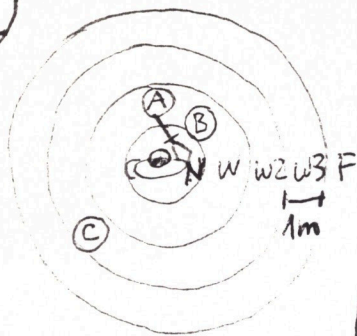


NAHKAMPF MIT SCHWERT (einhändig) UND TALENT (Schwertk.)

I



Ctrl + hackt (A)

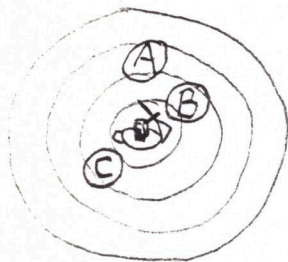
Ctrl + hackt (A) von r. nach l.

Ctrl + hackt (A) l. r. → diese Wahl führt zu II

Ctrl + zurückgehen / ggf. verteidigen

bringt SC auf N-Distanz zu (A) (Nase an Nase)

II



Ctrl + Ausfallschritt und hackt (A)

Ctrl + Drehschlag links herum auf (C), wobei die SC-Figur sich nur 90° mitdreht (Nachdem (C) getroffen wurde, bleibt die Blickrichtung 90° links gedreht (siehe III))

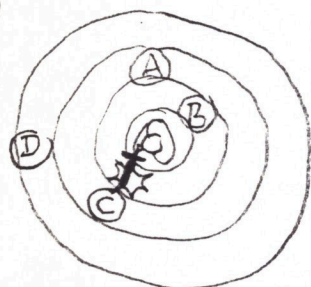
Ctrl + Drehschlag rechts herum auf (B) wobei die SC-Figur sich 45° dreht (sich also auf (B) ausrichtet) und auch so stehenbleibt.

Ctrl + zurück / ggf. verteidigen

(A) ist durch den Treffer 1 Distanz zurückgeworfen worden

(C) ist nähergekommen

III



(D) erscheint auf W3-Distanz

Ctrl + (wie in II) Ausfallschritt und hackt ABER trifft nicht (D) weil (D) zu weit weg

SC bewegt sich mit der Attacke 1 Distanz auf (D) zu. (D) ist also jetzt auf W2

BERSERKERSCHLAG:

~~Ctrl + = 5 Frames~~ Ctrl + ⇒ [5 Frames warten] ⇒ Ctrl + oder .

Mit Ctrl + wird die normale Überwärtattacke mit Ausfallschritt eingeleitet. Wenn die Animation an einer bestimmten Stelle ist, drückt der Spieler Ctrl + oder Ctrl + und der SC macht einen 360° Drehschlag bis zur W3-Distanz

Ctrl + Drehschlag links herum 180° SC-Figur dreht sich nur 90° nach links und bleibt so ausgerichtet kein Gegner wird getroffen

Ctrl + (B) wird mit Drehschlag rechts herum getroffen. Figur dreht 90° rechts.

Ctrl + zurück / ggf. verteidigen

(C) wird durch den Treffer (wie vorher (A)) zurückgeworfen. SC-Figur dreht 90° links, während Waffe noch weiter herumgeschwungen (bis maximal 180°) und (C) trifft.