

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren zum Kauf der vorliegenden DVD aus unserem Haus. Unsere Entwickler-Teams haben sich bemüht, Ihnen ein ausgereiftes, inhaltlich interessantes und unterhaltsames Multimedia-Produkt zu erstellen. Wir hoffen, dass dieses Produkt Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie es Ihren Freunden weiterempfehlen.

Falls Sie sich für weitere DVD-Produkte aus unserem Hause interessieren oder allgemeine Informationen über unsere Firmengruppe wünschen, fordern Sie bitte einen Gesamtkatalog bzw. eine Firmenbroschüre unter einer der folgenden Adressen an:

Koch Media, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München, office@kochmedia.de
Koch Media, Betriebsstätte Rottenmann, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, office@kochmedia.at
Koch Media, Hodlerstr. 2, CH-9008 St. Gallen, office@kochmedia.ch

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Ihrer neuen DVD aus dem Hause Koch Media.

Ihr Koch-Media-Team

Inhaltsverzeichnis

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde.....	1
Inhaltsverzeichnis.....	2
EPILEPSIEWARNUNG.....	6
Einleitung	7
Herzlich Willkommen zum ersten Endzeit-Rollenspiel in 3 Dimensionen	7
Vorgeschichte.....	7
Systemvoraussetzungen	11
Systemvoraussetzungen (minimal)	11
Systemvoraussetzungen (empfohlen).....	11
Das Spiel.....	12
Spielstart	12
Installation.....	12
Konfiguration.....	12
Starten des Spiels.....	12
Die Benutzeroberfläche von „The Fall“	13
Navigieren mit der Spielfigur	13
Die Hauptbenutzeroberfläche	14
Tastaturbelegung	14
Das Kontextmenü	16
Gruppenmitglieder.....	17
NPCs.....	18
Umgebung.....	18
Gegenstände im Inventar	19
Minen, Sprengstoffe und Fallen.....	20
Fahrzeuge	20
Charakter-Körperstellung verändern	21
Kampf-Aktionen.....	21
Aktionen mit Auswirkungen auf die ganze Gruppe.....	22
Andere Aktionen.....	22
Die Gruppen-Anzeige	23
Das Inventar.....	23
Das Gruppeninventar	24
Das Kombinier-Menü	25
Die Minimap.....	26
Das Kampfmenü	27
Auto-Behaviour.....	27
Auto-Pause.....	28
Kamerakontrolle: Kampfpause	29
Manuelle Pause.....	29
Regelung der Kampfgeschwindigkeit	29
Feindmarkierungen	30
Der Pass	30
Die Reisekarte	31
Das Tagebuch.....	32
Handelsmenü.....	33
Fahrzeuge.....	34
Das Steuerungsmenü	36

Das Spielerhandbuch.....	36
Einen Charakter erschaffen.....	36
Schnellerschaffung Charakter.....	37
Allgemeine Angaben bei der Charaktererschaffung.....	37
Attribute	37
Attribute	37
Auswirkungen Attribute -> Fertigkeiten.....	37
Stärke	38
Beweglichkeit	39
Geschicklichkeit.....	41
Konstitution.....	42
Intelligenz	42
Charisma	43
Fertigkeiten	44
Entwickeln besonderer Talente	44
Nahkampf.....	44
Leichte Waffen	45
Schwere Waffen	46
Sniper-Waffen	47
Wurfaffen	47
Sprengstoffe	49
Survival	49
Ausweiden von Tieren	49
Kochen/ Fleischveredelung.....	50
Wasser suchen	50
Lautlos bewegen	50
Taschendiebstahl	52
Schlösser öffnen.....	52
Chance, dass der Dietrich kaputt geht bei Anwendung.....	53
Technik.....	53
Fahrgeschick	54
Redegewandtheit	54
Medizin.....	55
Talente	56
Nahkampf	56
ATK.....	56
Meiden	56
Nehmerqualitäten	56
Täuschung.....	56
Combo	56
<i>Leichte Waffen</i>	57
Zielgenauigkeit.....	57
Stabiler Schuss.....	57
Headshot	57
Kritischer Treffer	57
Schnelles Nachladen	57
Schwere Waffen	57
Zielgenauigkeit.....	57
Stabiler Schuss.....	57
Schnelles Nachladen	58
Kritischer Treffer	58

Schultern.....	58
Sniper-Waffen	58
Zielgenauigkeit.....	58
Nachtsicht.....	58
Tarnung	58
Headshot	58
Stabiler Schuss.....	58
Wurfwaffen	59
Zielgenauigkeit.....	59
Stabiler Wurf	59
Zwei-Klingen-Wurf	59
Spezialisierung Granaten.....	59
Ninja	59
Sprengstoffe	60
Entschärfen.....	60
Sprengfallen erkennen.....	60
Schlösser sprengen	60
Maximale Sprengwirkung.....	60
Sprengstoffe bauen	60
Survival	60
Kochen.....	60
Tot stellen	61
Tiere beeinflussen	61
Bester Rastplatz	61
Überlebenswille	61
Lautlos bewegen	61
Schnell schleichen	61
Schnell robben.....	62
Tarnung	62
Nachttarnung	62
Gruppentarnung.....	62
Taschendiebstahl	62
Innentaschen	62
Ablenkung.....	62
Anschleichen	62
Schmeicheln	62
Rausreden	63
Schlösser öffnen.....	63
Schlossfallen finden.....	63
Spezialisierung Türen	63
Spezialisierung Kisten	63
Spezialisierung Safes	63
Schlossfallentrick	63
Technik.....	63
Waffen reparieren	63
Rüstungen verstärken.....	64
Munition manipulieren.....	64
Tuning.....	64
Rüstungsteile verstärken	64
Fahrgeschick.....	64
Ökonomisch fahren.....	64

Fahrtricks	64
Fahrzeuge reparieren	65
Road Trip	65
Schonend fahren	65
Redegewandtheit	65
Entertainment.....	65
Handeln	65
Lehren.....	65
Beleidigen	66
Moral steigern	66
Medizin	66
Spezialisierung leichte Wunden.....	66
Regeneration	66
Wiederbelebung.....	66
Alternativmedizin	67
Psychologie	67
NSCs und Kampf.....	67
Kampfbereite Charaktere.....	67
Gesprächsbereite Charaktere.....	67
Anwendung von Waffen.....	68
Erfahrungspunkte und Aufstieg	69
Ausrüstung und andere nützliche Gegenstände.....	69
Feuerwaffen und Munition	70
Explosivwaffen	70
Wurfaffen und Nahkampfwaffen	70
Rüstung	71
Wasser und Nahrung	71
Heilungsmittel und Drogen.....	71
Tierprodukte.....	72
Sonstige Ausrüstung.....	72
Überflüssige Objekte.....	72
Anhang A: XP für Fertigungs- und Talentbenutzung	73
Anhang B: Kombinierbare Gegenstände.....	73
Anhang C: Ruf-Stat	74
Rufpunkte für Kills	75
Anhang D: Medikamente.....	75
Anhang E: Credits.....	76
ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN.....	78
TECHNISCHE INFORMATION/HOTLINE	80
KUNDENSERVICE/BESTELLHOTLINE	80
ONLINE-SHOP/GESCHENKSERVICE.....	81

EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie sofort das Spiel ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.

Einleitung

Herzlich Willkommen zum ersten Endzeit-Rollenspiel in 3 Dimensionen

„The Fall“ versetzt Sie in eine düstere Vision unserer Zukunft, in der eine globale Katastrophe jegliche Zivilisation hinweggefegt hat. Brutale Gangs haben das Sagen und es gilt nur noch das Recht des Stärkeren. Nur Sie und Ihre bis zu 6-köpfige Gruppe können der Menschheit die verloren gegangene Hoffnung zurückbringen!

Erkämpfen Sie sich Ihren Platz zwischen den marodierenden Gangs und grausamen Mutanten. Erleben Sie eine atmosphärisch dichte Story von epischen Ausmaßen. Bewegen Sie sich durch eine realistisch dargestellte Endzeit-Welt mit vielen hundert Charakteren, die ihren vielfältigen täglichen Arbeiten nachgehen, einander lieben oder hassen, betrügen oder unterstützen. Dank unserer leistungsfähigen „Living World Architecture“-Technologie wird diese Welt faszinierend lebendig und glaubwürdig in Szene gesetzt.

Ein weiterer Schwerpunkt von „The Fall“ sind die besonders vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten mit Charakteren und der Umwelt. Graben Sie nach Wasser, gehen Sie auf die Jagd, weiden Sie erbeutete Tiere aus – bei derart vielen Handlungsmöglichkeiten kommt keine Langeweile auf. Fast alle Aufgaben können auf verschiedene Weise gelöst werden. Sie entscheiden selbst, ob Sie lieber mit Überredung arbeiten, jemanden bestehlen oder zur Waffe greifen.

Und nun viel Vergnügen in den Weiten der Wastelands! Und grüßen Sie den Präsidenten von mir.

Carsten Strehse
Lead Designer von „The Fall“

Vorgeschichte

Was bisher geschah ...

Es war das Jahr 2062, als die Menschheit das Ringen um ihre Existenz begann. Der Umgang mit der rasanten technologischen Entwicklung war zur Gewohnheit, zum Alltag geworden. Den ersten menschlichen Klonen folgten die Kontrolle über die Kernfusion und Quantensprünge in der Luft- und Raumfahrttechnologie. Die erste Entdeckung extraterrestrischer Lebensformen wurde ebenso wie die anstehende Besiedlung des Mars mehr mit Gleichmut als mit Begeisterung zur Kenntnis genommen. Die Menschheit hatte sich an ihre Rolle als Spielball ihres eigenen Forschungsdrangs gewöhnt. Dass ausgerechnet der Aufbruch in eine neue Welt den Untergang der alten einläuten sollte, wäre niemandem in den Sinn gekommen.



Man schrieb den 21. Januar 2062, als die NASA das offene Geheimnis um ihre Pläne zur Marsbesiedlung in Form von Terraformer 1 bis 6 lüftete. Die gigantischen Maschinen sollten es dem Menschen erstmals erlauben, eine neue Welt durch atmosphärische Veränderungen bewohnbar zu machen. Ausgerechnet das Damoklesschwert, von dem sich die Menschheit seit Jahrzehnten zu befreien versuchte, sollte dem Mars Leben einhauchen: CO₂. Die Terraformer waren zu dem Zweck konstruiert worden, riesige Mengen an Kohlendioxid in einer unvorstellbaren Geschwindigkeit in die Atmosphäre des Mars zu leiten, um so für eine globale Erwärmung zu sorgen. Schon bald sollte eine Atmosphäre entstehen, die menschliches Überleben möglich macht. Doch soweit sollte es nie kommen.

Am 2. Oktober 2062, 11 Tage vor dem geplanten Start von Armstrong 1, welche die sechs Terraformer auf den Mars befördern sollte, lief die unglaubliche Nachricht über die Ticker: Eine bis dahin gänzlich unbekannte Sekte hatte die Kontrolle über die Maschinen erlangt. Unter Anwendung von Cyberterrorismus und roher Waffengewalt wurden sämtliche Sicherheitsvorkehrungen der NASA ausgehebelt und die gesamte Welt in Geiselhaft genommen. Die Beweggründe der Fanatiker wurden nie aufgedeckt, denn zu Verhandlungen kam es erst gar nicht. Direkt nach dem Anschlag aktivierten die Jünger der Sekte die Terraformer und die Maschinen fingen an, CO₂ in gigantischen Mengen in die Erdatmosphäre zu pumpen. Der eigentliche Grund für die damaligen Ereignisse ist heute nicht mehr von Bedeutung. Die Konsequenzen sind es, die die Menschheit geißeln.



Schon nach kurzer Zeit war die Katastrophe perfekt. Bevor die Fanatiker ausgeschaltet werden konnten und die sechs Terraformer wieder unter Kontrolle waren, war so viel CO₂ in die Atmosphäre gelangt, dass Jahrhunderte vergehen werden, bis sich die Erde von diesem Schlag erholt haben wird. Experten schätzten, dass sich die Erde global um durchschnittlich 4 Grad Celsius erwärmen würde. Tatsächlich wurden es 10,5 Grad.

Was folgte, ist nicht schwer zu erraten. Stürme von unvorstellbaren Ausmaßen fegten Millionenstädte hinweg, durch das Schmelzwasser der Pole eroberten die Ozeane halbe Kontinente, neue Krankheiten überdeckten die Erde mit einem Leichentuch. Wer überlebte, fand sich in erbitterten Kriegen um die letzten Trinkwasser-Ressourcen und einer Welt der Anarchie wieder.

Heute, 21 Jahre später, lebt die Menschheit im Zeitalter der Stürme. Mutter Natur nimmt noch immer erbitterte Rache und peitscht glühend heiße Orkane über die Erde, deren Stärke jede Skala sprengt. Nahrung und Trinkwasser sind knapp. Das Einzige, von dem es genug gibt, ist Sand. Die Menschen sind verdammt zu einem Leben in Ödnis und ständiger Angst. Und der Tod ist allgegenwärtig. Die meisten würden es wohl für sinnlos halten, in einer solchen Situation noch Hoffnung zu bewahren, wo doch die Hoffnung schon vor Jahren unter Tonnen von Sand begraben wurde. Aber die Berichte über die Bildung einer neuen Regierung und die Ernennung eines Präsidenten im Südwesten der USA scheinen ein kleiner Lichtblick zu sein ...



Was du bisher erlebt hast ...

Du hast die Katastrophe von 2062 als Kind miterlebt, kannst dich aber nur noch undeutlich an bessere Zeiten erinnern. Deine Familie gehörte zu den wenigen Überlebenden, die sich nach der Katastrophe eine neue Existenz aufbauen konnten.

Es ist noch nicht lange her, dass selbst dieses Glück im Unglück zerbrach. Du warst in den Wastelands, als dein Dorf von einer der Gangs der Region angegriffen wurde. Bei deiner Rückkehr fandest du nichts als Schutt und Asche vor. Und den Tod. Vier Tage hast du Leichen begraben, unter ihnen deine Mutter. Dein Vater und deine Schwester Anie sind verschwunden. Ob sie noch leben, weißt du nicht.

Der Betäubung folgte Trauer, der Trauer folgte der Gedanke an Rache. Du weißt nicht, wie du die Mörder deiner Familie finden kannst und auch nicht, wie du sie bekämpfen willst, aber es gibt keinen Zweifel, dass der Tod deiner Angehörigen und Freunde gesühnt werden muss. Leicht wird es nicht, denn du bist allein und die Gangs sind übermächtig.

Erst vor kurzem hast du von der neuen Regierung gehört, die sich im Südwesten gebildet haben soll. Angeblich gibt es dort sogar jemanden, der sich Präsident nennt. Und angeblich sucht dieser Präsident Söldner, um für Ordnung und Stabilität zu sorgen. Das Schicksal scheint sich auf deine Seite zu schlagen. Als Söldner der neuen Regierung und mit anderen zusammen könntest du gegen die Gangs kämpfen und vielleicht die Mörder deiner Familie finden. Der Gedanke an Rache treibt dich

voran, und so kommt es, dass du dich eines Morgens vor den Toren der neuen Regierung wieder befindest...

Systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen (minimal)

Windows® 2000/XP
Pentium® 4 mit 2,0 GHz oder 100% kompatibler Prozessor
512 MB RAM
2,2 GB freier Festplattenspeicher
DirectX® kompatible Grafikkarte mit 64 MB
DVD-ROM Laufwerk

Systemvoraussetzungen (empfohlen)

Windows® 2000/XP
Pentium® 4 mit 2,4 GHz oder 100% kompatibler Prozessor
1 GB RAM
2,2 GB freier Festplattenspeicher
DirectX® kompatible Grafikkarte mit 128 MB
DVD-ROM Laufwerk

Das Spiel

Spielstart

Installation

Um „The Fall“ zu installieren, legen Sie die DVD in Ihr DVD- Laufwerk ein und folgen den weiteren Anweisungen. Wenn Sie die „Autostart“-Funktion deaktiviert haben (was der Fall ist, wenn nach dem Einlegen der DVD nicht binnen 1 Minute ein Menü erscheint), dann müssen Sie die Installation von Hand starten. Suchen Sie auf der DVD das Programm „setup.exe“ und führen Sie einen Doppelklick darauf aus.

Nachdem die Installation beendet ist, haben Sie die Wahl, die Readme-Datei zu lesen oder das Spiel direkt zu starten.

Konfiguration

Vor dem Starten des Spiels können Sie mit Windows-Startmenü das „The Fall“- Konfigurations-Programm aufrufen (Start->Programme->The Fall->The Fall Optionen).

Dort können Sie unter anderem festlegen, in welcher Grafikauflösung Sie „The Fall“ betreiben möchten, mit welcher Textur- und Schattenqualität, ob mit Mip-Mapping oder ohne usw.. Jede Option und ihre Auswirkung wird dort näher erläutert.

Starten des Spiels

Starten Sie „The Fall“ über das Desktop-Icon oder aus dem Windows-Startmenü. Nachdem Sie ins Spiel-Startmenü gelangt sind, wählen Sie dort „Neues Spiel“. Es erscheint ein Bildschirm mit einem Communicator.



Aktivieren Sie den Communicator (ON/OFF-Symbol) und wählen eines der Portraits aus (Pfeiltasten). Anschließend bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem OK-Button (Haken).

Wichtig: Damit haben Sie das Aussehen und das Geschlecht Ihres Hauptcharakters bereits festgelegt! Alles weitere erfolgt später im Spiel.

Nun startet das eigentliche Spiel und der von Ihnen ausgewählte Charakter erscheint vor den Toren des „Government of the New Order.“ Begeben Sie sich in das Camp und sprechen Sie mit dem Präsidenten, vielleicht hat er eine Aufgabe für Sie!

Die Benutzeroberfläche von „The Fall“

Navigieren mit der Spielfigur

Sie bewegen Ihre Spielfigur, indem Sie mit kurzem Rechtsklick auf die gewünschte Zielposition klicken. Oder Sie manövrieren mit der Direktsteuerung über die Tasten W, A, D und S.

Die Hauptbenutzeroberfläche



- (1) Gruppen-Anzeige (umschaltbar auf Inventar-Anzeige)
- (2) Minimap-Button (umschaltbar auf Minimap-Anzeige)
- (3) Ausgabebereich für Spiel-/Systemkommentare
- (4) Kampfmenü-Button (öffnet das Kampfmenü)

Tastaturbelegung

Die Tabelle listet die wichtigsten Tasten auf, die während des Spiels Verwendung finden:

Beschreibung	Hotkey A/ Mausaktion	Hotkey B/ Mausaktion
Kamera links rotieren	NUM 4	Pfeil links
Kamera rechts rotieren	NUM 6	Pfeil rechts
Kamera näher zoomen	+	Pfeil hoch
Kamera rauszoomen	-	Pfeil runter
Kamera nach oben schwenken /		
Kamera nach unten schwenken*		
Kamera rotieren	ALT + Mausbewegung	Mittlere Maustaste + Mausbewegung
Freelook-Modus	Mittlere Maustaste	

Kontextmenü öffnen	Rechte Maustaste (gedrückt halten)	
Standardbefehl erteilen (wird am Mauszeiger angezeigt)	Rechte Maustaste	
Angreifen	B	
Sekundärwaffe auslösen	TAB	
Hinlegen	F	
Hinknien	G	
Aufstehen	H	
Befehl abbrechen	J	
Charaktere selektieren	Linke Maustaste	1,2,3,4,5,6
Einen Charakter zur Selektion hinzufügen oder entfernen	STRG+Linke Maustaste	STRG + 1,2,3,4,5,6
Nächsten Charakter selektieren	X	
Vorherigen Charakter selektieren	Y	
Alle Charaktere selektieren	C	
Direktsteuerung Alter Ego + Fahrzeuge: Vorwärts	W	
Direktsteuerung Alter Ego + Fahrzeuge: Links drehen	A	
Direktsteuerung Alter Ego + Fahrzeuge: Rechts drehen	D	
Direktsteuerung Alter Ego + Fahrzeuge: Rückwärts	S	
Die ID-Card des aktuell selektierten Charakters anschauen	I	
Die ID-Card des jeweils zugehörigen Charakters anzeigen	SHIFT + 1,2,3,4,5,6	
Charakter-Inventar anzeigen	F1, F2, F3, F4, F5, F6	
Gruppen-Inventar öffnen	E	
Hinweismodus während des Tastendrucks aktivieren	T	
Zu allen Personen im Umkreis den Hint anzeigen	0	
Zu allen Gegenständen in Sichtweite den Hint anzeigen	9	
Gegenstände im Umkreis einsammeln	N	
Einen Gegenstand stapeln	Per Drag & Drop einen Gegenstand auf einen anderen Gegenstand der selben Sorte ziehen (Voraussetzung: Die Gegenstände sind stapelbar)	
Einen einzelnen Gegenstand	STRG gedrückt	

von einem Stapel nehmen	halten und mit Linksklick Gegenstand aufheben	
Essen, trinken, Medikamente zu sich nehmen	Links-Doppelklick	
Sprengsatz scharfmachen	Links-Doppelklick	
Ein Fahrzeug mit Benzin befüllen	Mit Drag&Drop Kanister auf Fahrzeug ablegen	
Munition nachladen	R	
Minimap transparent/ solid schalten	M	
Tagebuch	F7	
Quicksave: Schnell speichern	F8	
Quickload: Quicksave-Game laden	F9	
Spielmenü aufrufen	ESC	
Pause	P	Leertaste

Das Kontextmenü



Mit dem Kontextmenü bewältigen Sie problemlos die enorm komplexen Interaktionsmöglichkeiten von „The Fall“. Sie öffnen das Kontextmenü, indem Sie die Maustaste über das Zielobjekt bzw. den Zielcharakter bewegen und die rechte Maustaste gedrückt halten. Alle aktuell möglichen Kontextmenü-Aktionen werden nun eingeblendet. Sobald eine der Aktionen mit dem Mauszeiger selektiert und die rechte Maustaste losgelassen wird, startet die gewünschte Aktion.

Im Kontextmenü werden jeweils nur solche Aktionen angeboten, die für das aktuelle selektierte Objekt oder die aktuell selektierte Person zutreffend sind. Insbesondere die vielfältigen Talent-Aktionen tauchen erst auf, sobald einer der selektierten Charaktere über ein solches Talent verfügt.

Folgende Aktionsmöglichkeiten gibt es:

Gruppenmitglieder



Sich selbst oder anderen Charakter mit Medipack heilen.



Sich selbst oder anderen Charakter mit Kräutern heilen. (Medizin-Talent)



Sich selbst oder anderen Charakter mit Kräutern entgiften. (Medizin-Talent)



Bei sich selbst oder einem anderen Charakter leichte Verwundungen heilen. (Medizin-Talent)



Einen anderen Charakter wiederbeleben. (Medizin-Talent)



Unterrichten/ Lehren eines anderen Gruppenmitgliedes (5% Bonus auf stärkste Fertigkeit)



Ohnmächtigen/Toten aufheben.



Ohnmächtigen/Toten ablegen.

NPCs



Angreifen.



Sprechen/Dialog starten.

In den meisten Fällen wird nur der Hauptcharakter bereit sein, mit den Leuten zu sprechen. Die Begleiter werden entsprechend darauf hinweisen.



Mit NSCs (Nichtspielercharakteren) handeln.



Taschendiebstahl.



Unterhalten eines NPCs – der Charakter erhält möglicherweise eine Belohnung.

Umgebung



Über Mauern/Zäune klettern.



Objekt untersuchen.



Fleisch braten. (Survival-Talent)



Ausweiden.



Nach Wasser graben.



Sich im Kampf für seine Gegner tot stellen. (Survival-Talent)

Gegenstände im Inventar



Objekt benutzen.



Gegenstand vom Boden aufnehmen und im Inventar ablegen.



Waffe reparieren. (Technik-Talent)



Drogen einnehmen.



Gegenstand anziehen/anlegen.



Gegenstand ausziehen/ablegen.



Gegenstand aus dem Inventar auf den Boden legen.



Rüstungen/Rüstungsteile verstärken.

Minen, Sprengstoffe und Fallen



Mine/Sprengstoff scharf machen.



Sprengstoff/Mine entschärfen.



Schloss öffnen.



Schloss sprengen.

Fahrzeuge



Einen Charakter aus einem Fahrzeug aussteigen lassen.



Alle Charaktere aus einem Fahrzeug aussteigen lassen.



Alle Charaktere in ein Fahrzeug einsteigen lassen.



Fahrzeug tunen.



Fahrzeug reparieren.

Charakter-Körperstellung verändern



Normal gehen.



Hinknien.



Hinlegen.



Aufstehen.

Kampf-Aktionen



Handgranate werfen.



Waffe laden.



Waffe entladen.

Aktionen mit Auswirkungen auf die ganze Gruppe



Mittels Psychologie die Attribute der Gruppe zeitweilig erhöhen. (Medizin-Talent)



Mit starkem Überlebenswillen die Lebensenergie der Gruppe zeitweilig erhöhen. (Survival-Talent)



Mit gutem Zureden die Moral der Gruppe erhöhen. (Redegewandtheits-Talent)



Mit Beleidigungen die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen. (Redegewandtheits-Talent)

Andere Aktionen



Alle Gegenstände im Umkreis vom Boden aufnehmen und im Inventar ablegen.



Rasten. Ihre Gruppe hält nach einem Rastplatz Ausschau und beginnt, wenn möglich, zu rasten.



Die Reisekarte aufrufen.



Aktuelle Aktion abbrechen.

Die Gruppen-Anzeige



In der Gruppen-Anzeige sind alle aktuellen Mitglieder der Gruppe aufgeführt. Unterhalb des Portraits befindet sich der Name, darunter die aktuelle Lebensenergie-Anzeige.

Rechts neben dem Portrait wird jeweils oben die primäre Waffe und darunter die sekundäre Waffe angezeigt.

Die Leiste rechts oben im Charakterportrait informiert über den aktuellen Status des Charakters:

- (1) Grüne Anzeige: Charakter selektiert.
- (2) Gelbe Anzeige: Blinkt, wenn der Charakter aufgestiegen ist.
- (3) Rote Anzeige: Leuchtet, wenn der Charakter weder Primär- noch Sekundärwaffe selektiert hat.
- (4) Blaue Anzeige: Leuchtet, wenn der Charakter rasten muss.
- (5) Charakterportrait: Anklicken, um Charakter zu selektieren oder Taste gedrückt halten, um Charakterreihenfolge neu festzulegen.
- (6) Primärwaffe: Die aktuell selektierte Primärwaffe wird hier angezeigt.
- (7) Sekundärwaffe: Zeigt die aktuell selektierte Sekundärwaffe an.

Man kann die Reihenfolge der Gruppenmitglieder verändern, indem man das Charakterbild per Drag&Drop auf die neue Position bewegt. Der Charakter der sich am linken Bildschirmrand befindet, führt die Gruppe an.

Das Inventar



Das Inventar wird durch Rechtsklick auf das Portrait des gewünschten Charakters geöffnet.

Es wird jeweils für den aktuellen Charakter (1) angezeigt, dessen Portrait ganz links zu sehen ist. Mit den daneben liegenden Pfeilfeldern (2) kann zwischen den einzelnen Gruppenmitgliedern **gewechselt** werden.

Vom Inventar aus kann man den Charakter bestimmte Kleidungsstücke oder Waffen anlegen oder ablegen lassen (Linksklick mit der Maus auf das Objekt). Die entsprechenden Felder erscheinen dann grün unterlegt (3).

Oberhalb des eigentlichen Inventars befinden sich weitere Bedienelemente:

- (4) Der Kombinier-Button: öffnet das Kombinierfeld (siehe dort).
- (5) Der „Aufräumen“-Button.
- (6) Die Gewichtsanzeige.

- (7) Der Vergrößern/Verkleinern-Button: zeigt zusätzliche Attribute und Fertigkeiten an (Menü wird dann groß).
- (8) Der „Schließen“-Button: schließt das Menü.
- (9) Der Inventur-Sortier-Button.



In der erweiterten Inventar-Ansicht sieht man links unten die Charaktere zum direkten Umschalten der Inventar-Anzeige (1), sowie eine Übersicht über Attribute (2), Fertigkeiten (3), Stufe(4) und Erfahrungspunkte (5).

Im Inventar können viele Arten von Objekten übereinander gestapelt werden (z.B. bei Essen, Trinken, Medipacks und vielen weiteren Fundstücken). Mit STRG + Linksklick kann jeweils das oberste Objekt vom Stapel genommen und anderweitig im Inventar platziert werden, mit Linksklick ohne STRG wird jeweils der gesamte Stapel bewegt.

Das Gruppeninventar



Das Gruppeninventar erlaubt es, zwischen den verschiedenen Charakteren auf einfache Weise Gegenstände auszutauschen. Man kann allerdings nur Gegenstände zwischen Charakteren austauschen, die nahe genug zueinander stehen. In der linken Spalte ist eine Checkbox, wo man den Referenzcharakter auswählen kann. Wenn einer ausgewählt wurde, werden alle Charaktere im Umkreis von 30 Metern Entfernung zu diesem Charakter sichtbar geschaltet, alle anderen Charaktere werden ausgegraut.

Außerdem können die Inventare hier mit dem Gruppen-Sortier-Button sortiert werden.

- (1) Checkbox für den Referenzcharakter
- (2) Eines der sechs Gruppenmitglieder
- (3) Inventar
- (4) Inventar-Sortier-Button für diesen Charakter
- (5) Der "Schließen"-Button schließt das Menü
- (6) Der Gruppen-Sortier-Button sortiert alle Inventar auf einmal

Das Kombinier-Menü



Mit dem Kombinier-Menü können Gegenstände gebaut oder verbessert werden. Während das Kombinier-Menü geöffnet ist, sind alle kombinierbaren Objekte im Inventar braun unterlegt.

In das Kombinier-Menü können alle Objekte, die kombiniert werden sollen, hineingezogen werden. Ein Klick auf das „Kombinieren“-Symbol **(1)** kombiniert die Objekte im Menü, bei Klick auf den Exit-Button **(2)** wird der Kombinier-Vorgang abgebrochen.

Manche Gegenstände können auch wieder in ihre Einzelteile zerlegt werden. Dazu zieht man den Gegenstand in das Kombinier-Menü. Wenn dieser Gegenstand auseinander gebaut werden kann, verändert sich das Schraubenschlüssel-Symbol in einen „unterbrochenen Schraubenschlüssel“.

Reparieren:

Im Kombinier-Menü können auch Waffen repariert werden. Dazu muss der Charakter das Talent „Waffen reparieren“ besitzen. Wie beim Kombinieren zieht man die zu reparierende Waffe auf ein Feld und drückt dann das Schraubenschlüssel-Symbol. Alternativ dazu können Sie Waffen im Inventar auch über das Kontextmenü reparieren.

Die Minimap



Die Minimap zeigt die aktuelle Zone in der Übersicht an.

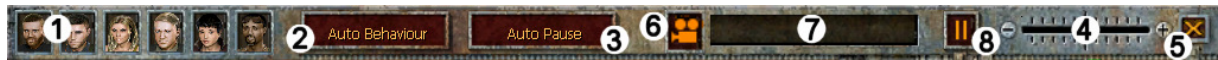
Mit Rechtsklick auf eine Karten-Position können die aktuell selektierten Charaktere zu dem gewünschten Ziel gelenkt werden (sofern die entsprechende Option aktiviert wurde).

In der Titelzeile gibt der Kompass **(1)** die Blickrichtung der aktuell selektierten Charaktere an.

Weitere Funktionen:

- (2)** Exit-Button zum Schließen der Minimap (kann durch Klick auf das „M“-Symbol wieder geöffnet werden).
- (3)** Größe-verändern-Button rechts unten. Damit lässt sich die Größe der Minimap verändern.
- (4)** Transparenz an/aus-Button links unten. Damit kann man das Minimap-Fenster transparent oder solid schalten.
- (5)** Marker für wichtige Zielposition. Werden nach Spielfortschritt frei geschaltet. Wenn man die Maus darüber bewegt, erhält man weitere Informationen.
- (6)** Marker für den aktuell selektierten Charakter. Der Pfeil zeigt die Blickrichtung an.
- (7)** Über das Quadrat-Symbol links oben kann auf der Minimap zusätzlich zur eigentlichen Zone auch deren Umgebung mit angezeigt werden. Dies erhöht die Übersichtlichkeit in vielen Spielsituationen.

Das Kampfmenü



Über das Kampfmenü können die Kampfabläufe im Detail konfiguriert werden.

Links sind die 6 Charakterportraits **(1)** zu sehen. Hier kann der jeweilige Charakter, für den eine Einstellung getroffen werden soll, selektiert werden.

Rechts davon befindet sich das „Auto-Behaviour“-Menü **(2)**, über welches das Kampfverhalten der einzelnen Player Charaktere feinjustiert werden kann.

Rechts daneben befindet sich das Menü für die „Auto-Pausen“ **(3)**. Hierüber kann man sich individuell ein maßgeschneidertes, quasi rundenbasiertes System zusammenstellen, bei dem alle gewünschten Aktivitäten in Echtzeit ablaufen, während andere Aktionen, über die man die volle Kontrolle haben möchte, automatisch eine Spielpause auslösen.

Mit dem Kamera-Button **(6)** kann man direkt zu dem Ort springen, an dem die Unterbrechung des Kampfes stattgefunden hat.

Im Textfeld **(7)** wird angezeigt, warum eine Auto-Pause ausgelöst wurde.

Stop/Start-Feld**(8)**. Pausen-Button: Spiel anhalten. Play-Button: Spiel fortsetzen.

Rechts daneben befindet sich das Menü für die Kampfgeschwindigkeit **(4)**. Hier kann der Spieler die Spielgeschwindigkeit im Kampf herunterregulieren, so dass er auch im Echtzeitkampf die volle Kontrolle über den Kampfverlauf behält.

Der Button ganz rechts **(5)** schließt das Kampfmenü und beendet die Spielpause.

Auto-Behaviour

Um absolute Kontrolle über die Charaktere zu gewährleisten, steht das so genannte „Auto-Behaviour“-Menü zur Verfügung. Hier kann man den Charakteren verschiedene Verhaltensmuster für den Kampf auferlegen, welche automatisch ausgeführt werden. Folgende Befehle können den Charakteren gegeben werden:

- Angriff nach Feindkontakt - Greife direkt nach Feindkontakt an
- Verteidigungsangriff - Greife erst an, sobald du selbst angegriffen wurdest
- Angriff nahester Feind - Greife den am nächsten stehenden Gegner zuerst an
- Angriff schwächster Feind - Greife schwächsten Gegner zuerst an
- Angriff stärkster Feind - Greife stärksten Gegner zuerst an
- Kampf aus der Hocke - Kämpfe möglichst aus hockender Position
- Kampf aus dem Liegen - Kämpfe möglichst aus liegender Position
- Forciere Sekundärwaffe - Forciere den Kampf mit der Sekundärwaffe

- Selbst heilen 50% LE – Automatisch selbst heilen, sobald LE unter 50% sinkt
- Selbst heilen 25% LE – Automatisch selbst heilen, sobald LE unter 25% sinkt
- Andere heilen 50% LE – Automatisch Gruppenmitglieder heilen, sobald deren LE unter 50% LE sinkt
- Andere heilen 25% LE – Automatisch Gruppenmitglieder heilen, sobald deren LE unter 25% LE sinkt
- Automatisch nachladen - Lade Munition automatisch nach, sobald diese verbraucht ist
- Waffenwechsel - Wechsle automatisch die Waffe, wenn die Munition komplett verbraucht ist
- Absolut passiv verhalten - Verhalte dich vollkommen passiv, und überlasse dem Spieler die Kontrolle.
- Kein Kampf – Nicht kämpfen, stattdessen nur sonstige Aktionen wie Heilen etc.

Wird keine Auto-Behaviour-Funktion genutzt, agieren die Charaktere entsprechend ihrer KI eigenständig. Wird die KI ausgeschaltet (Charakter KI aus), müssen die Charaktere einzelne Befehle für den Kampf erhalten.

Das Auto-Behaviour-Menü kann nur aufgerufen werden, wenn ein oder mehrere Charaktere selektiert sind. Vorgenommene Einstellungen gelten für alle selektierten Charaktere.

Auto-Pause

Grundsätzlich läuft der Kampf in Echtzeit ab, wobei das Kampfgeschehen jederzeit manuell (Space-Taste) oder durch Auto-Pausen angehalten werden kann. Ob und wann ein Kampf automatisch pausiert wird, kann in einem eigenen Menü eingestellt werden. Aus folgenden Bedingungen für eine Kampfunterbrechung kann gewählt werden:

- Feind gesichtet - Nachdem Feindkontakt hergestellt wurde
- Feind hat angegriffen - Nachdem man angegriffen wurde
- Feind wurde getroffen - Nachdem man einen Feind getroffen hat
- Feind tot - Nachdem ein Feind getötet wurde
- SC hat angegriffen – Nachdem ein Charakter angegriffen hat
- SC wurde getroffen - Nachdem ein Charakter getroffen wurde
- SC hat 25% LE - Ein Charakter hat weniger als 25% seiner LE
- SC ist ohnmächtig - Ein Charakter ist ohnmächtig
- SC ist tot - Ein Charakter wurde getötet
- SC ohne Befehl - Ein Charakter hat kein Kommando (verfällt in Wartehaltung)
- Magazin ist leer - Charakter hat keine Munition mehr im aktuellen Magazin
- Noch ein Magazin - Charakter hat nur noch ein Magazin für die aktuelle Waffe
- Keine Munition - Charakter hat keine Munition für die aktuelle Waffe
- Keine Sekundärwaffe - Charakter hat keine Sekundärwaffe
- Explosion erfolgt - Nachdem eine Explosion erfolgte

Natürlich können beliebig viele Bedingungen für Auto-Pausen ausgewählt werden, so dass der Kampf sehr stark kontrolliert werden kann.

Während das Geschehen unterbrochen ist, können den Charakteren alle Befehle gegeben werden, die auch während des laufenden Kampfes zur Verfügung stehen. Waffen und sonstige Items eines Charakters können beliebig im Inventar gewechselt bzw. verschoben werden (auch Waffen nachladen ist möglich).

Der Befehl für das Übergeben von Items zwischen Charakteren kann zwar während der Pause gegeben werden, die Ausführung der Übergabe ist allerdings nur bei laufendem Kampf möglich, wobei die Charaktere für die Übergabe auch dicht genug beieinander stehen müssen. Ist dies nicht der Fall, begibt sich der übergebende Charakter nach Aufheben der Pause in eine Position, die nahe genug ist.

Kamerakontrolle: Kampfpause

Tritt eine Bedingung für eine Kampfpause ein, wird der Grund hierfür in einem eigenen Textfeld angezeigt. Über einen separaten Button (Kamera-Symbol) springt die Kamera zu dem Ort, an dem ein Ereignis die Unterbrechung ausgelöst hat. Auf erneutes Klicken des Buttons springt die Kamera wieder zurück (Pfeil nach links-Symbol).

Manuelle Pause

Mittels Klick auf einen Button mit dem Pausen-Symbol, wird ein laufender Kampf angehalten und den Charakteren können Befehle gegeben werden. Ein erneuter Klick auf den Button, der während der Kampfpause das Play-Symbol zeigt, lässt das Spiel weiterlaufen. Wird das Spiel durch eine Auto-Pause unterbrochen, wechselt das Symbol auf dem Button ebenfalls von Pause auf Play. Alternativ hierzu kann die Space-Taste benutzt werden.

Regelung der Kampfgeschwindigkeit

Über einen separaten Geschwindigkeitsregler kann die Geschwindigkeit aller am Kampf beteiligten PCs und Feinde reguliert werden.

Feindmarkierungen

Wenn man mit der Maus über einen Gegner fährt, erhält man den Status des Ziels:

- Grau: Feind ist zu weit weg von den aktuell selektieren Charakteren und kann nicht getroffen werden
- Rot: Feind ist in Reichweite und kann getroffen werden

Der Pass

Mit der Taste I wird der Pass des aktuell selektierten Charakters geöffnet. Die ID-Cards der anderen Charaktere können mit der Tastenkombination SHIFT + 1,2,3,4,5,6 geöffnet werden.



Den Pass erhält man kurz nach dem Spielstart. Hier finden sich Angaben über Geburtsdatum, Nationalität, Wohnort, Lebenserfahrung, körperliche Merkmale sowie gewisse Besonderheiten, die das „Government of the New Order“ wissen möchte (1).

Der wichtigste Teil des Passes sind aber die Angaben über Attribute, Fertigkeiten und Talente. Hierzu existieren mehrere Informationstafeln, die über die Menü-Buttons rechts unten (2) umgeschaltet werden können. Außerdem werden wichtige Fakten über den Charakter wie Lebensenergie, Rüstungsschutz, Erfahrungspunkte und –

stufe sowie die Anzahl der Erfahrungspunkte, die für das Erreichen der nächsten Erfahrungsstufe nötig sind, angezeigt **(3)**.

Der "Ruf"-Bildschirm gibt detaillierten Aufschluss über die Reputation der Charaktere in den Wastelands, ob es sich um unbekannte Krieger oder weithin berühmte Kämpfer handelt. Eine Tabelle listet alle Kills auf, aufgeschlüsselt nach allen Typen von Feinden, die in den Wastelands zu finden sind.

Unterhalb der Tabelle auf demselben Bildschirm werden die Waffentypen und Waffen angezeigt, mit denen der Charakter vertraut ist. Je vertrauter der Charakter mit einer Waffe oder mit einem bestimmten Typ von Waffen ist, umso besser wird er damit treffen.

Über den Exit-Button **(4)** kann der Pass wieder geschlossen werden.

Mit den Miniaturportrait der Charaktere **(5)** kann zwischen den verschiedenen Charakteren umgeschaltet werden.

Die Reisekarte



Über die Reisekarte navigiert man die Gruppe zwischen den einzelnen Spielregionen in „The Fall“.

Besuchbare Orte **(2)** werden jeweils als Symbol angezeigt. Der Ort, an dem man sich aktuell befindet, wird rot **(1)** angezeigt.

Das Tagebuch

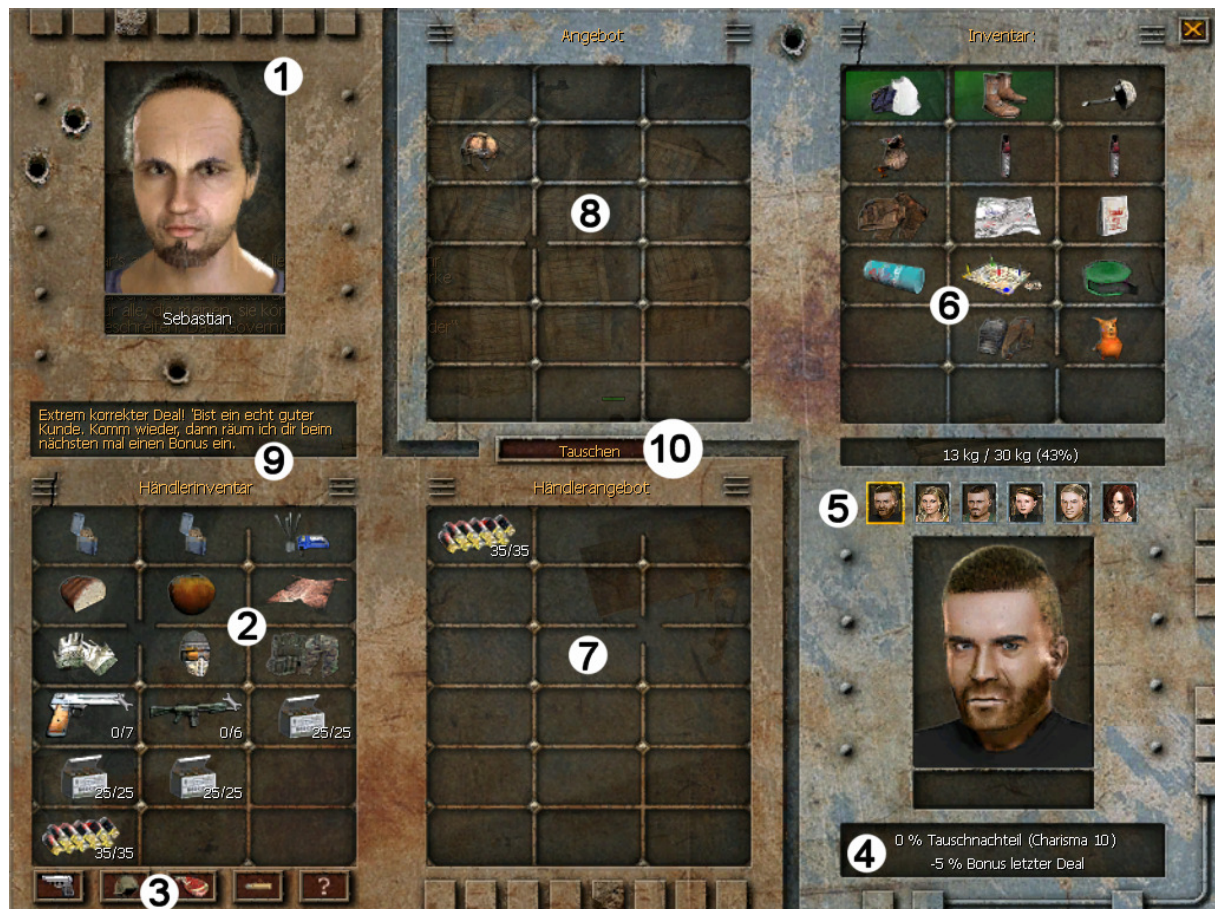


Das Tagebuch kann mit F7 aufgerufen werden. Dort werden alle aktuellen **(1)**, gelösten **(2)** und abgebrochenen **(3)** Quests angezeigt. Außerdem findet sich hier eine Mitschrift sämtlicher Dialoge, die man im Spiel geführt hat.

Mit den Karteireitern am oberen Bildrand kann man zwischen den einzelnen Rubriken des Tagebuchs hin und her schalten. Aktuelle Quests, sofern sie nicht zwingend zum Lösen des Spiels erforderlich sind, können hier abgebrochen werden. Sie erscheinen dann unter der Rubrik „abgebrochene Quests“. Von dort aus können sie auch wieder reaktiviert werden.

Die Rubrik Dialog **(4)** listet alle bereits geführten Dialoge auf, sortiert nach den zugehörigen Quest. Man kann in den Sektionen **(1)**, **(2)** or **(3)** bei den jeweiligen Questbuch-Einträgen klicken, um die passenden Dialoge zu erhalten. Fährt man mit dem Mauszeiger über den Text, so wird dieser vorgelesen.

Handelsmenü



Über das Handelsmenü findet der Großteil des Handels statt. Geld kommt dabei nicht zum Einsatz. In „The Fall“ geschieht alles über Tauschhandel.

Links oben ist der Händler **(1)** zu sehen, direkt darunter sein Angebot **(2)**. Mit den Symbolen am linken unteren Bildrand lässt sich zwischen den einzelnen Objektkategorien **(3)** umschalten (Waffen, Rüstung, Nahrung, Munition, Sonstiges bzw. alles).

Rechts unten findet sich das Portrait des aktuellen Charakters (eventuelle Handels-Boni sind unter dem Portrait vermerkt) **(4)**. Mit der Leiste direkt darüber kann zwischen allen anderen Charakteren in der Gruppe **(5)** umgeschaltet werden.

Rechts oben befindet sich das aktuelle Inventar **(6)** des angezeigten Charakters.

Getauscht wird, indem man nun die gewünschten Objekte aus dem Händler-Angebot in das Handels-Feld **(7)** in der Mitte unten zieht. Damit legt man fest, welche Objekte man nachfragt. Die eigenen Angebote kann man in das Handels-Feld **(8)** in der Mitte oben ziehen.

Die Kommentare des Händlers **(9)** unter dessen Portrait geben Aufschluss darüber, ob man einen für den Händler annehmbaren Deal zusammengestellt hat oder nicht.

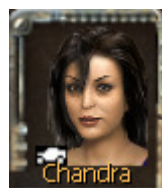
Abgeschlossen wird der Handel mit Klick auf das Feld „Tauschen“ (10). Wenn der Händler das Angebot nicht annimmt, folgt ein entsprechender Kommentar.

Fahrzeuge

Wenn man ein Fahrzeug kontrolliert, erscheint rechts oben am Bildschirm ein Fahrzeugmenü. Wenn man mehr als ein Fahrzeug kontrolliert, werden diese untereinander aufgelistet.



- (1) Der Schließen-Button entfernt ein Fahrzeug von der Fahrzeugliste. Wenn das Fahrzeug erneut auf die Liste aufgenommen werden soll: Einfach das Fahrzeug mit einem Charakter betreten.
- (2) Die Ampel zeigt an, ob ein Fahrzeug fahrbereit ist. Wenn ein Fahrzeug nicht fahrbereit ist (rotes Licht), kann das die folgenden Gründe haben: Kein Fahrer im entsprechenden Fahrzeugslot oder der ausgewählte Fahrer kann nicht fahren.
- (3) Der grüne Balken zeigt den Zustand des Fahrzeugs an, der blaue den Füllstand des Tanks.
- (4) Passagiersitze. Der erste Sitz ist für den Fahrer.
- (5) Selektionsstatus.



Charaktere in einem Fahrzeug sind mit einem Fahrzeugsymbol markiert.



Jedes Fahrzeug hat sein eigenes Inventar, das man als zusätzlichen Stauraum verwenden kann. Es ist außerdem möglich, alle Transportgüter von einem Fahrzeug zum nächsten zu bewegen. Man kann zwischen allen Personen und Fahrzeugen innerhalb eines Radius von 120 Metern Gegenstände austauschen.

- (1) Das Fahrzeuginventar. Die Größe des Inventars variiert je nach Fahrzeugtyp.
- (2) Die Filterbuttons bringen mehr Übersicht ins Fahrzeuginventar.
- (3) Das aktuelle Fahrzeug.
- (4) Mit der „Fahrzeug umladen“-Funktion können sämtliche Gegenstände im aktuellen Fahrzeug in ein nahebei stehendes Fahrzeug transferiert werden.
- (5) Das Zielfahrzeug der „Fahrzeug umladen“-Funktion. Andere Fahrzeuge können ggf. mit den Scrollfeldern rechts des Fahrzeugportraits ausgewählt werden.
- (6) Inventar des aktuellen Charakters.
- (7) Umschaltfelder für alle Charaktere der Gruppe.
- (8) Portrait des aktuell ausgewählten Characters.

Das Steuerungsmenü



Über das Steuerungsmenü können die wichtigsten Spiel-Operationen durchgeführt werden:

- Spiel laden: Einen bereits abgespeicherten Spielstand wieder laden.
- Spiel speichern: Den aktuellen Spielstand speichern.
- Optionen: Hier kann man einige Gameplay-Optionen verändern. Erläuterungen dazu finden sich im Options-Menü selbst.
- Startmenü: Aktuelles Spiel beenden und zum Startmenü zurückkehren.
- Programm verlassen: Aktuelles Spiel beenden und zum Windows Desktop zurückkehren.

Das Spielerhandbuch

Einen Charakter erschaffen

Die eigentliche Charaktererschaffung findet im Dialog mit Lucas statt, dem Passaussteller der GNO. Er fragt den Spieler nach dem Pass-Antrag. Man hat nun die Möglichkeit, den Pass von Lucas ausfüllen zu lassen (Schnellerschaffung) oder sämtliche Angaben selbst vorzunehmen (allgemeine Charaktererschaffung).

Schnellerschaffung Charakter

Lucas fragt den Spieler nach seinen hervorstechenden Eigenschaften und füllt alle weiteren Felder im Pass selbständig aus. Auch der Spielername wird dann von Lucas festgelegt.

Allgemeine Angaben bei der Charaktererschaffung

Attribute

Der Spieler kann sich zu Beginn des Spiels einen Charakter erstellen oder einen vorgefertigten Charakter aussuchen. Insgesamt stehen ihm 6 Attribute und 14 Fertigkeiten für die Definition eines Charakters zur Verfügung.

Attribute

Stärke
Beweglichkeit
Geschicklichkeit
Konstitution
Intelligenz
Charisma

Der Höchstwert eines Attributs ist 20, der niedrigste Wert 1. Je höher der Wert, desto vorteilhafter wirkt sich das Attribut für den Charakter aus.

Beim Erstellen eines Charakters ist der Basiswert für alle Attribute 10 (+/- Boni, Mali durch Körperliche Merkmale). Der Spieler darf zu Beginn des Spiels 10 Punkte auf die Attribute verteilen, wobei maximal 5 auf ein Attribut entfallen dürfen.

Steigt ein Charakter auf, darf er 1 Punkt frei auf die Attribute verteilen.

Auswirkungen Attribute -> Fertigkeiten

Stärke	Nahkampf
Stärke	Schwere Waffen
Beweglichkeit	Lautlos bewegen
Geschicklichkeit	Leichte Waffen
Geschicklichkeit	Sniper-Waffen
Geschicklichkeit	Wurf Waffen
Geschicklichkeit	Taschendiebstahl
Geschicklichkeit	Schlösser öffnen
-	Survival
-	Sprengstoffe
-	Technik
-	Fahrgeschick
Charisma	Redegewandtheit
-	Medizin

Stärke

Auswirkungen: Traglast, Treffsicherheit mit schweren Waffen, Nahkampf
Schadensbonus

Traglast

- 3 kg Traglast ohne Einschränkung / Stärkepunkt

1 = 3 kg Traglast
2 = 6 kg Traglast
3 = 9 kg Traglast
4 = 12 kg Traglast
5 = 15 kg Traglast
6 = 18 kg Traglast
7 = 21 kg Traglast
8 = 24 kg Traglast
9 = 27 kg Traglast
10 = 30 kg Traglast
11 = 33 kg Traglast
12 = 36 kg Traglast
13 = 39 kg Traglast
14 = 42 kg Traglast
15 = 45 kg Traglast
16 = 48 kg Traglast
17 = 51 kg Traglast
18 = 54 kg Traglast
19 = 57 kg Traglast
20 = 60 kg Traglast
21 = 63 kg Traglast
22 = 66 kg Traglast
23 = 69 kg Traglast
24 = 72 kg Traglast
25 = 75 kg Traglast

- Wird die maximale Traglast ohne Einschränkung überschritten, ergeben sich Konsequenzen:

0 % bis 100 %	= Keine Einschränkungen
101 % bis 110 %	= - 5 % Geschwindigkeit, klettern nicht möglich
111 % bis 120 %	= - 15 % Geschwindigkeit geduckt laufen und robben nicht möglich
121 % bis 130 %	= - 30 % Geschwindigkeit
131 % +	= - 45 % Geschwindigkeit

Hat der Spieler eine höhere Belastung als 100% und versucht zu klettern, geduckt zu laufen oder zu robben, so erfolgt eine Warnung, dass dies nicht möglich ist.

Treffsicherheit mit schweren Waffen

- Mit jedem Stärkepunkt erhöht sich die Treffsicherheit für schwere Waffen:

1 bis 3	= - 60 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
4 bis 6	= - 40 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
7 bis 8	= - 20 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen

9 bis 12	= 0 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
13 bis 15	= + 10 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
16 bis 18	= + 15 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
19	= + 20 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
20	= + 25 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
21	= + 27 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
22	= + 29 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
23	= + 30 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
24	= + 31 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen
25	= + 32 % Treffsicherheit auf Schwere Waffen

- Mit jedem Stärkepunkt erhöht sich die Schussgeschwindigkeit für schwere Waffen:

1 bis 3	= - 30 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
4 bis 6	= - 20 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
7 bis 8	= - 10 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
9 bis 12	= 0 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
13 bis 15	= + 10 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
16 bis 18	= + 15 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
19	= + 20 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
20	= + 25 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
21	= + 27 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
22	= + 29 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
23	= + 30 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
24	= + 31 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen
25	= + 32 % Schussgeschwindigkeit Schwere Waffen

Nahkampf Bonus

- Mit jedem Stärkepunkt erhöht sich der Schaden im Nahkampf (mit jeder Nahkampfwaffe):

1 bis 3	= - 60 % Nahkampfbonus
4 bis 6	= - 40 % Nahkampfbonus
7 bis 8	= - 20 % Nahkampfbonus
9 bis 12	= 0 % Nahkampfbonus
13 bis 15	= + 10 % Nahkampfbonus
16 bis 18	= + 15 % Nahkampfbonus
19	= + 20 % Nahkampfbonus
20	= + 25 % Nahkampfbonus
21	= + 27 % Nahkampfbonus
22	= + 29 % Nahkampfbonus
23	= + 30 % Nahkampfbonus
24	= + 31 % Nahkampfbonus
25	= + 32 % Nahkampfbonus

Beweglichkeit

Auswirkungen: Geschwindigkeit beim Fortbewegen, Rüstung, Lautlos bewegen

Geschwindigkeit beim Fortbewegen

- Ein hoher Beweglichkeitswert bedeutet eine höhere Geschwindigkeit bei allen Aktivitäten (Gehen, Laufen, Rennen, Klettern, Hinlegen, Hinknien, Geduckt laufen, Robben, in Fahrzeuge einsteigen) außer beim Schießen:

1 bis 3	= - 30 % Bewegungsgeschwindigkeit
4 bis 6	= - 20 % Bewegungsgeschwindigkeit
7 bis 8	= - 10 % Bewegungsgeschwindigkeit
9 bis 12	= 0 % Effekt auf Bewegungsgeschwindigkeit
13 bis 15	= + 10 % Bewegungsgeschwindigkeit
16 bis 18	= + 20 % Bewegungsgeschwindigkeit
19	= + 30 % Bewegungsgeschwindigkeit
20	= + 40 % Bewegungsgeschwindigkeit
21	= + 45 % Bewegungsgeschwindigkeit
22	= + 48 % Bewegungsgeschwindigkeit
23	= + 50 % Bewegungsgeschwindigkeit
24	= + 51 % Bewegungsgeschwindigkeit
25	= + 52 % Bewegungsgeschwindigkeit

Rüstung

- Ein hoher Beweglichkeitswert bedeutet einen besseren Rüstungsschutz:

1 bis 3	= - 6 Ausweichmalus (Rüstungsschutz verringert)
4 bis 6	= - 4 Ausweichmalus (Rüstungsschutz verringert)
7 bis 8	= - 2 Ausweichmalus (Rüstungsschutz verringert)
9 bis 12	= Keine Auswirkung auf Ausweichen und Rüstung
13 bis 15	= + 2 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
16 bis 18	= + 4 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
19	= + 6 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
20	= + 8 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
21	= + 9 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
22	= + 10 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
23	= + 11 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
24	= + 12 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)
25	= + 13 Ausweichbonus (Rüstungsschutz verbessert)

Lautlos bewegen

- Ein hoher Beweglichkeitswert bedeutet einen Bonus für Lautlos bewegen:

1 bis 3	= - 30 % auf Lautlos bewegen
4 bis 6	= - 20 % auf Lautlos bewegen
7 bis 8	= - 10 % auf Lautlos bewegen
9 bis 12	= 0 % auf Lautlos bewegen
13 bis 15	= + 5 % auf Lautlos bewegen
16 bis 18	= + 10 % auf Lautlos bewegen
19	= + 15 % auf Lautlos bewegen
20	= + 20 % auf Lautlos bewegen
21	= + 22 % auf Lautlos bewegen
22	= + 24 % auf Lautlos bewegen
23	= + 25 % auf Lautlos bewegen
24	= + 26 % auf Lautlos bewegen
25	= + 27 % auf Lautlos bewegen

Geschicklichkeit

Auswirkungen: Treffsicherheit mit allen Waffen (außer auf Schwere Waffen),
Geschwindigkeit beim Schießen mit allen Waffen (außer auf Schwere Waffen)

Treffsicherheit mit allen Waffen

- Ein hoher Geschicklichkeitswert bedeutet eine höhere Treffsicherheit mit allen Waffen (außer auf Schwere Waffen):

1 bis 3	= - 30 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
4 bis 6	= - 20 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
7 bis 8	= - 10 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
9 bis 12	= 0 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
13 bis 15	= + 10 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
16 bis 18	= + 15 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
19	= + 20 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
20	= + 25 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
21	= + 27 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
22	= + 29 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
23	= + 30 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
24	= + 31 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen
25	= + 32 % Treffsicherheit auf alle außer schweren Waffen

- Ein hoher Geschicklichkeitswert bedeutet einen Bonus auf Taschendiebstahl:

1 bis 3	= - 30 % auf Taschendiebstahl
4 bis 6	= - 20 % auf Taschendiebstahl
7 bis 8	= - 10 % auf Taschendiebstahl
9 bis 12	= 0 % auf Taschendiebstahl
13 bis 15	= + 10 % auf Taschendiebstahl
16 bis 18	= + 15 % auf Taschendiebstahl
19	= + 20 % auf Taschendiebstahl
20	= + 25 % auf Taschendiebstahl
21	= + 27 % auf Taschendiebstahl
22	= + 29 % auf Taschendiebstahl
23	= + 30 % auf Taschendiebstahl
24	= + 31 % auf Taschendiebstahl
25	= + 32 % auf Taschendiebstahl

- Ein hoher Geschicklichkeitswert bedeutet einen Bonus auf Schlösser öffnen:

1 bis 3	= - 30 % auf Schlösser öffnen
4 bis 6	= - 20 % auf Schlösser öffnen
7 bis 8	= - 10 % auf Schlösser öffnen
9 bis 12	= 0 % auf Schlösser öffnen
13 bis 15	= + 10 % auf Schlösser öffnen
16 bis 18	= + 15 % auf Schlösser öffnen
19	= + 20 % auf Schlösser öffnen
20	= + 25 % auf Schlösser öffnen
21	= + 27 % auf Schlösser öffnen
22	= + 29 % auf Schlösser öffnen

23	= + 30 % auf Schlösser öffnen
24	= + 31 % auf Schlösser öffnen
25	= + 32 % auf Schlösser öffnen

Konstitution

Auswirkungen: Lebensenergie

- Ein höherer Konstitutionswert bedeutet mehr Lebensenergie beim Start des Spiels:

1 bis 3	= 5 LE zu Beginn
4 bis 6	= 10 LE zu Beginn
7 bis 8	= 15 LE zu Beginn
9 bis 12	= 20 LE zu Beginn
13 bis 15	= 25 LE zu Beginn
16 bis 18	= 30 LE zu Beginn
19	= 35 LE zu Beginn
20	= 40 LE zu Beginn
21	= 42 LE zu Beginn
22	= 44 LE zu Beginn
23	= 45 LE zu Beginn
24	= 46 LE zu Beginn
25	= 47 LE zu Beginn

- Pro Stufe erhöht sich die LE bei jedem Charakter um 4 - 8 Punkte. Der Konstitutionswert beeinflusst diesen Wert durch einen Bonus:

1 bis 3	= - 6 LE Bonus bei Stufenanstieg
4 bis 6	= - 4 LE Bonus bei Stufenanstieg
7 bis 8	= - 2 LE Bonus bei Stufenanstieg
9 bis 12	= 0 LE Bonus bei Stufenanstieg
13 bis 15	= + 2 LE Bonus bei Stufenanstieg
16 bis 18	= + 4 LE Bonus bei Stufenanstieg
19	= + 6 LE Bonus bei Stufenanstieg
20	= + 8 LE Bonus bei Stufenanstieg
21	= + 9 LE Bonus bei Stufenanstieg
22	= + 10 LE Bonus bei Stufenanstieg
23	= + 11 LE Bonus bei Stufenanstieg
24	= + 12 LE Bonus bei Stufenanstieg
25	= + 13 LE Bonus bei Stufenanstieg

Intelligenz

Auswirkungen: zu verteilende Punkte für Fertigkeiten bei der Charaktererschaffung und beim Aufstieg

- Ein hoher Intelligenzwert bedeutet, dass mehr Punkte bei der Charaktererschaffung und beim Aufstieg zur Verteilung auf die Fertigkeiten zur Verfügung stehen. Pro Levelup gibt es 10 Fertigkeitenspunkte plus den Intelligenzbonus von -6 bis +8:

1 bis 3	= - 6 Fertigkeitenspunkte bei Aufstieg
4 bis 6	= - 4 Fertigkeitenspunkte bei Aufstieg
7 bis 8	= - 2 Fertigkeitenspunkte bei Aufstieg

9 bis 12	= 0 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
13 bis 15	= + 1 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
16 bis 18	= + 2 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
19	= + 3 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
20	= + 4 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
21	= + 5 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
22	= + 6 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
23	= + 7 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
24	= + 8 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg
25	= + 9 Fertigkeitspunkte bei Aufstieg

Charisma

Auswirkungen: Bonus auf Redegewandtheit, Reaktionen von NSCs auf Spieler nach „bösen Taten“

- Ein hoher Charismawert bedeutet einen Bonus auf Redegewandtheit:

1 bis 3	= - 30 % auf Redegewandtheit
4 bis 6	= - 20 % auf Redegewandtheit
7 bis 8	= - 10 % auf Redegewandtheit
9 bis 12	= 0 % auf Redegewandtheit
13 bis 15	= + 10 % auf Redegewandtheit
16 bis 18	= + 15 % auf Redegewandtheit
19	= + 20 % auf Redegewandtheit
20	= + 25 % auf Redegewandtheit
21	= + 27 % auf Redegewandtheit
22	= + 29 % auf Redegewandtheit
23	= + 30 % auf Redegewandtheit
24	= + 31 % auf Redegewandtheit
25	= + 32 % auf Redegewandtheit

- Ein hoher Charismawert verkürzt die Zeit, in der NSCs negativ auf den Spieler reagieren, wenn er bei einer „bösen Tat“ (Diebstahl, Mord o.ä.) erwischt wurde:

1 bis 3	= + 30 % Verlängerung von NPC-Negativreaktionen
4 bis 6	= + 20 % Verlängerung von NPC-Negativreaktionen
7 bis 8	= + 10 % Verlängerung von NPC-Negativreaktionen
9 bis 12	= 0 % Effekt auf NPC-Negativreaktionen
13 bis 15	= - 10 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
16 bis 18	= - 20 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
19	= - 30 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
20	= - 40 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
21	= - 42 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
22	= - 44 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
23	= - 45 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
24	= - 46 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen
25	= - 47 % Verkürzung von NPC-Negativreaktionen

Fertigkeiten

Folgende Fertigkeiten gibt es:

Nahkampf
Leichte Waffen
Schwere Waffen
Sniper-Waffen
Wurfaffen
Sprengstoffe
Survival
Lautlos bewegen
Taschendiebstahl
Schlösser öffnen
Technik
Fahrgeschick
Redegewandtheit
Medizin

Der Höchstwert einer Fertigkeit ist 99, der niedrigste Wert 1. Je höher der Wert, desto vorteilhafter wirkt sich die Fertigkeit für den Charakter aus.

Die zur Auswahl stehenden Talente rücken jeweils um ein weiteres nach.

Beim Erstellen eines Charakters ist der Basiswert für alle Fertigkeiten 40 (+/- Boni, Mali durch Lebenserfahrung). Der Spieler darf zu Beginn des Spiels 50 Punkte + Intelligenzbonus bzw. minus Intelligenzmalus auf die Fertigkeiten verteilen. Des Weiteren darf er insgesamt 50 Punkte von allen Fertigkeiten abziehen und die abgezogenen Punkte auf andere Fertigkeiten verteilen. Ganz gleich, aus welchem Pool die zu verteilenden Punkte kommen, es dürfen maximal 25 Punkte auf eine einzelne Fertigkeit verteilt werden.

Steigt ein Charakter auf, darf er 10 Punkte + Intelligenzbonus frei auf die Fertigkeiten verteilen. Punkte umzuverteilen, wie bei der Charaktererschaffung, ist dann nicht mehr möglich.

Entwickeln besonderer Talente

Bei Erreichen der 75, 85 und 99 Schwelle kann man sich jeweils ein Talent aussuchen. Es werden jeweils 3 Talente angeboten.

Siehe hierzu auch das Kapitel „Talente“.

Nahkampf

Auswirkungen: Treffsicherheit im waffenlosen Kampf, Schaden im waffenlosen Kampf

- Bei einem hohen Wert auf Nahkampf erhöht sich die Treffsicherheit (bei jeder Nahkampfwaffe):

1 bis 10	= - 60 % Treffsicherheit
11 bis 29	= - 40 % Treffsicherheit
30 bis 44	= - 20 % Treffsicherheit

45 bis 54	= 0 % Treffsicherheit
55 bis 69	= + 20 % Treffsicherheit
70 bis 84	= + 40 % Treffsicherheit
85 bis 94	= + 60 % Treffsicherheit
95 bis 104	= + 80 % Treffsicherheit
105 bis 114	= + 100 % Treffsicherheit
115 bis 124	= +110 % Treffsicherheit
125 bis 134	= +115 % Treffsicherheit
135 bis 149	= +120 % Treffsicherheit
150 +	= +125 % Treffsicherheit

- Bei einem hohen Wert auf Nahkampf erhöht sich der Schaden, der durch Treffer am Gegner entsteht (bei jeder Nahkampfwaffe):

1 bis 10	= - 60 % Nahkampfschaden
11 bis 29	= - 40 % Nahkampfschaden
30 bis 44	= - 20 % Nahkampfschaden
45 bis 54	= 0 % Nahkampfschaden
55 bis 69	= + 20 % Nahkampfschaden
70 bis 84	= + 40 % Nahkampfschaden
85 bis 94	= + 60 % Nahkampfschaden
95 bis 104	= + 80 % Nahkampfschaden
105 bis 114	= + 100 % Nahkampfschaden
115 bis 124	= + 110 % Nahkampfschaden
125 bis 134	= + 115 % Nahkampfschaden
135 bis 149	= + 120 % Nahkampfschaden
150 +	= + 125 % Nahkampfschaden

Leichte Waffen

Auswirkungen: Treffsicherheit mit Leichten Waffen, Geschwindigkeit beim Schießen mit Leichten Waffen

- Bei einem hohen Wert auf Leichte Waffen erhöht sich die Treffsicherheit beim Schießen:

1 bis 10	= - 60 % Treffsicherheit
11 bis 29	= - 40 % Treffsicherheit
30 bis 44	= - 20 % Treffsicherheit
45 bis 54	= 0 % Treffsicherheit
55 bis 69	= + 20 % Treffsicherheit
70 bis 84	= + 40 % Treffsicherheit
85 bis 94	= + 60 % Treffsicherheit
95 bis 104	= + 80 % Treffsicherheit
105 bis 114	= + 100 % Treffsicherheit
115 bis 124	= + 110 % Treffsicherheit
125 bis 134	= + 115 % Treffsicherheit
135 bis 149	= + 120 % Treffsicherheit
150 +	= + 125 % Treffsicherheit

- Bei einem hohen Wert auf Leichte Waffen erhöht sich die Geschwindigkeit beim Schießen:

1 bis 10	= - 60 % Schussgeschwindigkeit
11 bis 29	= - 40 % Schussgeschwindigkeit
30 bis 44	= - 20 % Schussgeschwindigkeit
45 bis 54	= 0 % Schussgeschwindigkeit
55 bis 69	= + 20 % Schussgeschwindigkeit
70 bis 84	= + 40 % Schussgeschwindigkeit
85 bis 94	= + 60 % Schussgeschwindigkeit
95 bis 104	= + 80 % Schussgeschwindigkeit
105 bis 114	= + 100 % Schussgeschwindigkeit
115 bis 124	= + 110 % Schussgeschwindigkeit
125 bis 134	= + 115 % Schussgeschwindigkeit
135 bis 149	= + 120 % Schussgeschwindigkeit
150 +	= + 125 % Schussgeschwindigkeit

Schwere Waffen

Auswirkungen: Treffsicherheit mit Schweren Waffen, Geschwindigkeit beim Schießen mit Schweren Waffen

- Bei einem hohen Wert auf Schwere Waffen erhöht sich die Treffsicherheit beim Schießen:

1 bis 10	= - 60 % Treffsicherheit
11 bis 29	= - 40 % Treffsicherheit
30 bis 44	= - 20 % Treffsicherheit
45 bis 54	= 0 % Treffsicherheit
55 bis 69	= + 20 % Treffsicherheit
70 bis 84	= + 40 % Treffsicherheit
85 bis 94	= + 60 % Treffsicherheit
95 bis 104	= + 80 % Treffsicherheit
104 bis 114	= + 100 % Treffsicherheit
115 bis 124	= + 110 % Treffsicherheit
125 bis 134	= + 115 % Treffsicherheit
135 bis 149	= + 120 % Treffsicherheit
150 +	= + 125 % Treffsicherheit

- Bei einem hohen Wert auf Schwere Waffen erhöht sich die Geschwindigkeit beim Schießen:

1 bis 10	= - 60 % Schussgeschwindigkeit
11 bis 29	= - 40 % Schussgeschwindigkeit
30 bis 44	= - 20 % Schussgeschwindigkeit
45 bis 54	= 0 % Schussgeschwindigkeit
55 bis 69	= + 20 % Schussgeschwindigkeit
70 bis 84	= + 40 % Schussgeschwindigkeit
85 bis 94	= + 60 % Schussgeschwindigkeit
95 bis 104	= + 80 % Schussgeschwindigkeit
105 bis 114	= + 100 % Schussgeschwindigkeit

115 bis 124	= + 110 % Schussgeschwindigkeit
125 bis 134	= + 115 % Schussgeschwindigkeit
135 bis 149	= + 120 % Schussgeschwindigkeit
150 +	= + 125 % Schussgeschwindigkeit

Sniper-Waffen

Auswirkungen: Treffsicherheit mit Sniper-Waffen, Geschwindigkeit beim Schießen mit Sniper-Waffen

- Bei einem hohen Wert auf Sniper-Waffen erhöht sich die Treffsicherheit beim Schießen:

1 bis 10	= - 60 % Treffsicherheit
11 bis 29	= - 40 % Treffsicherheit
30 bis 44	= - 20 % Treffsicherheit
45 bis 54	= 0 % Treffsicherheit
55 bis 69	= + 20 % Treffsicherheit
70 bis 84	= + 40 % Treffsicherheit
85 bis 94	= + 60 % Treffsicherheit
95 bis 104	= + 80 % Treffsicherheit
104 bis 114	= + 100 % Treffsicherheit
115 bis 124	= + 110 % Treffsicherheit
125 bis 134	= + 115 % Treffsicherheit
135 bis 149	= + 120 % Treffsicherheit
150 +	= + 125 % Treffsicherheit

- Bei einem hohen Wert auf Sniper-Waffen erhöht sich die Geschwindigkeit beim Schießen:

1 bis 10	= - 60 % Schussgeschwindigkeit
11 bis 29	= - 40 % Schussgeschwindigkeit
30 bis 44	= - 20 % Schussgeschwindigkeit
45 bis 54	= 0 % Schussgeschwindigkeit
55 bis 69	= + 20 % Schussgeschwindigkeit
70 bis 84	= + 40 % Schussgeschwindigkeit
85 bis 94	= + 60 % Schussgeschwindigkeit
95 bis 104	= + 80 % Schussgeschwindigkeit
105 bis 114	= + 100 % Schussgeschwindigkeit
115 bis 124	= + 110 % Schussgeschwindigkeit
125 bis 134	= + 115 % Schussgeschwindigkeit
135 bis 149	= + 120 % Schussgeschwindigkeit
150 +	= + 125 % Schussgeschwindigkeit

Wurfaffen

Auswirkungen: Treffsicherheit mit Wurfaffen, Geschwindigkeit beim Werfen mit Wurfaffen, Treffsicherheit mit Granaten, Molotowcocktails, etc.

- Bei einem hohen Wert auf Wurfaffen erhöht sich die Treffsicherheit beim Werfen mit Wurfaffen:

1 bis 10	= - 60 % Treffsicherheit
11 bis 29	= - 40 % Treffsicherheit
30 bis 44	= - 20 % Treffsicherheit
45 bis 54	= 0 % Treffsicherheit
55 bis 69	= + 20 % Treffsicherheit
70 bis 84	= + 40 % Treffsicherheit
85 bis 94	= + 60 % Treffsicherheit
95 bis 104	= + 80 % Treffsicherheit
105 bis 114	= + 100 % Treffsicherheit
115 bis 124	= + 110 % Treffsicherheit
125 bis 134	= + 115 % Treffsicherheit
135 bis 149	= + 120 % Treffsicherheit
150 +	= + 125 % Treffsicherheit

- Bei einem hohen Wert auf Wurfaffen erhöht sich die Geschwindigkeit beim Werfen:

1 bis 10	= - 60 % Wurfgeschwindigkeit
11 bis 29	= - 40 % Wurfgeschwindigkeit
30 bis 44	= - 20 % Wurfgeschwindigkeit
45 bis 54	= 0 % Wurfgeschwindigkeit
55 bis 69	= + 20 % Wurfgeschwindigkeit
70 bis 84	= + 40 % Wurfgeschwindigkeit
85 bis 94	= + 60 % Wurfgeschwindigkeit
95 bis 104	= + 80 % Wurfgeschwindigkeit
105 bis 114	= + 100 % Wurfgeschwindigkeit
115 bis 124	= + 110 % Wurfgeschwindigkeit
125 bis 134	= + 115 % Wurfgeschwindigkeit
135 bis 149	= + 120 % Wurfgeschwindigkeit
150 +	= + 125 % Wurfgeschwindigkeit

- Bei einem hohen Wert auf Wurfaffen erhöht sich die Treffsicherheit beim Werfen mit Granaten, Molotowcocktails, etc.

1 bis 10	= 60 % Abweichung pro Wurfmeter
11 bis 29	= 50 % Abweichung pro Wurfmeter
30 bis 44	= 40 % Abweichung pro Wurfmeter
45 bis 54	= 35 % Abweichung pro Wurfmeter
55 bis 69	= 30 % Abweichung pro Wurfmeter
70 bis 84	= 25 % Abweichung pro Wurfmeter
85 bis 94	= 20 % Abweichung pro Wurfmeter
95 bis 104	= 15 % Abweichung pro Wurfmeter
104 bis 114	= 12 % Abweichung pro Wurfmeter
115 bis 124	= 10 % Abweichung pro Wurfmeter
125 bis 134	= 9 % Abweichung pro Wurfmeter
135 bis 149	= 8 % Abweichung pro Wurfmeter
150 +	= 7 % Abweichung pro Wurfmeter

Sprengstoffe

Auswirkungen: Generelle Fähigkeit, Sprengstoffe und Minen anzuwenden

- In Abhängigkeit zum Sprengstoffwert wird ermittelt, welche Arten von Sprengstoffen und Minen ein Charakter anwenden kann:

1 bis 14	= 90% Sprengstoff explodiert bei Berührung (auch Inventar), unabhängig von der Art des Sprengstoffs werden zwischen 90% und 95% der aktuellen LE abgezogen
15 bis 39	= 50% Sprengstoff explodiert bei Berührung (auch Inventar), unabhängig von der Art des Sprengstoffs werden zwischen 90% und 95% der aktuellen LE abgezogen
40 bis 54	= Anwendung von Sprengstoffen und Minen nicht möglich
55 bis 69	= Anwendung Benzinbombe, Dynamit Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 30%
70 bis 84	= Anwendung C4, Anti-Panzermine, Landmine Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 50% Entschärfen von C4+Minen: 30%
85 bis 94	= Anwendung Schneidladung Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 70% Entschärfen von C4+Minen: 50%
95 bis 104	= Alle Sprengmittel entschärfen Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 70% Entschärfen von C4+Minen: 70%
105 bis 114	= Alle Sprengmittel entschärfen Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 78% Entschärfen von C4+Minen: 78%
115 bis 124	= Alle Sprengmittel entschärfen Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 85% Entschärfen von C4+Minen: 85%
125 bis 134	= Alle Sprengmittel entschärfen Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 90% Entschärfen von C4+Minen: 90%
135 bis 149	= Alle Sprengmittel entschärfen Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 93% Entschärfen von C4+Minen: 93%
150+	= Alle Sprengmittel entschärfen Entschärfen von Benzinbombe, Dynamit: 95% Entschärfen von C4+Minen: 95%

Survival

Auswirkungen: Generelle Fähigkeit, Tiere auszuweiden und Wasser zu finden

Ausweiden von Tieren

- In Abhängigkeit zum Survivalwert wird ermittelt, ob und wie der Charakter getötete Tiere ausweiden und zu Nahrung verarbeiten kann und ob der Charakter in der Lage ist, Wasser zu finden, welches er durch Graben zu Tage fördern kann.

1 bis 14	= + 40 % Verletzungsgefahr Ausweiden (- 5 LE)
15 bis 39	= + 20 % Verletzung Ausweiden (- 5 LE)
40 bis 54	= Ausweiden Fleisch 1 LE
55 bis 69	= Ausweiden Fleisch 3 LE
70 bis 84	= Ausweiden Fleisch 6 LE + Häuten + 40 % Wasser finden, Radius 30 m
85 bis 94	= Ausweiden Fleisch 8 LE + Entkrallen + 60 % Wasser finden, Radius 50 m
95 bis 104	= Ausweiden Nahrung 10 LE + Entzähnen + 80 % Wasser finden, Radius 80 m
105 bis 114	= Ausweiden Nahrung 12 LE + Entzähnen + 80 % Wasser finden, Radius 80 m
115 bis 124	= Ausweiden Nahrung 13 LE + Entzähnen + 80 % Wasser finden, Radius 80 m
125 bis 134	= Ausweiden Nahrung 14 LE + Entzähnen + 80 % Wasser finden, Radius 80 m
135 bis 149	= Ausweiden Nahrung 15 LE + Entzähnen + 80 % Wasser finden, Radius 80 m
150 +	= Ausweiden Nahrung 16 LE + Entzähnen + 80 % Wasser finden, Radius 80 m

Zum Ausweiden wird ein Messer benötigt.

Kochen/ Fleischveredelung

Durch Kochen erhöht sich der Wert, um den das Fleisch die LE regenerieren kann, um den Faktor 2.

Benötigt wird eine Pfanne, ein Topf oder ein Spieß – sowie ein Feuer, das zur Fleischveredelung eingesetzt werden kann.

Wasser suchen

Wasserquellen können mit Survival-Fertigkeit oder mit dem Wasserdetektor (Itemliste) gefunden werden.

Wurde Wasser gefunden, kann diese Wasserquelle über das Kontextmenü angezapft werden. Der Charakter bewegt sich dann zur entsprechenden Stelle und gräbt. Anschließend können am gefundenen Wasser die Vorräte aufgefüllt werden.

Lautlos bewegen

Auswirkungen: Wahrnehmung durch Feinde Diese Fertigkeit wirkt sich nur auf die Hörreichweite aus, d.h., der Charakter ist weniger gut zu hören. Natürlich bietet es keinen Schutz bei Gegnern, die einen sehen. Man muss sich also seinen Feinden von hinten nähern, um diese Fertigkeit erfolgreich einsetzen zu können.

- In Abhängigkeit zum Lautlos-bewegen-Wert wird ermittelt, ab welcher Distanz der Charakter von NSCs und Feinden wahrgenommen wird:

1 bis 14	= + 700 % Wahrnehmung durch Feind
15 bis 39	= + 400 % Wahrnehmung durch Feind
40 bis 44	= + 200 % Wahrnehmung durch Feind
45 bis 59	= 0 % Effekt auf Wahrnehmung durch Feind
60 bis 64	= - 30 % Wahrnehmung durch Feind
65 bis 69	= - 50 % Wahrnehmung durch Feind
70 bis 74	= - 60 % Wahrnehmung durch Feind
75 bis 79	= - 70 % Wahrnehmung durch Feind
80 bis 84	= - 80 % Wahrnehmung durch Feind
85 bis 89	= - 90 % Wahrnehmung durch Feind
90 bis 94	= - 94 % Wahrnehmung durch Feind
95 bis 104	= - 97 % Wahrnehmung durch Feind
105 bis 124	= - 98 % Wahrnehmung durch Feind
125 bis 149	= - 99 % Wahrnehmung durch Feind
150 +	= - 100 % Wahrnehmung durch Feind

Taschendiebstahl

Auswirkungen: Chance, einen NSC zu bestehlen

- In Abhängigkeit zum Taschendiebstahlwert wird ermittelt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass dem Charakter ein Diebstahl gelingt:

Diebstahl von vorne:

Die durch Taschendiebstahlwert unbeeinflusste Erfolgchance liegt bei 10%.

1 bis 14	= - 10 % Diebstahl von vorne
15 bis 39	= - 5 % Diebstahl von vorne
40 bis 54	= 0 % Diebstahl von vorne
55 bis 69	= + 10 % Diebstahl von vorne
70 bis 84	= + 30 % Diebstahl von vorne
85 bis 94	= + 50 % Diebstahl von vorne
95 bis 104	= + 65 % Diebstahl von vorne
105 bis 114	= + 70 % Diebstahl von vorne
115 bis 124	= + 73 % Diebstahl von vorne
125 bis 134	= + 75 % Diebstahl von vorne
135 bis 149	= + 76 % Diebstahl von vorne
150 +	= + 77 % Diebstahl von vorne

Diebstahl von hinten:

Die durch Taschendiebstahlwert unbeeinflusste Erfolgchance liegt bei 20%.

1 bis 14	= - 20 % Diebstahl von hinten
15 bis 39	= - 10 % Diebstahl von hinten
40 bis 54	= 0 % Diebstahl von hinten
55 bis 69	= + 20 % Diebstahl von hinten
70 bis 84	= + 40 % Diebstahl von hinten
85 bis 94	= + 60 % Diebstahl von hinten
95 bis 104	= + 75 % Diebstahl von hinten
105 bis 114	= + 78 % Diebstahl von hinten
115 bis 124	= + 80 % Diebstahl von hinten
125 bis 134	= + 82 % Diebstahl von hinten
135 bis 149	= + 83 % Diebstahl von hinten
150 +	= + 84 % Diebstahl von hinten

Schlösser öffnen

Auswirkungen: Chance, Schlösser (an Türen, Kisten o.ä.) zu öffnen

- In Abhängigkeit zum Schlösser-öffnen-Wert wird ermittelt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass dem Charakter das Öffnen eines Schlosses gelingt:

1 bis 14	= + 75 % Schloss beim Öffnen zu zerstören (Schloss überhaupt nicht mehr zu öffnen)
15 bis 39	= + 50 % Schloss beim Öffnen zu zerstören (Schloss überhaupt nicht mehr zu öffnen)

40 bis 54	= 0 % Schloss öffnen
55 bis 69	= + 20 % Schloss öffnen
70 bis 84	= + 40 % Schloss öffnen
85 bis 94	= + 60 % Schloss öffnen
95 bis 104	= + 80 % Schloss öffnen
105 bis 114	= + 85 % Schloss öffnen
115 bis 124	= + 90 % Schloss öffnen
125 bis 134	= + 93 % Schloss öffnen
135 bis 149	= + 95 % Schloss öffnen
150 +	= + 96 % Schloss öffnen

Die angegebenen Werte gelten nur, falls der Charakter ein Standard-Dietrichset benutzt. Benutzt er ein Profi-Dietrichset, erhöht sich die Chance nochmals um 5% für jeden Wertebereich.

Chance, dass der Dietrich kaputt geht bei Anwendung

1 bis 14	= 50 % Chance auf kaputten Dietrich
15 bis 39	= 40 % Chance auf kaputten Dietrich
40 bis 54	= 30 % Chance auf kaputten Dietrich
55 bis 69	= 20 % Chance auf kaputten Dietrich
70 bis 84	= 7% Chance auf kaputten Dietrich
85 bis 94	= 5% Chance auf kaputten Dietrich
95 bis 104	= 4% Chance auf kaputten Dietrich
105 bis 114	= 3% Chance auf kaputten Dietrich
115 bis 124	= 2% Chance auf kaputten Dietrich
124 bis 134	= 1% Chance auf kaputten Dietrich
135+	= 0% Chance auf kaputten Dietrich

Technik

Auswirkungen: Technische Geräte in Gang setzen und reparieren (reparieren inkl. Fahrzeuge), mögliche Itemkombinationen werden im Inventar angezeigt (Items bauen), solange das Kombinier-Menü geöffnet ist.

- In Abhängigkeit zum Technikwert wird ermittelt, ob und wie der Charakter technische Geräte in Gang setzen, reparieren und bauen kann:

1 bis 14	= + 90 % Chance Maschine zu beschädigen
15 bis 39	= + 50 % Chance Maschine zu beschädigen
40 bis 54	= 0 % Maschinen bedienen und reparieren
55 bis 69	= + 50 % Maschinen bedienen, + 40 % Maschinen reparieren
70 bis 84	= + 70 % Maschinen bedienen, + 60 % Maschinen reparieren
85 bis 94	= + 90 % Maschinen bedienen, + 80 % Maschinen reparieren
95 bis 99	= + 100 % Maschinen bedienen, + 90 % Maschinen reparieren

- In Abhängigkeit zum Technikwert wird dem Spieler im Inventar angezeigt, welche Items er miteinander kombinieren kann:

1 bis 54	= Keine Gegenstände bauen
55 bis 69	= Einfache Gegenstände bauen
70 bis 84	= Mittelschwere Gegenstände bauen
85 bis 94	= Schwere Gegenstände bauen
95 bis 99	= Hochkomplexe Gegenstände bauen

Fahrgeschick

Auswirkungen: Geschwindigkeit, mit der Fahrzeuge zu steuern sind, Treffergenauigkeit für Bordschützen, Benzinverbrauch

- In Abhängigkeit zum Fahrgeschickwert wird ermittelt, ob und wie schnell ein Charakter ein Fahrzeug steuern kann:

1 bis 14	= Unfähig, Fahrzeug zu steuern
15 bis 39	= Unfähig, Fahrzeug zu steuern
40 bis 54	= Unfähig, Fahrzeug zu steuern
55 bis 69	= 0 % Effekt auf Fahrzeuggeschwindigkeit
70 bis 84	= + 20 % Fahrzeuggeschwindigkeit
85 bis 94	= + 30 % Fahrzeuggeschwindigkeit
95 bis 104	= + 40 % Fahrzeuggeschwindigkeit
105 bis 114	= + 43 % Fahrzeuggeschwindigkeit
115 bis 124	= + 45 % Fahrzeuggeschwindigkeit
125 bis 134	= + 47 % Fahrzeuggeschwindigkeit
135 bis 149	= + 49 % Fahrzeuggeschwindigkeit
150 +	= + 50 % Fahrzeuggeschwindigkeit

- In Abhängigkeit zum Fahrgeschickwert wird der Benzinverbrauch ermittelt:

1 bis 14	= Benzinverbrauch nicht möglich
15 bis 39	= Benzinverbrauch nicht möglich
40 bis 54	= + 30 % Benzinverbrauch
55 bis 69	= Kein Effekt auf Benzinverbrauch
70 bis 84	= - 10 % Benzinverbrauch
85 bis 94	= - 20 % Benzinverbrauch
95 bis 104	= - 30 % Benzinverbrauch
105 bis 114	= - 40 % Benzinverbrauch
115 bis 124	= - 45 % Benzinverbrauch
125 bis 134	= - 50 % Benzinverbrauch
135 bis 149	= - 53 % Benzinverbrauch
150 +	= - 55 % Benzinverbrauch

Redegewandtheit

Auswirkungen: Verlauf von Dialogen, Händlerpreise

- In Abhängigkeit zum Redegewandtheit-Wert wird ermittelt, ob ein Charakter Gesprächspartner im Rahmen der Dialog Choices überreden kann bzw. einen Dialog zu seinen Gunsten gestalten kann:

1 bis 14	= Extreme Negativ-Auswirkung auf Dialoge
15 bis 39	= Negativ-Auswirkung auf Dialoge
40 bis 54	= Keine Auswirkung auf Dialoge
55 bis 69	= + 30 % Chance für Überreden
70 bis 84	= + 60 % Chance für Überreden
85 bis 94	= + 80 % Chance für Überreden
95 bis 99	= + 100 % Chance für Überreden

- Mit einem hohen Redegewandtheit-Wert sinken die Preise bei Händlern:

1 bis 14	= - 60 % Tauschnachteil
15 bis 39	= - 40 % Tauschnachteil
40 bis 54	= 0 % Auswirkung beim Tauschen
55 bis 69	= + 20 % Tauschvorteil
70 bis 84	= + 40 % Tauschvorteil
85 bis 94	= + 60 % Tauschvorteil
95 bis 99	= + 80 % Tauschvorteil

Medizin

Auswirkungen: Wirkung von Medipacks

- Je höher der Medizinwert, desto mehr LE bringen angewandte Medipacks. Ein Standard-Medipack bringt 10 LE, ein großes Medipack 25 LE.

Auswirkungen auf Standard-Medipack:

1 bis 14	= - 10 LE Standard-Medipacks
15 bis 39	= - 5 LE Standard-Medipacks
40 bis 54	= Keine Auswirkung auf Standard-Medipacks
55 bis 69	= + 2 LE Standard-Medipacks
70 bis 84	= + 4 LE Standard-Medipacks
85 bis 94	= + 6 LE Standard-Medipacks
95 bis 104	= + 10 LE Standard-Medipacks
105 bis 114	= + 11 LE Standard-Medipacks
115 bis 124	= + 12 LE Standard-Medipacks
125 bis 134	= + 13 LE Standard-Medipacks
135 bis 149	= + 14 LE Standard-Medipacks
150 +	= + 15 LE Standard-Medipacks

Auswirkungen auf Großes Medipack:

1 bis 14	= - 25 LE große Medipacks
15 bis 39	= - 15 LE große Medipacks
40 bis 54	= Keine Auswirkung auf große Medipacks
55 bis 69	= + 5 LE große Medipacks
70 bis 84	= + 10 LE große Medipacks
85 bis 94	= + 15 LE große Medipacks
95 bis 104	= + 25 LE große Medipacks
105 bis 114	= + 28 LE große Medipacks
115 bis 124	= + 30 LE große Medipacks
125 bis 134	= + 32 LE große Medipacks
135 bis 149	= + 34 LE große Medipacks
150 +	= + 35 LE große Medipacks

Talente

Talente sind spezielle Fähigkeiten, die ein Charakter erhält, sobald seine Fertigkeitswerte bestimmte Schwellen übersteigen. Jede Fertigkeit eröffnet dem Spieler die Auswahl von fünf Talenten, wobei allerdings pro Fertigkeit insgesamt nur drei ausgewählt werden können. Die Auswahl eines Talents erfolgt im Rahmen des Charakter-Aufstiegs sobald eine Fertigkeit die Werte **75**, **85** und **99** erreicht hat. Dem Spieler stehen bei diesen Schwellenwerten jeweils drei der insgesamt fünf Talente einer Fertigkeit zur Auswahl.

Wann immer das Talent eines einzelnen Charakters Einfluss auf die gesamte Gruppe nimmt, erhält man in der Talentbeschreibung einen zugehörigen Hinweis. Alle anderen Talente beeinflussen üblicherweise nur die Fähigkeiten des jeweiligen Charakters.

Nahkampf

ATK

10% Knockout-Chance pro Nahkampftreffer. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Meiden

-10% Chance, im Nahkampf getroffen zu werden. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Nehmerqualitäten

- 30% Schaden pro eingestecktem Nahkampftreffer. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Täuschung

10% Chance, Gegner mit einem Treffer zu verwirren. Dieser ist dann 3 Sekunden bewegungslos. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Combo

+ 20% Chance, nach einem Treffer drei Schläge hintereinander anzubringen, ohne dass der Gegner reagieren kann. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Leichte Waffen

Zielgenauigkeit

Höhere Zielgenauigkeit mit Leichten Waffen auf weite Entfernung. Die maximale Schussdistanz wird um 10% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu. (+5 Zielgenauigkeit). Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Stabiler Schuss

Schüsse, die im Liegen abgefeuert werden, erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Schüsse aus dem Stand oder einer knienden Position. Mit diesem Talent erreichen auch Schüsse im Stehen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn sie aus dem Liegen abgefeuert worden wären. Das Talent wirkt nur auf Leichte Waffen. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Headshot

+2% Chance auf Headshot bei jedem Treffer. Wirkt nur auf Leichte Waffen. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Kritischer Treffer

+10% Chance auf verdoppelten Schaden bei jedem Treffer aus einer Leichten Waffe. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Schnelles Nachladen

Leichte Waffen nachladen in 1/10 der Zeit. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Schwere Waffen

Zielgenauigkeit

Höhere Zielgenauigkeit mit Schweren Waffen auf weite Entfernung. Die maximale Schussdistanz wird um 10% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu. (+5 Zielgenauigkeit). Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Stabiler Schuss

Schüsse, die im Liegen abgefeuert werden, erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Schüsse aus dem Stand oder einer knienden Position. Mit diesem Talent erreichen auch Schüsse im Stehen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn sie aus dem Liegen abgefeuert worden wären. Das Talent wirkt nur auf Schwere Waffen. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Schnelles Nachladen

Nachladen von Schweren Waffen in 1/10 der Zeit. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Kritischer Treffer

+ 10% Chance auf verdoppelten Schaden bei jedem Treffer aus einer Schweren Waffe. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Schultern

Alle Schweren Waffen belasten den Charakter nur noch mit 50% ihres Gewichtes. Dieses Talent ist automatisch aktiv bei allen Charakteren, für die es ausgewählt wurde.

Sniper-Waffen

Zielgenauigkeit

Höhere Zielgenauigkeit mit Sniper-Waffen auf weite Entfernung. Die maximale Schussdistanz wird um 10% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu (+5 Zielgenauigkeit). Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Nachtsicht

Erhöht die Treffsicherheit bei Nacht um 20%. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Tarnung

Der Schütze ist liegend bis auf eine Entfernung von 10 m für jeden Feind unsichtbar. Der Effekt ist permanent aktiv für jeden Charakter, der über das Talent verfügt.

Während des Kampfes ist der Tarnungs-Effekt durch eine leichte Transparenz der betreffenden Charaktere erkennbar.

Headshot

20% Chance auf Headshot bei jedem Treffer. Wirkt nur auf Sniper-Waffen. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Stabiler Schuss

Schüsse, die im Liegen abgefeuert werden, erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Schüsse aus dem Stand oder einer knienden Position. Mit diesem

Talent erreichen auch Schüsse im Stehen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn sie aus dem Liegen abgefeuert worden wären. Das Talent wirkt nur auf Sniper-Waffen. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Wurf Waffen

Zielgenauigkeit

Höhere Zielgenauigkeit mit Wurf Waffen auf weite Entfernung. Die maximale Schussdistanz wird um 20% erhöht und die allgemeine Zielgenauigkeit nimmt zu (+10 Zielgenauigkeit). Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Stabiler Wurf

Würfe aus dem Stehen erreichen üblicherweise eine höhere Treffsicherheit als Würfe aus dem Liegen oder einer knienden Position. Mit diesem Talent erreichen auch Würfe im Liegen oder Knien eine Zielgenauigkeit, als wenn aus dem Stehen geworfen worden wäre. Wird automatisch aktiviert bei Charakteren, die über das Talent verfügen.

Zwei-Klingen-Wurf

Zwei Waffen (Messer, Shuriken) werden gleichzeitig geworfen und richten entsprechend doppelten Schaden an. Das Talent wird automatisch angewendet, solange ausreichend Wurf Waffen zur Verfügung stehen.

Spezialisierung Granaten

+ 10% Extra-Bonus auf Wurf Waffen-Boni bei Granatenwerfen. Das Talent wird automatisch angewendet.

Ninja

+ 10% Treffergenauigkeit mit Shuriken und +100% auf tödliche Treffer mit Shuriken. Das Talent wird automatisch angewendet.

Sprengstoffe

Entschärfen

Die Chance auf eine erfolgreiche Sprengstoff-Entschärfung (alle Arten) erhöht sich um 30%. Wurde das Talent ausgewählt und hat man einen Sprengstoff-Fertigkeitswert größer/gleich 95, so besteht eine 100%ige Chance auf eine erfolgreiche Entschärfung.

Das Entschärfen-Talent wird über das Kontextmenü angewandt.

Symbol:



Sprengfallen erkennen

Beim Öffnen von Türen, Kisten oder Safes werden Sprengfallen automatisch entdeckt und entschärft.

Schlösser sprengen

Verschlussene Schlösser an Kisten und Türen können mit Schwarzpulver aufgesprengt werden.

Angewendet wird das Talent, indem man das Schwarzpulver auf die Tür, Kiste oder den Safe zieht und anschließend das Schloss per Kontextmenü sprengt.

Symbol:



Maximale Sprengwirkung

Sprengkörper, die der Charakter platziert, erzeugen durch geschickte Platzierung bis zu 30% mehr Schaden. Das Talent wird automatisch beim Platzieren angewendet.

Sprengstoffe bauen

Ein Charakter mit diesem Talent ist in der Lage, selbst Sprengstoffe oder Sprengsätze mit Zeit- oder Fernzünder herzustellen.

Sobald das Talent gewählt wird, steht es automatisch für alle Aktivitäten im Kombinations-Panel zur Verfügung.

Survival

Kochen

Ermöglicht es dem Charakter, effizienter sein Fleisch garen. Die Fleischgarung geschieht mittels einer Pfanne, einem Spieß oder einem Topf über dem Lagerfeuer.

Gegartes Fleisch gibt dem Spieler üblicherweise die doppelte Lebensenergie zurück als rohes Fleisch. Mit dem Talent „Kochen“ kann diese Wirkung um weitere 50% gesteigert werden.

Symbol:



Tot stellen

Der Charakter kann sich tot stellen und bleibt im Kampf unbehelligt. Das Talent wird über Kontextmenü angewendet.

Symbol:



Tiere beeinflussen

Mit diesem Talent kann man das Verhalten von Tieren verändern. Fluchttiere flüchten nicht mehr, aggressive Tiere greifen nicht mehr an. Das Talent wird automatisch angewendet, sobald Tiere in Reichweite stehen.

Bester Rastplatz

Der betroffene Charakter hat ein besonderes Talent, den Rastplatz geschickt zu wählen. Damit regeneriert sich die Gruppe beim Rasten um 20% schneller.

Überlebenswille

Der Überlebenswille der Gruppe erhöht sich, und für 5 Echtzeitminuten steigt die Lebensenergie jedes Charakters in der Gruppe um 10%. Dieses Talent ist nur einmal alle 24 Spielstunden anwendbar.

Dieses Talent wird über das Kontextmenü ausgelöst.

Symbol:



Lautlos bewegen

Schnell schleichen

Dieses Talent erlaubt es dem Charakter, in Laufgeschwindigkeit zu schleichen. Es wird automatisch aktiviert, sobald man schleicht.

Schnell robben

Dieses Talent erlaubt es dem Charakter, in Schleichgeschwindigkeit zu robben. Es wird automatisch aktiviert, sobald man robbt.

Tarnung

„Tarnung“ erlaubt es dem Charakter, sich bis zu 20% näher an Feinde heranzubewegen, ohne entdeckt zu werden.

Das Talent ist permanent aktiv bei jedem Charakter, dem es zur Verfügung steht.

Nachttarnung

„Nachttarnung“ erlaubt es dem Charakter, sich bei Nacht bis zu 30% näher an Feinde heranzubewegen, ohne entdeckt zu werden.

Das Talent ist permanent aktiv bei jedem Charakter, dem es zur Verfügung steht.

Gruppentarnung

„Gruppentarnung“ wirkt auf alle Gruppenmitglieder im 30-Meter-Umkreis rund um den Charakter, der über das Talent verfügt. Es erlaubt allen betroffenen Charakteren, sich bis zu 10% näher an Feinde heranzubewegen, ohne entdeckt zu werden.

Taschendiebstahl

Innentaschen

Erlaubt es dem Spieler, beim Taschendiebstahl auch Gegenstände aus den Innentaschen des Opfers zu entwenden. Die Ausbeute erhöht sich damit erheblich. Das Talent gelangt automatisch zur Anwendung, wenn man einen Taschendiebstahl ausführt.

Ablenkung

Lenkt das Opfer ab, so dass seine Chancen sinken, einen Taschendiebstahl von vorne rechtzeitig zu bemerken.

Anschleichen

Der Charakter kann sich unbemerkt von hinten an sein Opfer heranschleichen. Dadurch steigen die Chancen, sein Opfer erfolgreich von hinten zu bestehlen.

Schmeicheln

Der Charakter kann mittels Schmeichelei Opfer des jeweils anderen Geschlechts einlullen. Dadurch erhöht sich die Chance auf einen erfolgreichen Diebstahl um 30%.

Rausreden

Erwischt worden beim Taschendiebstahl? Kein Problem mit diesem Talent! Dem Charakter fällt immer eine dumme Ausrede ein, warum die Wertsachen seines Opfers in der eigenen Tasche gelandet sind. Die Auswirkungen beim Erwischt werden reduzieren sich auf Null.

Schlösser öffnen

Schlossfallen finden

Beim Untersuchen von Schlössern werden Schlossfallen automatisch entdeckt.

Spezialisierung Türen

20% Bonus auf das Öffnen von Türen.
Das Talent kommt automatisch zur Anwendung.

Spezialisierung Kisten

20% Bonus auf das Öffnen von Kisten.
Das Talent kommt automatisch zur Anwendung.

Spezialisierung Safes

20% Bonus auf das Öffnen von Safes.
Das Talent kommt automatisch zur Anwendung.

Schlossfallentrick

Klingen- und Giftfallen werden beim Öffnen automatisch entschärft.

Technik

Waffen reparieren

Beschädigte Waffen können repariert werden. Die Anwendung geht über das Kontextmenü.

Symbol:



Rüstungen verstärken

Bei Anwendung dauerhaft + 1 auf Lederrüstungen, Kettenpanzer und Plattenpanzer.
Aufruf: Über Kontextmenü-Button, wenn Item im Inventar rechtsgeklickt.

Symbol:



Munition manipulieren

Dieses Talent ermöglicht es, aus gewöhnlicher Munition DumDum-Geschosse herzustellen.

Dieser Vorgang wird über das Kombinier-Menü gesteuert.

Tuning

Ermöglicht es, die Fahrzeuggeschwindigkeit um 20% zu erhöhen.

Dieses Talent wird über das Kontextmenü angewandt:

Symbol:



Rüstungsteile verstärken

Bei Anwendung dauerhaft + 1 auf alle Helme, Schuhe und Handschuhe.

Aufruf: Über Kontextmenü-Button, wenn Item im Inventar rechtsgeklickt.

Symbol:



Fahrgeschick

Ökonomisch fahren

Senkt den Benzinverbrauch beim Fahren um 20%. Die Anwendung geschieht automatisch, wenn der Fahrer über das Talent verfügt.

Fahrtricks

Mit diesem Talent kann der Fahrer das Fahrverhalten seines Vehikels optimieren (engere Kurven, steilere Hänge).

Die Anwendung geschieht automatisch.

Fahrzeuge reparieren

Reduziert den Schaden an einem Fahrzeug auf Null. Das Talent kann beliebig oft angewendet werden. Kontextmenü-Button:



Road Trip

Reisen zwischen den Karten mit einem Fahrzeug verlaufen erholsamer. Wenn der Fahrer über dieses Talent verfügt, regeneriert die gesamte Gruppe während der Reise Lebensenergie.

Dieses Talent wird automatisch angewendet.

Schonend fahren

Dieses Talent versetzt den Charakter in die Lage, schonender zu fahren und somit LE-Verlust am Fahrzeug während des Reisens zu vermeiden.

Redegewandtheit

Entertainment

Versetzt den Charakter in die Lage, NSCs zu unterhalten. Dafür erhält er von diesen eine Belohnung.

Das Talent kann über das Kontextmenü angewandt werden. Symbol:



Handeln

20% Bonus für den Tauschvorteil beim Händler. Dieses Talent wird während des Handelns automatisch angewandt.

Lehren

Der Charakter kann seine stärkste Fertigkeit, an einen anderen Charakter weitervermitteln. Dieser erhält dann einen 5 %-Bonus.

Das Talent kann über das Kontextmenü angewandt werden. Symbol:



Beleidigen

Feindliche Angriffe auf sich ziehen: Alle Feinde (bis auf Tiere), die den Charakter sehen und sich im Abstand bis zu 30 m befinden, erkennen nur noch den beleidigenden Charakter als Feind. Während der Spieler seine Feinde beleidigt, ist er nicht für andere Aktivitäten blockiert.

Symbol:



Moral steigern

Die Gruppe erhält eine höhere Moral, und für 5 Echtzeitminuten + 10% auf alle Fertigkeiten.

Das Talent wird über Kontextmenü angewandt und ist nur einmal alle 24 Spielstunden anwendbar.

Symbol:



Medizin

Spezialisierung leichte Wunden

Mit diesem Talent kann man leichte Verwundungen komplett ohne Medipack heilen. Charaktere mit einer Lebensenergie von 85% und mehr können damit vollständig wiederhergestellt werden.

Dieses Talent ist über das Kontextmenü anzuwenden.

Symbol:



Regeneration

Beschleunigt die Regeneration während des Rastens um 20%.

Wiederbelebung

Mit diesem Talent können tote Charaktere wieder belebt werden, allerdings nur innerhalb von 5 Echtzeitminuten nach ihrem Ableben.



Alternativmedizin

Ermöglicht das Heilen und Entgiften mittels verschiedener Kräuter. Außerdem können mit diesem Talent aus Kräutern und Bienenwachs Heilsalben hergestellt werden.

Symbol „Heilen“:



Symbol „Entgiften“:



Psychologie

Die Psyche eines Charakters wird positiv beeinflusst und er erhält für 5 Echtzeitminuten einen Bonus von +2 auf alle Attribute. Diese Fertigkeit wird über das Kontextmenü angewandt und ist nur einmal alle 24 Spielstunden anwendbar.

Symbol:



NSCs und Kampf

Mit Nichtspielercharakteren (oder abgekürzt NSCs) sind alle Menschen und sonstigen Lebewesen gemeint, die Ihnen in „The Fall“ begegnen können. Diese unterteilen sich in Charaktere, die sofort kampfbereit sind und solche, mit denen man sich unterhalten kann.

Kampfbereite Charaktere

Solche Charaktere werden Sie im Regelfall sofort angreifen.

Die vorgegebene Aktion ist hier, sie Ihrerseits anzugreifen.

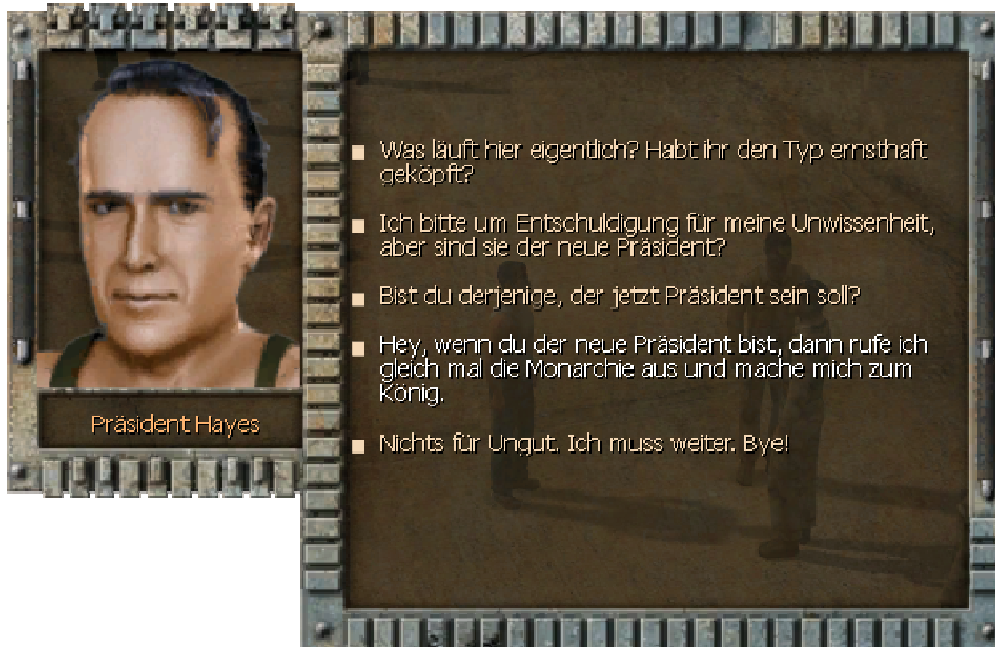
Auch alle Tiere fallen in diese Kategorie, wobei aber einige Tierarten grundsätzlich vor allem flüchten, was ihnen bedrohlich erscheint.

Gesprächsbereite Charaktere

Die meisten Leute in „The Fall“ sind zumindest bereit, sich Ihre Wünsche oder Argumente anzuhören, auch wenn das noch nicht heißt, dass sie Ihnen auch helfen werden.

Wie die Charaktere Ihnen gegenüber eingestellt sind, kann man oft schon an der Anrede erkennen. Mit „Siv“ redet man eher Freunde an, während „Choker“ ganz gewiss keine freundliche Anrede ist.

In vielen Dialogen wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, den Gesprächspartner per Gewaltanwendung auszuschalten. Übrigens: Nur auf dem Weg des Dialogs können Sie einen gesprächsbereiten Charakter töten.



Anwendung von Waffen

Anwendung von Waffen:

Anlegen von Waffen (Equip):

Im Inventar mit der linken Maustaste auf das Feld klicken, auf dem die gewünschte Waffe liegt.

Wenn die Waffe angelegt ist, wird das Feld grün unterlegt.

Ablegen von Waffen (Unequip):

Erneut mit der linken Maustaste auf das Feld klicken.

Angreifen:

Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Gegner. Anschließend verwandelt sich der Zeiger in ein Fadenkreuz.

Der Fadenkreuz-Mauszeiger ist grau, wenn die Distanz zum Gegner für einen Angriff zu groß ist (dies ist auch abhängig von der aktuell verwendeten Waffe). Das Fadenkreuz bleibt auch grau, wenn die aktuell verwendete Waffe über keine Munition verfügt.

Der Fadenkreuz-Mauszeiger ist rot, wenn der Gegner von der aktuellen Position ein gültiges und erreichbares Ziel abgibt.

Mit Klick der rechten Maustaste auf den Gegner wird der Angriffsbefehl erteilt (Alternativ: Kampfstart über Kontextmenü). Ist dabei der Abstand zwischen Schütze und Ziel zu groß, bewegt sich der Schütze automatisch auf sein Ziel zu.

Informationen über die Waffe:

Wichtige Informationen über Waffen können über den Hint abgerufen werden. Dieser erscheint, sobald man den Mauszeiger über die Waffe bewegt.

Im Hint erscheinen Informationen wie Munition, Kaliber, Waffenreichweite, Statistik-Werte über Waffengewöhnung oder der allgemeine Qualitätswert der Waffe.

Waffen von niedriger Qualität haben eine höhere Chance auf eine Fehlzündung. Die Qualität kann aber mit dem Talent „Waffe reparieren“ gesteigert werden.

Reparaturbedürftige Waffen werden auch mit einem kleinen Schraubenschlüssel-Symbol markiert.

Erfahrungspunkte und Aufstieg

Wie in Rollenspielen üblich erhält man für das Lösen von Quests oder das Töten von Gegnern Erfahrungspunkte. Wenn sich eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten angesammelt hat, steigt der Charakter eine Stufe auf. Die jeweils erforderliche Menge an Erfahrungspunkten wird im Pass angezeigt.

„The Fall“ ist so gestaltet, dass Questlösungen und Kämpfe in etwa gleich viel zu den Erfahrungspunkten beitragen.

Alle erzielten Erfahrungspunkte werden gleichmäßig auf die Gruppe verteilt.

Sobald ein Charakter aufgestiegen ist, kann man beim nächsten Öffnen des Passes Attributs- und Fertigkeitpunkte vergeben und gegebenenfalls ein Talent auswählen.

Ausrüstung und andere nützliche Gegenstände

In „The Fall“ finden Sie viele hundert verschiedene Gegenstände. Manche von ihnen sind eher nutzlos, andere können Ihnen das Leben retten. Sie finden jeweils alle wichtigen Informationen über einen Gegenstand im Hint zu diesem Gegenstand. Hier eine kleine Übersicht, was man alles in „The Fall“ finden kann.

Feuerwaffen und Munition



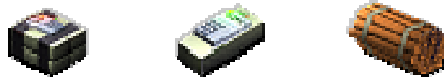
In „The Fall“ gibt es dutzende verschiedene Waffen der unterschiedlichsten Typen. Man unterscheidet zwischen Leichten und Schweren Waffen, sowie Sniper-Waffen für die Scharfschützen.

Dabei handelt es sich überwiegend um realistische Waffentypen, wie sie heute gebräuchlich sind. Außerdem finden sich Weiterentwicklungen aktueller Feuerwaffen sowie einige futuristische Waffentypen.

Viele Waffen in „The Fall“ können modifiziert werden, um ihre Eigenschaften zu verbessern. Hierzu zählen beispielsweise Schalldämpfer oder Laserpointer für erhöhte Treffsicherheit.

Auch Munition ist in „The Fall“ ein äußerst wertvolles Gut. Neben der Standard-Munition können modifizierte Kugeln erworben oder sogar selbst hergestellt werden, wie zum Beispiel Dum-dum-Geschosse.

Explosivwaffen



„The Fall“ erlaubt Ihnen den Einsatz von vielen verschiedenen Granaten-Typen, Minen und den unterschiedlichsten Typen von Sprengsätzen. Letztere kann man sich mit eingehender Kenntnis von Sprengstoffen selbst zusammenbauen. Frei erhältlich sind solche Bomben eher selten.

Wurfaffen und Nahkampfwaffen



Wurfaffen und Nahkampfwaffen runden das Angebot an Mordwerkzeugen in „The Fall“ ab. Sie dienen zum einen dem lautlosen Töten, zum anderen bietet das harte Leben in den Wastelands immer wieder Gelegenheiten, wo man sich vor anderen als starker Kämpfer zeigen muss – und das geschieht vorwiegend im Nahkampf.

Ob Wurfmesser oder Bumerang, Schlagring oder Kettensäge – „The Fall“ bietet für jede sich bietende Gelegenheit die passende Waffe.

Rüstung



Das bleihaltige Klima in den Wastelands macht einen effektiven Rüstungsschutz notwendig für alle, die Wert auf eine höhere Lebenserwartung legen. „The Fall“ bietet hier ein reichhaltiges Sortiment an entsprechender Schutzkleidung, von der einfachen dicken Lederbekleidung bis hin zu Rüstungsteilen aus besonderen Materialien wie M46 oder DT21. Rüstung gibt es für den Körper, für den Kopf, Hände und Füße.

Wasser und Nahrung



Sowohl Nahrung als auch Wasser dienen der Regeneration und stellen die Kampffertigkeit der Charaktere wieder her. Wasser findet sich in den üblichen Größen 1 Liter (Wasserschlauch), 2 Liter (Feldflasche) oder 5 Liter (Kanister).

Trotz allgemeiner Lebensmittelknappheit in den Wastelands bietet „The Fall“ ein ausgesprochen breites Spektrum an Nahrung. Fleisch wird in verschiedenen Größen angeboten und kann roh oder gegart verzehrt werden. Auch Brot, Käse und diverse Gemüsesorten sind auf dem allgemeinen Speiseplan zu finden.

Heilungsmittel und Drogen



Für die Wundversorgung nach Kämpfen stehen dem Spieler Medipacks in verschiedenen Größen zur Verfügung. Charaktere, die ein Talent für Alternativ-Medizin besitzen, können zudem Heil- und Entgiftungskräuter anwenden. Zudem lassen sich diese Kräuter zu Salben

verarbeiten, welche dann auch von Charakteren ohne besondere Talente wie Medipacks angewendet werden können.

„The Fall“ bietet dem interessierten Endzeitkrieger auch ein reiches Sortiment an Drogen. Diese erhöhen kurzzeitig die Kampfkraft oder steigern das Redetalent eines Spielers. Leider sind die Folgewirkungen der Drogen realistisch und ihre Anwendung ist daher nur sehr begrenzt zu empfehlen.

Tierprodukte



Beim Ausweiden erlegter Tiere fallen diverse Tierprodukte an. Neben dem Fleisch bleiben – je nach Tier – Felle, Zähne oder Klauen übrig. Letztere sind bei Händlern durchaus begehrt und können auch zu Schmuck verarbeitet werden.

Sonstige Ausrüstung



Gegenstände wie Wasserdetektor, Dietriche (zum Plündern von verlassenen Siedlungen) oder Kochgeschirr gehören ins Inventar jedes Wasteland-Kriegers. Besonders interessant und selten sind Benzin- oder Kerosin-Funde, welche einen enormen Tauschwert bei den Händlern haben. Und natürlich kann man damit auch Fahrzeuge antreiben.

Überflüssige Objekte



Überall in den Wastelands kann man Müll aller Art finden. Vieles davon ist tatsächlich zu nichts mehr zu gebrauchen. Allerdings haben findige Naturen schon aus den seltsamsten Materialien erstaunliche Gegenstände von hohem Nutzwert herstellen können, beispielsweise improvisierte Waffen, Rüstungen oder auch Schmuck.

Und vieles von dem, was man finden kann, lässt sich außerdem den örtlichen Händlern als Tauschware anbieten.

Anhang A: XP für Fertigungs- und Talentbenutzung

Die folgenden XP werden vergeben, wenn man einen Skill oder ein bestimmtes Talent zum ersten Mal verwendet.

Wiederbeleben	800 XP
Ein Fahrzeug fahren	500 XP
Ein Auto tunen	400 XP
Sprengstoff entschärfen	400 XP
Eine Sprengfalle entschärfen	300 XP
Rüstung verstärken	300 XP
Tiere beeinflussen	300 XP
Rüstungsteil verstärken	200 XP
Tier ausweiden	200 XP
Alternative Medizin benutzen	200 XP
Die Moral verbessern	200 XP
Psychologie anwenden	200 XP
Eine Schlossfalle entschärfen	200 XP
Herausreden	150 XP
Talent "leichte Wunden" anwenden	150 XP
Schloss sprengen	150 XP
Tod vortäuschen	150 XP
"Überlebenswille" verwenden	150 XP
Stehlen	150 XP
Beleidigen	100 XP
Schlossfalle finden	100 XP
Schloss öffnen	100 XP
Wasser finden	100 XP
Fleisch kochen	50 XP

Anhang B: Kombinierbare Gegenstände

Die folgenden Gegenstandskombinationen sind möglich in "The Fall" (es gibt weitere Möglichkeiten, die sich direkt auf Quests beziehen)

Waffen und Rüstungen

- Dum-Dum Munition = Munition + Feile (Im Munitionshint ist vermerkt, ob es möglich ist, von dieser Sorte Munition eine Dum-Dum-Version herzustellen)
- Waffe mit Schalldämpfer = Waffe + Schalldämpfer (Reduziert die Hörreichweite der Waffe auf 10 Meter)
- Waffe mit Laserpointer = Waffe + Laserpointer + Klebeband (+50% Trefferchance)
- Abgesägte Browning B-S/S Double Barrel = Browning B-S/S Double Barrel + Säge
- Abgesägte Remington M870 = Remington M870 + Säge

- Kartoffelkanone = Auspuffrohr + Dichtungsring + Haarspray + Feuerzeug
- Molotowcocktail = Lumpen + Schnapsflasche
- C4-Ladung mit Nägeln und Zeitzünder = C4-Ladung mit Zeitzünder + Nägel
- C4-Ladung mit Nägeln und Fernzünder = C4-Ladung mit Zeitzünder + Nägel
- Kunstdünger-Sprengstoff mit Zeitzünder = Ammoniumnitrat + Diesel + Bleirohr + Zeitzünder
- Kunstdünger-Sprengstoff mit Fernzünder = Ammoniumnitrat + Diesel + Bleirohr + Fernzünder
- Stachelkeule = Baseballschläger + lange Nägel
- Elektroschocker = Stahlrohr + Batterie + Transformator + Kupferdraht + Klebeband

Rüstung

- Kugelfang = Stahlplatten + Lange Lederstreifen + Nieten
- Plattenrüstung = Eisenplatten + lange Lederstreifen + Schmiedehammer
- Kettenrüstung = Rolle mit Stahldraht + Kurbel + Zange

Schmuck

- Sehr schöne Kette = kurzer/ langer Lederriemen + Klaue (Bär, Tiger, Wolf, Hyäne, Wildhund) + Zähne (Bär, Tiger, Wolf, Hyäne, Wildhund)
- Schöne Kette (Klaue) = kurzer/ langer Lederriemen + Klaue (Bär, Tiger, Wolf, Hyäne, Wildhund)
- Schöne Kette (Zähne) = kurzer/ langer Lederriemen + Zähne (Bär, Tiger, Wolf, Hyäne, Wildhund)

Medizin

- Gegengift = Wasserschlauch + Engelswurz
- Bärlauch-Salbe = Bärlauch + Bienenwachs+ Salbentopf
- Bibernelle-Salbe = Bibernelle + Bienenwachs+ Salbentopf
- Aloe Vera-Salbe = Aloe Vera + Bienenwachs+ Salbentopf

Andere Gegenstände

- Gesellschaftsspiel = Holzbrett + Messer + Farben + Kugelhülsen + Würfel
- Improvisiertes Dietrich-Set = Schneebesen + Zange
- Apfel mit Valium = Apfel + Valium

Anhang C: Ruf-Stat

Die folgenden Ruf-Stat sind möglich:

Unbekannt:	0 - 25 Punkte	0 % Bonus
Nahezu unbekannt:	25 - 50 Punkte	1 % Bonus
Kaum bekannt:	50 - 100 Punkte	1 % Bonus
Bekannt:	100 - 150 Punkte	2 % Bonus
Sehr bekannt:	150 - 250 Punkte	2 % Bonus
Berüchtigt:	250 - 500 Punkte	3 % Bonus
Berühmt:	500 - 1000 Punkte	4 % Bonus
Legende:	1000 - ? Punkte	5 % Bonus

Rufpunkte für Kills

- Getötete Feinde:
 - Ratskulls: 3 Punkte
 - Seeker: 2 Punkte
 - Schatten: 4 Punkte
 - GNO-Soldaten: 5 Punkte
 - Andere Menschen: 1 Punkte
- Getötete Tiere:
 - Wölfe: 0,2 Punkte
 - Bären: 0,5 Punkte
 - Warge: 4 Punkte
 - Berglöwen: 3 Punkte
 - Wildhunde: 0,1 Punkte
 - Beutetiere: 0 Punkte

Wenn ein Charakter eine bestimmte Anzahl an Rufpunkten erreicht, so dass sich sein Rufstatus ändert, wird eine Meldung ausgegeben:
„Ruf von AAA hat sich verändert von „Unbekannt“ zu „Nahezu unbekannt“. AAA hat XX Feinde und YY Tiere getötet.“

Anhang D: Medikamente

<i>Name</i>	<i>Effekt</i>	<i>Dauer</i>
Creatine Max	Stärke + 2	45 Echtzeit-minuten
Androstenedione	Stärke + 3	45 Echtzeit-minuten
Anabole Steroide	Stärke + 2 LE + 20%	60 Echtzeit-minuten
Tramaldione	LE + 25%	30 Echtzeit-minuten
Palladine	LE + 30%	30 Echtzeit-minuten
Ritaldon	Beweglichkeit + 3	45 Echtzeit-minuten

Name	Effekt	Dauer
Guarana	Beweglichkeit + 2 Geschicklichkeit + 2	60 Echtzeit- minuten
Koka	Charisma + 2	45 Echtzeit- minuten
Pheromone	Charisma + 3	45 Echtzeit- minuten
Amphetamine	Stärke + 2 Beweglichkeit +2 Geschicklichkeit +2 Konstitution + 4	60 Echtzeit- minuten

Anhang E: Credits

Lead Designer

Carsten Strehse

Lead Programmer

Ronny Knauth

Lead Technical Programmer

Sebastian Tusk

Lead Artist

Jan Jordan

Lead Scripter

Thomas Horn

Roger Wiegels

Project Manager

Stefan Hoffmann

Game Designer

Dr. Johannes Ulbricht

Barbara Luzi

Angela Hoffmann

Jeff Husges

Damien Foletto

Programmer

Alexander Miseler

Andreas Bender

Mirko König

Sven Widmer

Artists

Daniel Töpfer
Malte Fritzler
Adrian Kästorf
Christian Mauck
Martin Dietrich
Michael Tillmann
Danny Freitag
Ersin Macar
Markus Salinski

Scripter

Carsten Staritz * 1973 + 2004
Torsten Vollrath
Jan Boehm
Benjamin Peter
Michael Mosel
Sebastian Blaum
Thomas Schmidt
Heiko Aulbach
Patrick Busch

Title Theme

Darkseed

Music & Sound

Thomas Herrmann
Jochen Gerold
Boris Nonte

Dialogue Director

Viktor Pavel

Speech Recording

IKSample

Administration

Dominik Deichsel

Lektorat

Sara Schade

Special Thanks To

Karotte +
Tayl
J. D.
Glowbewohner
Projekt
Spectre

cid
Faramir
Bully
zed_den
Footpig
Mordrag
Monolith
Medusa (and his/her ghost)
Cokol
ninjamastertk
Bobbin
Skaw
papryk
ZolanSilverspear
Revolver
2Coats
Muß ich?
Shadowstorm
Kharn
Dole
Mafio

ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erkennen Sie diese Regelungen an.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Koch Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Koch Media Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Koch Media bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers sowie der unter Technische Information genannten Informationen an die Adresse: Technischer Dienst, c/o Koch Media Deutschland

GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg senden. Darüber hinaus übernimmt Koch Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Koch Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Koch Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Koch Media zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Koch Ihnen ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln. Der Original-Kaufbeleg sowie die fehlerhafte DVD sind beizufügen, die Versandkosten werden von Koch Media erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der DVD auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte DVDs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Koch Media behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall, dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

TECHNISCHE INFORMATION/HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 Euro/Min.)
Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 Euro /Min.)
Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support: <http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 Euro /Min.)
Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 Euro /Min.)
Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch Kopien bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation (Start --> Ausführen --> dxdiag) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

KUNDENSERVICE/BESTELLHOTLINE

Unser Kundenservice berät Sie gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser reichhaltiges Produktsortiment interessieren, dann rufen Sie uns doch einfach an, oder schicken Sie uns eine E-Mail:

DEUTSCHLAND:

Koch Media Deutschland GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München
T: 0180/1185795 (max. 0,046 Euro/Min.: Ortstarif deutschlandweit)

<http://www.kochmedia.de>

bestellungen@kochmedia.com

ÖSTERREICH:

Koch Media GmbH, Betriebsstätte Rottenmann, Technologiepark 4a, A-8786
Rottenmann

T: 05672 606 179 (normale Gesprächsgebühr)

<http://www.kochmedia.at>

bestellungen@kochmedia.at

SCHWEIZ:

Koch Media AG, Hodlerstr. 2, CH-9008 St. Gallen

T: 0848 000 215 (max. 12 Rp./Min.)

<http://www.kochmedia.ch>

verkauf@kochmedia.ch

ONLINE-SHOP/GESCHENKSERVICE

Besuchen Sie unseren Online-Shop. Ein abwechslungsreiches Sortiment und kundenfreundliche Lieferbedingungen erwarten Sie:

<http://www.softunity.com>

Mit unserem Geschenkservice können Sie Ihren Liebsten eine Freude machen: Wir verpacken Ihr Geschenk in Geschenkpapier und legen eine Grußkarte mit Ihrer individuellen Nachricht bei.