**Klasse:** Mensch

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Mensch

**Geschichte**: Überlebende der Atomaren Explosion

* Manche sind freundlich (Händler, Gefährten)
* Es gibt böse, welche als Feind encountert werden (Kriminelle)

**Attribute:**

- Name (Text)

* Leben (Zahl)
* Stärke (Zahl)
* Kampfkraft (Zahl)
* Intelligenz (Zahl)
* Rüstung (Zahl)
* Geschwindigkeit (Zahl)
* Ausdauer (Zahl)
* Cooldowns (Zahl)
* (Überlebensfakoren: Essen, Trinken, Strahlung) (Zahl)

**Methoden:**

* gehen
* Aufheben
* Essen
* Reden
* Kämpfen
* Geben

**Klasse:** Mensch (Charaktere)

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Schmied

**Geschichte**: War in einem früheren Leben Schmied

**(Zusätzliche Attribute):**

* Verstärkt Leben
* Verstärkt Stärke
* Verstärkt Rüstung
* Langsamer Geschwindigkeit
* Verstärkt (Überlebensfakoren: Essen, Trinken, Strahlung)

**Zusätzliche Methoden:**

* „Upgraden“ von Waffen

**Klasse:** Mensch (Charaktere)

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Dieb

**Geschichte**: Gehörte zu den Kriminellen

**Attribute:**

- Name (Text)

* Verringert Leben (Zahl)
* Verstärkt Stärke (Zahl)
* Verstärkt Intelligenz (Zahl)
* Verringert Rüstung (Zahl)
* Verstärkt Geschwindigkeit (Zahl)
* Zusätzliches Gold

**Methoden:**

* Schleichen (random)
* Stehlen

**Klasse:** Mensch (Charaktere)

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Arzt

**Geschichte**: War früher ein Arzt

**Attribute:**

* Verringert Kampfkraft (Zahl)
* Verstärkt Intelligenz (Zahl)
* Verstärkt Rüstung (Zahl)
* Verstärkt Geschwindigkeit (Zahl)
* Ausdauer (Zahl)
* Niedrigere Cooldowns (Zahl)
* Selbst Heilung (Zahl/Zeit)

**Methoden:**

* Heilen
* Verhandeln

**Klasse:** Mensch (Charaktere)

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Boxer

**Geschichte**: Früherer Kampfsportler

**Attribute:**

* Verstärkt Stärke (Zahl)
* Verstärkt Kampfkraft (Zahl)
* Verringert Intelligenz (Zahl)
* Verstärkt Geschwindigkeit (Zahl)
* Verstärkt Ausdauer (Zahl)
* Geringe Cooldowns (Zahl)

**Methoden:**

* Betäubung (Kampf)

**Klasse:** Mensch (Gegner)

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Kriminelle

**Geschichte**: Kriminelle, die Überlebende bestehelen

**Attribute:**

* Standard Mensch mit Zufallsgenerierten Stats
* Erfahrungswert (Erfahrung die der Charakter durch besiegen erhält)

**Methoden:**

* Kämpfen
* Dialog

**Klasse:** Mensch (Begleiter)

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Verbündete

**Geschichte**: Überlebende die sich dir anschließen

**Attribute:**

* nach Charakter generierte Werte

**Methoden:**

* Dialog
* Kämpfen

**Klasse:** Monster

**Vererbung durch:** Mensch

**Name:** Monster/Infizierte

**Geschichte**: Verstrahlte und mutierte Menschen/ Tiere

**Attribute:**

- verlieren automatisch Leben im Kampf

* Standard Mensch mit Zufallsgenerierten Stats
* Erfahrungswert (Erfahrung die der Charakter durch besiegen erhält)

**Methoden:**

* Kämpfen
* Dialog

**Kampf Dialog**

„(Name) greift dich an! Was willst du tun?“

„Leben: (Lebenswert) Gegner: (Lebenswert)“

„Kämpfen oder fliehen?“

Fliehen => „Du schaffst es zu entkommen“ => random versetzung in ein anderes areal

Kämpfen => „Wie möchtest du angreifen?“

--------🡪 Auflistung der Items + Attack Moves

„Das geht nicht“, „Es funktioniert, du schlägst (GegnerName) mit (Item)“

„Leben: (Lebenswert) Gegner: (Lebenswert)“

„Du besiegst (GegnerName)“, „Du bist zu schwach und gehst zu Boden…“