

Kleines ABC der Charaktererstellung

Bevor wir ins Detail gehen widmen wir uns zunächst ein paar Grundlagen:

Zu Beginn ist der Charakter 20 Jahre alt und hat 14 Punkte auf die verschiedenen Eigenschaften verteilt. Standardmäßig sind dies jeweils 3 Punkte auf Stärke, Konstitution und Intelligenz, sowie 5 Punkte auf Geschicklichkeit, was zugleich der maximalen Anzahl an Punkten entspricht welche einer Eigenschaft zugewiesen werden kann (Das Minimum ist 1 Punkt).

Zusätzlich zu den 14 Punkten kann man durch die Verringerung der Größe Geschlechtsteile noch weitere 1,5 Punkte dazubekommen, so dass maximal 15,5 Punkte zur Verfügung stehen (Natürlich lassen sich durch Verringerung der Eigenschaften auch Punkte für eine Vergrößerung der Geschlechtsteile generieren). Üblicherweise werden die 1,5 Punkte direkt der Intelligenz zugewiesen.

Jede Eigenschaft kann vom Startwert aus um 2 Punkte gesenkt werden, um diese auf andere Eigenschaften zu verteilen. Was im Standardfall dazu führt das Geschicklichkeit nicht weniger als 3 Punkte zugeordnet bekommen kann.

Diese Standard-Einstellung lassen sich aber durch das Verschieben des Alters ändern. Mit steigendem Alter nehmen die Geschicklichkeit ab und die anderen Eigenschaften zu.

Jeder Punkt den man einer Eigenschaft zugeordnet hat steht einem in der doppelten Anzahl bei den dazugehörigen Fertigkeiten zur Verfügung.

Eigenschaften

Stärke Die Stärke hat den größten Anteil an der möglichen Tragkraft des späteren Charakters. Außerdem ist sie maßgebend für die Kampffertigkeiten, und hat Einfluss auf den Schaden im unbewaffneten und bewaffneten Nahkampf. Auch spielt die Stärke eine Rolle wenn es darum geht Bögen mit möglichst viel Zugkraft und entsprechend hohem Schaden spannen zu können. Auch die Geschwindigkeit des Bogenspannens kann durch einen hohen Stärkewert beeinflusst werden.

Konstitution Die Konstitution nimmt ebenfalls Einfluss auf die Tragkraft. Viel wichtiger ist aber sie hat direkten Einfluss auf die Lebensenergie. Für jedes Zehntel über dem Standardwert von 3 bekommt man einen Lebenspunkt hinzu. Das bedeutet bei 3,1 Punkten hat man zu Beginn 101 Lebenspunkte und dies steigt bis auf 120 Lebenspunkte bei 5 Punkten Konstitution. Darüber hinaus nimmt die Konstitution durch den ihr zugeordneten Fertigkeiten Einfluss auf die Ausdauer und die Geschwindigkeit des Charakters.

Geschicklichkeit	Die Geschicklichkeit ist stark für die maximale Geschwindigkeit die der Charakter laufen kann verantwortlich. Auch die Geschwindigkeit des Nachladens hängt teilweise von ihr ab und ihr sind viele Fertigkeiten zugeordnet, bspw. die Fertigkeit zur Herstellung von Minen und deren Entschärfung.
Intelligenz	Die Intelligenz ist für nahezu jedes Teil das hergestellt oder gebaut werden soll wichtig. Auch lassen sich ihr einige nützliche Fertigkeiten zuordnen. Sie ist auch ein Indikator wie schnell der Charakter neue Erfahrungen sammelt und bei einer sehr hohen Intelligenz kann der Charakter sich auch ohne Hilfe eines Kompasses gut orientieren.

Fertigkeiten

Es gibt zu Beginn 4 Fertigungsstufen (ohne Skill, Anfänger, Könner und Experte). Je höher die Stufe desto besser ist der Charakter in der einzelnen Fertigkeit und desto mehr kann er. Viele Fertigkeiten ergänzen sich untereinander und andere Fertigungsstufen sind teilweise sogar zwingende Voraussetzung um bestimmte Tätigkeiten überhaupt ausführen zu können. Je höher die Stufe werden soll desto mehr Fertigungspunkte müssen ausgegeben werden. Dabei kostet das Upgrade von ohne Skill auf Anfänger 1 Fertigungspunkt. Der von Anfänger auf Könner 2 und von Könner auf Experte sind es schon 3 Fertigungspunkte. Der Punkteverbrauch ist Kumulativ, so dass es 6 Fertigungspunkte kostet wenn man von ohne Skill auf Experte upgraden möchte.

Um eine Fertigkeit im Spielverlauf auf die nächste Stufe steigern zu können muss die dazugehörige Eigenschaft bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Für den Anfängerlevel reicht es wenn die zugehörige Eigenschaft eine 1,0 aufweist. Für die Könner-Stufe müssen es schon 2,0 sein und für den Experten-Level muss es eine 3,0 sein. Ein Bsp. Der Charakter mit einer Intelligenz von 2,98 kann egal wie fleißig er übt kein Experte bei Aufmerksamkeit werden. Der Charakter mit 3,02 kann das aber werden.

Darüber hinaus bedenkt bitte, dass sich die Eigenschaften im Spielverlauf verändern. Ein Charakter der zu Beginn eine GES von 3,0 hat und Experte im Laufsport ist, jetzt aber nur noch Auto fährt, wird mit der Zeit auf eine 2,99 in GES absinken und verliert dadurch seinen Expertenlevelfähigkeiten. Erst wenn seine GES wieder auf 3,0 oder mehr steigt erhält er den Status des Experten zurück. Bislang konnte ich, bis auf INT, alle Eigenschaften in beide Richtungen verändern. INT bleibt bei mir immer gleich.

Der Stärke zugeordnet sind:

- | | |
|-----------------|---|
| Das Boxen | Ist im Spielverlauf nur mühselig zu steigern. Erhöht den Schaden im unbewaffneten Nahkampf und ermöglicht verschiedene Schlagkombinationen mit steigender Stufe. |
| Gewehre | Wann immer ein Charakter mit einer Langwaffe schießt und dabei nicht durch das Zielfernrohr schaut wird diese Fertigkeit verbessert. Dies führt dazu, dass die Waffe nach dem Schuss ruhiger bleibt und schneller wieder ins Ziel geführt werden kann. Auch sollte sich die Nachladegeschwindigkeit hierdurch erhöhen. In Verbindung mit der Fertigkeit Engineering sorgt sie dafür, dass der Charakter verschiedene Munition herstellen kann und auch die Herstellungsmöglichkeit für improvisierte Rail's und das improvisierte Scope werden beeinflusst. Um jegliche Munition herstellen zu können und auch alle improvisierten Rail's und das improvisierte Scope herstellen zu können ist die Köhner-Stufe die Mindestvoraussetzung (neben der Experten-Stufe in Engineering versteht sich). Der Wert kann im Rahmen von Events etc. schnell gesteigert werden. Wichtig nur Treffer an Mechs, Zombies oder anderen Spielern steigert die Fähigkeit. Auch Armbrüste fallen unter Gewehre. |
| Nahkampfwaffen | Beeinflusst den Schaden den man mit einer entsprechenden Waffe verursacht, sowie die Geschwindigkeit mit der man zuschlägt. Das Verbessern geschieht quasi von alleine ist aber ein sehr langwieriger Prozess. |
| Handfeuerwaffen | Das unter Gewehre gesagte gilt im Großen und Ganzen auch für die Handfeuerwaffen. Allerdings ohne die Fähigkeit alle improvisierten Rail's und das improvisierte Scope's herzustellen. |
| Archery | Sorgt mit steigender Stufe dafür, dass der Charakter Bögen mit stärkerer Zugkraft (beeinflusst den verursachenden Schaden) benutzen kann und auch länger den Bogen zum Zielen ruhig halten kann. Eine Besonderheit im Spiel ist das Bögen keine Fehlfunktionen bekommen können. Sie sind aber langsamer als Schusswaffen in ihrer Handhabung und benötigen mehr Platz im Inventar für die Munition. Die Steigerungsmöglichkeit sind hierbei Moderat. |

Der Konstitution zugeordnet sind:

- | | |
|-----------|--|
| Laufsport | Diese Fähigkeit beeinflusst stark wie schnell ein Charakter rennen kann. Nur in der Kombination die Geschicklichkeit auf 5 |
|-----------|--|

und diese Fertigkeit hier auf Experte zu skillen ist es möglich die maximale Geschwindigkeit von 28,7 Km/h zu erreichen. Eine so hohe Geschwindigkeit erschwert es anderen Spielern einen zu treffen, solange man in Bewegung bleibt. Der Skill steigert sich zwar von alleine, es ist aber ein extrem langwieriger Prozess.

Durchhaltevermögen Dies beeinflusst wie lange man Rennen oder Joggen kann. Wie häufig man im Kampf zuschlagen oder wie lange man Zielen kann. Auch führt ein hoher Skill dazu das man auch Überladen länger durchhält und weniger Pausen benötigt. Der Skill steigert sich zwar von alleine, es ist aber ein extrem langwieriger Prozess.

Der Geschicklichkeit zugeordnet sind:

Diebstahl Diese Eigenschaft verlängert die Zeit welche man pro Knackversuch hat ein wenig und soll den Bereich in dem das Schloss nachgibt etwas vergrößern. Das steigern kann während des Spiels in einem Mini-Game erfolgen, ist aber mühsam.

Driving Diese Fertigkeit beeinflusst vor allem die mögliche Geschwindigkeit, das Startverhalten und das Abwürgen des Motors. Je besser der Skill desto seltener würgt man das Fahrzeug ab, desto schneller springt der Wagen an und die Endgeschwindigkeit wird signifikant gesteigert. Das Fahrverhalten selbst ist eher vom gewählten Fahrzeug abhängig als von diesem Skill. Sobald man ein Fahrzeug sein eigen nennt und damit herumfährt steigt der Skill fast von alleine.

Demolition Dieser Skill entscheidet darüber welche Art von Bomben ihr bauen könnt. Auch wird der Radius des Auslösers vergrößert. Zusätzlich ist dieser Skill auch für das Entschärfen nützlich, da ein hoher Skill einem bis zu 2 Sekunden mehr Zeit für das Entschärfen lässt. Das Steigern kann mit Hilfe eines Mini-Games erfolgen oder durch das Herstellen von Bomben oder Fallen. Gerade letzteres empfiehlt sich für eine Steigerung des Skills in angenehmerer Geschwindigkeit.

Werfen Bislang habe ich noch keinen Unterschied zwischen einem niedrigen bzw. hohen Skill hinsichtlich der Reichweite erkennen oder Treffsicherheit ausmachen können.

Schleichen Ein sehr nützlicher Skill wenn man sich leise und ungesehen bewegen möchte. Bereits ab einem Könner-Level ist es möglich

sich in einen Busch zu knien ohne das man von den Mechs bemerkt wird. Trotz häufiger Benutzung ist es ein langer Weg zur Steigerung. Das kriechen/ geduckt schleichen in einem Busch bei Abwesenheit, kann die Steigerung beschleunigen.

Der Intelligenz zugeordnet sind:

- Aufmerksamkeit** Dieser Skill wirkt sich direkt darauf aus wie gut man andere Spieler, aber auch Zombies oder Tiere bemerkt. Ein hoher Level in dieser Fähigkeit sorgt dafür, dass man auch gut getarnte Gegner entdecken kann bzw. diese schneller entdecken kann. Im direkten Vergleich setzt sich die Aufmerksamkeit zumeist gegen einen hohen Tarnungswert durch. Der Skill steigt quasi von alleine und zumindest bis zum Könner-Level in moderatem Tempo.
- Scharfschütze** Dieser Skill entscheidet darüber wie lange man die Luft für einen Schuss anhalten kann oder auch wie stark sich das Gewehr bei zielen bewegt. Er steigt mit jedem erzielten Treffer unter zu Hilfenahme eines vergrößernden Zielfernrohrs. Ohne Vergrößerung steigert man Gewehre (bei Langwaffen).
- Tarnung** Dieser Wert entscheidet darüber wie leicht oder auf welche Entfernung man wahrgenommen wird. Sowohl von Spielern als auch von Mechs oder Zombies, solange man sich in entsprechender Umgebung befindet. Es ist ein extrem langer Weg diese Fertigkeit zu verbessern. Das kriechen/ geduckt schleichen in einem Busch bei Abwesenheit, kann die Steigerung beschleunigen.
- Überlebenstraining** Dieser Skill entscheidet über die Möglichkeit welche Hilfsmittel man sich bauen kann und reduziert die benötigten Materialien mit steigendem Wert. Die Steigerung verläuft relativ schnell und fast Automatisch.
- Engineering** Ein sehr weitreichender Skill. Nicht nur das er ausschlaggebend für die Art der Baumöglichkeiten ist, er kann auch die benötigten Baumaterialien reduzieren. Darüber hinaus sind das Bauen von Schlössern, Truhen und Munition von diesem Skill abhängig. Auch indirekt nimmt er Einfluss im Spiel. So ist ein hoher Wert in Engineering von großem Vorteil, da ein Fahrzeug nur repariert werden kann wenn mindestens ein Anfängerlevel vorhanden ist. Für das reparieren Automatischer Waffen ist sogar ein Könner-

Level zwingend erforderlich. Mit dem Bauen von Schränken kann man die Steigerung beschleunigen.

Im Spielverlauf sollte man auch auf eine gemäßigte Ernährung achten.

Zu hohe Kalorienzufuhr beschleunigt den Verlust an KON und GES.

Starke Unterernährung sorgt für Muskelschwund und den Verlust von STR.