

Gothic

D-1: Tactical Elements

-

Letzte Änderung: 25.06.99 18:17

Druckdatum: 03.11.98 08:58

Autor: Michael Hoge

-

© 1997,98, 99 Piranha Bytes Software GmbH

Inhaltsverzeichnis

1.	DAS SPIEL	2
1.1	TAKTISCHE ELEMENTE	2
1.2	TAKTISCHE SITUATIONEN	4

1.

Das Spiel

Das eigentliche Spiel besteht daraus, den Spieler vor Situationen zu setzen, die er meistern muß, indem er die zur Verfügung stehenden taktischen Elemente nutzt.

Zur Vereinfachung möchte ich gerne damit beginnen, die zur Verfügung stehenden Elemente aufzuzählen, und anschließend daraus Situationen ableiten, die man mit diesen Elementen lösen kann.

1.1 Taktische Elemente

- Bewegungsarten
- Interaktion mit Gegenständen
- Interaktion mit Objekten
- Interaktion mit NSCs
- Nahkampf
- Fernkampf
- Zaubersprüche
- Talente

Kategorie	Elemente	Anmerkung
Bewegung	Rennen/Gehen	
	Springen	Hohe Simse erreichen, Gräben überspringen
	Schwimmen	Gewässer überqueren, Retten vor Nichtschwimmer
	Klettern	Simse hochklettern
Interaktion mit Items	Item auf Boden ablegen	Inventory ausdünnen, NSCs ablenken/anlocken/vertreiben
	Item in Behälter/Leiche ablegen	
	Item vom Boden aufnehmen	
	Item aus Behälter/Leiche entnehmen	
	Item anlegen (z.B. Rüstung, Waffe)	
	Item benutzen (z.B. Heiltrank, Pilz)	
	Item tragen (z.B. Fackel, Wurfstein)	
	Item werfen	
Interaktion mit Objekten	Objekt vom Boden aufnehmen	
	Objekt auf Boden ablegen	
	Objekt auf anderem Objekt ablegen (Stapel)	
	Objekt tragen	
	Objekt werfen	
Interaktion mit NSCs	NSC rufen	
	NSC ansprechen	
	NSC bestehlen	

Nahkampf	Dolche	(1-2 Schaden)
	1H-Schwerter	(2-5 Schaden)
	2H-Schwerter	(5-9 Schaden)
	1H-Äxte (auch Keulen/Streitkolben)	(3-6 Schaden)
	2H-Äxte	(6-10 Schaden)
Fernkampf	Bögen	(1-3 Schaden)
	Armbrüste	(3-5 Schaden)
Zaubersprüche	Licht	
	Feuerball (3 Stufen)	
	Erdbeben	
	Versteinern	
	Heilung	
	Blitz (3 Stufen)	
	Verwandeln in Tiere (3 Stufen)	
	Unsichtbarkeit	
	Teleportation (2 Stufen)	
	Vergessen	
	Windfaust (3 Stufen)	
	Meditation	
	Telekinese	
	Kontrolle von Menschen	
	Dämon beschwören (3 Stufen)	
	Zeit anhalten	
	Massenwahn	
Telekinetischer Sturm		
Talente	Dolchtricks 1-3	
	Schwertkunst 1-3	
	Axtkampf 1-3	
	2H-Schwertkunst 1-3	
	2H-Axtkampf 1-3	
	Bogenmeisterschaft 1-3	
	Armbrustmeisterschaft 1-3	
	Schleichen	
	Sprinten	
	In Schatten verstecken	
	Taschendiebstahl	
	Schlösser öffnern	
	Fallen entschärfen	
	Sechster Sinn	
	Akrobatik	
	Dunkelsicht	
	Meucheln	
	Pilzkunde	
	Abrichten von Tieren	
	Orkisch sprechen	
schnelle Wundheilung		
Mana-Regeneration		
Eiserner Wille		

1.2 Taktische Situationen

- Events
-