



SMASH 'EM DOWN!

1. Einführung

Smash 'em Down ist ein Beat 'em up-Rollenspiel, das von Konsolenspielen wie Streetfighter, Tekken, Soul Calibur oder Mortal Kombat inspiriert wurde. Es spielt in einer übertriebenen, comicartigen Version der Gegenwart mit leicht futuristischen und mystischen Elementen.

Ein großer Fokus liegt, dem Genre entsprechend, auf dem Kampfsystem.

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von übermächtigen Martial-Arts-Kämpfern, deren Bestimmung sie in schicksalhafte Duelle führt.

Das Spiel ist derzeit in der Entwicklung und noch weit entfernt von der ersten, fertigen Version.

2. Kampfsystem

2.1. Kampfrunden und Kampfphasen

Der Kampf ist aufgeteilt in Kampfrunden, die in der Spielwelt etwa 3 Sekunden dauern. Jede dieser Kampfrunden ist aufgeteilt in 6 Kampfphasen, die somit etwa 0,5 Sekunden dauern. Zu Beginn einer Kampfrunde legt jeder Spieler im Geheimen die Aktionen seines Kämpfers in den einzelnen Kampfphasen fest. Sind die Spieler damit fertig, so wird aufgedeckt und die Aktionen werden ausgewertet.

2.2. Normale, Super- und Hyper-Moves

Jeder Spieler hat, je nach Erfahrung, Schnelligkeit und Technik, eine bestimmte Anzahl an Normalen, Super- und Hyper-Moves. Supermoves sind schneller und durchschlagskräftiger als Normale Moves, Hyper-Moves wiederum sind die schnellsten und brutalsten.

Im Spiel werden normale Moves durch einen W6, Super-Moves durch einen W8 und Hyper-Moves mit einem W10 dargestellt.

2.3. Grundtechniken

Jeder Kämpfer hat 16 Grundtechniken, bis zu 4 Special-Moves und bis zu 4 Haltungen. Im folgenden werden die Grundtechniken vorgestellt. Der Spieler kann die Grundtechniken auch anpassen und umbenennen. Beispielsweise könnte er den Schaden bei „Heftiger Schlag“ erhöhen und diesen in „Kopfstoß“ umbenennen. Regeltechnisch bleibt dieser „Kopfstoß“ jedoch ein heftiger Schlag.

Schneller Schlag (SS)

Geschwindigkeit: 6
Schaden: 2
Cancel: Heftigen Schlag,
Ausweichen
Gecancel durch: Block

Der Kämpfer führt einen schnellen Schlag gegen Kopf, Arme oder Oberkörper des Gegners aus, der eher geringen Schaden verursacht.

Heftiger Schlag (HS)

Geschwindigkeit: 4
Schaden: 4
Cancel: ---
Gecancel durch: Schneller Schlag
Ausweichen

Der Kämpfer führt einen harten Angriff gegen Kopf, Arme oder Oberkörper des Gegners aus.

Tiefer Schlag (TS)

Geschwindigkeit: 3
Schaden: 4
Cancel: Block
Gecancel durch: Sprungschlag
Sprungkick
Tiefer Block

Der Kämpfer geht in die Hocke und attackiert aus dieser Position.

Sprungschlag (SpS)

Geschwindigkeit: 2
 Schaden: 5
 Cancelt: Tiefer Schlag
 Tiefer Kick
 Tiefer Block
 Gecancelt durch: Ausweichen

Der Kämpfer springt, attackiert von oben oder wirft sich auf den Gegner. Die Attacke ist besonders effektiv, wenn der Gegner in die Hocke geht.

Schneller Kick (SK)

Geschwindigkeit: 5
 Schaden: 3
 Cancelt: Heftigen Kick
 Ausweichen
 Gecancelt durch: Block
 Tiefer Block

Der Kämpfer führt einen schnellen, eher schwachen Kick gegen Ober- oder Unterkörper des Gegners aus.

Heftiger Kick (HK)

Geschwindigkeit: 3
 Schaden: 5
 Cancelt: ---
 Gecancelt durch: Schneller Kick
 Ausweichen

Der Kämpfer führt einen starken Kick gegen ein beliebiges Körperteil des Gegners aus.

Tiefer Kick (TK)

Geschwindigkeit: 3
 Schaden: 3
 Cancelt: Block
 Gecancelt durch: Tiefer Block
 Sprungschlag
 Sprungkick
 Besonderheit: Beendet bei gelingen die gegnerische Combo

Der Kämpfer geht in die Hocke und führt einen Kick gegen die Beine des Gegners aus. Gelingt dies, so verliert das Opfer kurz das Gleichgewicht und muss seine Combo beenden.

Sprungkick (SpK)

Geschwindigkeit: 2
 Schaden: 5
 Cancelt: Tiefer Schlag
 Tiefer Kick
 Ausweichen
 Gecancelt durch: Tiefer Block

Der Kämpfer springt und attackiert mit den Beinen mit einen wuchtigen Angriff.

Ausweichen (A)

Geschwindigkeit: 6
 Schaden: ---
 Cancelt: Sprungschlag
 Heftiger Schlag
 Heftiger Kick
 Gecancelt durch: Tiefer Block

Der Kämpfer weicht dem Angriff geschickt nach hinten oder zur Seite aus.

Block (B)

Geschwindigkeit: 7
 Schaden: ---
 Cancelt: Schneller Schlag
 Schneller Kick
 Gecancelt durch: Tiefer Block
 Wurf
 Griff

Der Kämpfer wehrt den Angriff mit Armen oder Beinen ab.

Tiefer Block (TB)

Geschwindigkeit: 4
 Schaden: ---
 Cancelt: Tiefer Schlag
 Tiefer Kick
 Sprungkick
 Gecancelt durch: Sprungschlag
 Wurf
 Griff

Der Kämpfer geht in die Hocke und wehrt den Angriff mit seinen Gliedmaßen ab.

Kräfte sammeln (KS)

Geschwindigkeit: Immer Ende Kampfph.
Schaden: ---
Cancel: ---
Gecancel: durch: ---
Besonderheit: Der Kämpfer erhält +X
Chi. X ist bei einem
W6=1, W8=2, W10=3

Der Kämpfer geht kurz in sich, atmet durch, fokussiert sich auf den Gegner und attackiert mit neu gewonnenen Kräften.

Wurf (W)

Geschwindigkeit: 4
Schaden: 4
Cancel: Block
Tiefer Block
Wurf
Griff
Gecancel: durch: Wurf
Griff

Der Kämpfer greift seinen Kontrahenten und schleudert ihn zu Boden oder an eine Wand.

Griff (G)

Geschwindigkeit: 5
Schaden: 3
Cancel: Block
Tiefer Block
Wurf
Griff
Gecancel: durch: Wurf
Griff

Der Kämpfer greift seinen Kontrahenten und versucht, ihm durch Druck, Quetschungen und das Auskugeln von Gliedmaßen Schaden zu verursachen.

Verhöhnern (V)

Geschwindigkeit: Immer Ende Kampfph.
Schaden: ---
Cancel: ---
Gecancel: durch: ---
Besonderheit: Der Gegner erhält bis
Ende der Kampfrunde
Reflexe – (1+X) und
Stärke +1.

Der Kämpfer macht seinen Gegner durch Sprüche, Aktionen und Gesten wütend. Dieser greift fortan mit heftigen, aber ungestümeren Attacken an.

Rage (R)

Geschwindigkeit: Immer Ende Kampfph.
Schaden: ---
Cancel: ---
Gecancel: durch: ---
Besonderheit: Der Kämpfer erhält bis
Ende der Kampfrunde
Reflexe – (1) und
Stärke +(1+X).

Der Kämpfer bringt sich selbst in Rage und kämpft fortan mit langsameren, aber wuchtigeren Attacken.

2.4. Kampfbeginn

Jeder Kämpfer würfelt zu Beginn der Kampfrunde alle Würfel für normale Moves (W6), Supermoves (W8) und Hypermoves (W10), die ihm zur Verfügung stehen. Alle Augenzahlen über 6 gelten als Blitzmove und können als Joker jeder Kampfphase nach Wahl zugeordnet werden.

Beispiel:

Ich würfle 5W6, 3W8 und 2W10 und erhalte: 1,1,2,4,5,5,5,6,7 und 9:

1. Kampfphase: 2 Aktionen (W6 und W8)
2. Kampfphase: 1 Aktion (W6)
3. Kampfphase: 0 Aktion (—)
4. Kampfphase: 1 Aktion (W8)
5. Kampfphase: 3 Aktionen (W6, W6, W6)
6. Kampfphase: 1 Aktion (W10)
2 Aktionen (W8 und W10) nach Wahl in beliebige Kampfphasen verteilen...

2.5. Ablauf eine Kampfphase

In jeder Kampfphase werden die entsprechenden Würfel (im oberen Beispiel W6 und W8 in der ersten Kampfphase) im Geheimen auf das Battlegrid gelegt, um die entsprechenden Manöver zu planen.

Haben alle Spieler ihre Moves für die Kampfphase verteilt, so wird aufgedeckt und die Reihenfolge der Aktionen (genannt Combo) festgelegt. Dabei gilt:

1. Haltungen (zählt nicht als Move)
2. Verteidigungsmoves (A, B, TB)
3. Hypermoves
4. Supermoves
5. Normale Moves
6. Würfe und Griffe
7. Verspotten, Rage oder Kräfte sammeln

Sollten beispielsweise zwei normale Moves in der selben Kampfphase durchgeführt werden, so wird zunächst der mit der höheren Geschwindigkeit durchgeführt. Sind auch die Geschwindigkeiten gleich, so wird der

Move zuerst durchgeführt, der an höherer Position im Battlegrid steht.

Beispiel:

Mir stehen in einer Kampfphase ein W10, 4W8 und ein W6 zur Verfügung. Ich lege den W6 auf Ausweichen, einen W8 auf Haltung, einen W8 auf Wurf, einen W8 auf Tiefer Schlag, einen W8 auf Tiefer Kick und den W10 auf Heftiger Kick. Die Reihenfolge wäre:

1. Super-Haltung (W8)
2. Normales Ausweichen (W6)
3. Hyper-Heftiger Kick (W10)
4. Super-Tiefer Schlag (W8)
5. Super-Tiefer Kick (W8)
6. Super-Wurf (W8)

Nun stehen sich die Moves beider Kontrahenten gegenüber, d. h. mein erster Move gegen den ersten Move meines Gegners, mein zweiter Move gegen seinen zweiten u.s.w.

Um festzustellen, wie gut, schnell und hart der Move ausgeführt wird, wird der entsprechend zugeordnete Würfel geworfen, d. h. ein W6 für einen normalen Move, ein W8 für einen Supermove und ein W10 für einen Hypermoves.

Es gilt:

Geschwindigkeit = Würfelergebnis +
Reflexe + Geschwindigkeit des Moves

Schaden = Würfelergebnis + Stärke +
Schaden des Moves – 3

Der Würfel wird nur einmal geworfen, das Ergebnis zählt für beide Berechnungen.

Der Gegner darf seine Konstitution von jedem Schaden, den er erhält, abziehen. Jeder Treffer verursacht jedoch mindestens einen Punkt Schaden.

Der Move mit der höheren Geschwindigkeit wird zuerst durchgeführt und verursacht Schaden, wenn die Geschwindigkeit höher ist als die

Grundabwehr (Reflexe+Schnelligkeit) des Gegners.

Der verursachte Schaden wird zudem von der Geschwindigkeit des aktuellen Moves des Gegners abgezogen. Ist diese dann unter der eigenen Grundabwehr, so geht der Angriff des Gegners ins Leere. Ansonsten gelingt ihm die Aktion ebenfalls und man erhält entsprechend Schaden.

Ist der in einer Kampfphase erhaltene Schaden höher als die Zähigkeit (Stärke + Konstitution + 5) des Gegners, so verfallen alle verbleibenden Moves seiner Combo einschließlich Rage, Verspotten und Kräfte sammeln.

Beispiel:

Togusa (Stärke 4, Konstitution 3, Reflexe 3, Grundabwehr 5, Zähigkeit 12) führt in der Kampfphase zuerst einen Super-Heftigen Kick aus.

Seine Gegnerin Mbungu (Stärke 1, Konstitution 2, Reflexe 5, Grundabwehr 9, Zähigkeit 8) startet mit einem Normalen Sprungkick.

Togusa würfelt mit dem W8 eine 5, sein Move hat also

Geschwindigkeit $5+3+3 = 11$

Schaden $5+4+5-3 = 11$

Mbungu würfelt mit dem W6 eine 2, ihr Move hat also

Geschwindigkeit $2+5+2 = 9$

Schaden $2+1+4-3 = 4$

Togusa fängt also an und trifft (seine Geschwindigkeit ist größer als Mbungus Grundabwehr). Mbungu darf ihre Konstitution (2) vom Schaden (11) abziehen, erhält also noch 9 Schaden, die sie zudem von ihrer Geschwindigkeit abziehen muss. Zum einen sinkt ihre Geschwindigkeit auf 0, wodurch sie den aktuellen Move nicht durchführen kann. Zum anderen sind 9 Schadenspunkte auch höher als ihre Zähigkeit, weshalb auch weitere Moves in der selben Kampfphase verfallen, da sie kurzzeitig benommen ist.

2.6. Sonderregeln beim Würfeln

Regel des Cancelns:

Einige Moves canceln (beenden) andere, beispielsweise cancelt ein Tiefer Block einen Tiefen Schlag oder einen Tiefen Kick. In einem solchen Fall wird der gecancelte Move nicht gewürfelt und gilt automatisch als misslungen.

Regel der Eins:

Würfelt man mit einem Würfel eine 1, so gilt der Move automatisch als misslungen (genannt „Fail“) und richtet keinen Schaden an. Außerdem gilt in einem solchen Fall seine Grundabwehr nicht, d. h. der Move des Gegners gelingt automatisch, wenn dieser keine 1 würfelt.

Regel des Explodierens:

Würfelt man mit einem Würfel dessen maximale Augenzahl (6 bei einem W6, 8 bei einem W8, 10 bei einem W10), so darf der Spieler diesen Würfel erneut werfen und die neue Augenzahl zum Ergebnis addieren. Fällt erneut die maximale Augenzahl, darf er dies wiederholen. Fällt beim erneuten Würfeln eine Eins, so gilt für den zweiten, dritten, vierten (u.s.w.) Wurf die Regel der Eins nicht.

Regel des Gleichstands:

Ist die Geschwindigkeit der Moves beider Kämpfer gleich, so gewinnt der Kämpfer mit dem höheren Fokus-Wert. Ist auch dieser bei beiden Kämpfern gleich, so machen beide Kämpfer Schaden.

3. Charaktererschaffung

Zunächst sollten sie sich Gedanken zum Konzept ihres Kämpfers machen. Ist es eine wieselflinke Akrobatin, ein brutaler Schlägertyp, ein Kampfroboter der Armee? Machen sie sich einige Gedanken zu Namen, Geschlecht, Alter, Kampfstil, Herkunft, Beruf, Aussehen und einigen charakteristischen Merkmalen.

Wenn sie sich über die Grundzüge ihrer Charakters im Klaren sind, können sie anfangen, Werte zu verteilen.

3.1. Attribute

Die sechs Attribute Stärke, Reflexe, Konstitution, Schnelligkeit, Technik und Fokus bestimmen alle weiteren Kampfwerte des Kämpfers.

Die Werte können zu Beginn zwischen 1 und 6 liegen, der Spieler darf 18 Punkte verteilen. Hierbei gilt:

Wert	
0	Schwach (Kind, Greis...)
1	Normaler Passant
2	Sportler
3	Herausragend
4	Topathlet
5	Unglaublich
6	Weltklasse
7+	Übermenschlich

Stärke:	Beeinflusst den ausgeteilten Schaden und die Zähigkeit.
Reflexe:	Beeinflusst die Trefferwahrscheinlichkeit und Grundabwehr.
Konstitution:	Beeinflusst die Zähigkeit und wie viel man verträgt.
Schnelligkeit:	Beeinflusst die Grundabwehr und wie viele Moves man durchführen kann.
Technik:	Beeinflusst die Qualität der Moves und Chi.
Fokus:	Beeinflusst die Qualität der Special Moves, Trefferwahrscheinlichkeit und Chi.

Beispiel:

Bernd entscheidet sich für einen durchtrainierten, japanischen Karate-Kämpfer namens „Togusa“ und verteilt seine Attributspunkte wie folgt:

Stärke: 4
 Konstitution: 3
 Reflexe: 3
 Schnelligkeit: 2
 Technik: 4
 Fokus: 2

Jana entscheidet sich, eine junge, afrikanische Blutschamanin namens „Mbungu“ mit einen eigentümlichen, schnellen, akrobatischen Kampfstil zu spielen. Nach der Verteilung sehen ihre Werte wie folgt aus:

Stärke: 1
 Reflexe: 5
 Konstitution: 2
 Schnelligkeit: 4
 Technik: 2
 Fokus: 4

3.2. Abgeleitete Werte

Sind die grundlegenden Attribute verteilt, so berechnet man die abgeleiteten Werte.

Die *Grundabwehr* gibt an, wie gut der Kämpfer im Ausweichen und Parieren ist, auch wenn er selbst Angreift und sich nicht aktiv auf seine Defensive konzentriert. Die Geschwindigkeit des Moves des Gegners muss diesen Wert übersteigen, damit er den Kämpfer überhaupt treffen kann. Würfelt der Kämpfer eine 1, so gilt seine Grundabwehr allerdings auch nicht mehr.

Grundabwehr = Reflexe + Schnelligkeit
--

Die *Zähigkeit* gibt an, wie viel der Kämpfer in einer Kampfphase einstecken kann, ohne benommen zurück zu taumeln, zu stolpern, zu stürzen...

Erhält der Kämpfer mehr Schaden, als seine *Zähigkeit* beträgt, so verliert er alle weiteren Aktionen in der Kampfphase, muss seine Combo beenden und seine Grundabwehr zählt bis Ende der Kampfphase nicht mehr. D. h. alle Aktionen des Gegners gelingen, solange dieser keine 1 würfelt.

Zähigkeit = Stärke + Konstitution + 5
--

Das *Chi* ist die mystische Energie, der Kampfeswille und die geistige Kraft des Kämpfers.

Es ist eine Ressource im Kampf, mit der man Special Moves durchführen kann, sich zusätzliche Moves kaufen kann, misslungene Würfe wiederholen kann und ähnliches...

Chi = Technik + Fokus

Beispiel:

Abgeleitete Werte für Togusa:

Stärke: 4

Konstitution: 3

= **Zähigkeit (3+4+5): 12**

Reflexe: 3

Schnelligkeit: 2

= **Grundabwehr: 5**

Technik: 4

Fokus: 2

= **Chi: 6**

Abgeleitete Werte für Mbungu:

Stärke: 1

Konstitution: 2

= **Zähigkeit (1+2+5): 8**

Reflexe: 5

Schnelligkeit: 4

= **Grundabwehr (5+4): 9**

Technik: 2

Fokus: 4

= **Chi (2+4): 6**

3.3. Moves

Die Anzahl und Qualität der Moves ist abhängig von der Schnelligkeit und Technik des Kämpfers.

Jeder Kämpfer eines Spielers hat grundsätzlich 6 normale Moves, d. h. 6W6.

Je Punkt Schnelligkeit erhält er zwei normale Moves, d. h. +2W6.

Je Punkt Technik verliert er zwei normale Moves, erhält jedoch folgende Super- und Hypermoves:

Technik	Normal (W6)	Super (W8)	Hyper (W10)
1	---	+1W8	+1W10
2	-2W6	+2W8	+2W10
3	-4W6	+4W8	+2W10
4	-6W6	+5W8	+3W10
5	-8W6	+6W8	+4W10
6	-10W6	+7W8	+5W10
7	-12W6	+8W8	+6W10
8	-14W6	+9W8	+7W10

Beispiel:

Togusa hat den Grundstock von sechs normalen Moves (6W6), erhält durch Schnelligkeit 2 weitere vier normale Moves (10W6). Durch Technik 4 verliert er sechs normale Moves, erhält aber fünf Supermoves und drei Hypermoves.

Normale Moves = 4W6

Supermoves = 5W8

Hypermoves = 3W10

Mbungu hat den Grundstock von sechs normalen Moves (6W6), erhält durch Schnelligkeit 4 weitere acht normale Moves (14W6). Durch Technik 2 verliert sie zwei normale Moves, erhält aber zwei Supermoves und zwei Hypermoves.

Normale Moves = 12W6

Supermoves = 2W8

Hypermoves = 2W10