache/Lebewesen wird getroffen/etc.)

Sind total stark: getroffener SC fliegt durch die Gegend – werden sie selber getroffen, weichen sie nur wenig (!) zurück

Die Untoten des Tempels haben durchscheinende Haut (und Knochen). Man kann ihr Gehirn im Kopf sehen.

Untote **Waffen** können mächtige magische Artefakte mit Nebenwirkungen sein: z.B. die schwarze Untoten Klinge, die den Feinden LE draint, aber während sie getragen wird keine andere Heilung zuläßt... (oder den WS steigert, etc.)

Kriechende Oberkörper könnten versuchen, sich am SC festzubeißen. SC darf sich nur drehen, nicht gehen, sonst fällt er hin. Zombies könnten Leichen fressen (Schmatzgeräusche)

2.4

Dämon

Dämonen schweben, haben keine Beine. Unterkörper fadet aus. (Raucheffekt). Dämonen sind gehört.

Dämonen haben vor nichts Angst und greifen alles an. Dämonen sterben nicht, sondern werden in ihre Dimension gebannt, sobald sie ihre LE verloren haben. Ein beschworener Dämon bleibt solange in der Welt, wie er noch LE hat. Er kann nicht geheilt werden. Wenn der Magier während der Beschwörung abgelenkt (angegriffen) wird, so erscheint der Dämon trotzdem, gehorcht dem Magier aber nicht. Wenn der Caster stirbt, verschwindet der Dämon sofort. Beschwört der SC einen Dämon in der Stadt, greifen ihn sofort alle in Sichtweite an ? Dämonen-LE regeneriert nicht!

Es muß einen Fumble bei Dä-Beschwörung geben. Beispiel: Wird der Caster beim Beschwören gestört, erscheint der Dämon unkontrolliert!

DäB-Magie: gestaffelte Spells – mächtigere Dämonen ODER mächtigere Inkarnation desselben Dämons

Dämonen könnten Eigenleuchtkraft besitzen (deutlich: übernatürliche Erscheinung)

Dämonen könnten animierte Texturen mit Mündern auf dem Körper haben → dunkles Junges von Shub Nigguraths

Können nur von bestimmten (magischen?) Waffen verletzt werden?

Vielleicht sind mehrere Dämonen zusammen mit Schläfer verbannt worden → coole Gegner im AT! (Superhohepriester / „Tempelvorstand“) – Dämonen könnten als Sterbliche getarnt sein → Verwandlung

Dämonen haben die Fähigkeit, Portale in ihre Welt zu erschaffen. Der einzige Mensch der das kann ist der DäB.

Bei der Beschwörung eines Dämons sollte man den Eindruck haben, er wird aus seiner Dimension herausgerissen. (Wenn sich später der SC in einem der DäW-Tunnel befindet, könnte er sehen, wie das „rausreißen“ von der anderen Seite aus aussieht)

2.5 Der Schläfer

Der Schläfer berührt die magische Barriere des Gefängnisses. Somit verändert diese auch in Kap 6 ihre Eigenschaften. Viel von seiner Macht wirkt auch während er schläft. Wenn der SC sich zweimal mit Drogen überpowert, hat er Visionen. Je tiefer er in die Dungeons vordringt, desto klarer werden die Bilder. PSI-Gurus haben unheimlich KLARE (Traum-)Visionen.

Der SC sollte irgendwie mit dem Schläfer kommunizieren können. Wenn es telepathische Kommunikation im Spiel gibt (evtl. mit Hall versehen), sollte die „Stimme“ des Schläfers dieselben Charakteristiken aufweisen. Der Schläfer könnte versuchen, den SC irrezuleiten oder ihm einen Deal vorzuschlagen.

Attacken: Der fette Körper ist wenig beweglich (?) – versucht den SC telekinetisch heranzuziehen, um ihn dann mit seinen Armen anzugreifen. Mit seinen Armen läßt er auch magische Attacken los. Evtl. kann man die Arme abhacken.

Design: Fetter Leib, böse Augen, Tentakel oder Greifarme. Fetter Leib sollte pulsieren. Teilweise durchsichtige Haut (wie Zombies) ? Dämonendesignähnlichkeiten.