

# Belagerungswaffen

## Anleitung zu Nutzen und Benutzung

Frei aus dem Englischen übersetzt nach:  
<http://darkageofcamelot.com/guides/siegecraft/> von Spyke Alexander und Scott Jennings von Cornelia Janker und Axel Leyk  
Version 1.01

## 1 Inhaltsverzeichnis

1	Inhaltsverzeichnis .....	1
2	Einleitung .....	1
3	Arten von Belagerungswaffen.....	1
3.1	Rammbock .....	2
3.2	Katapult .....	2
3.3	Ballista .....	2
4	Wichtige Punkte zu allen Belagerungswaffen.....	2
5	Das Bauen von Belagerungswaffen .....	2
5.1	Rammbock .....	3
5.2	Ballista .....	4
5.3	Katapult .....	4
6	Bedienung der Belagerungswaffen.....	4
6.1	Kontrollieren (control) .....	5
6.2	Vorbereiten (ARM) .....	5
6.3	Laden (LOAD) .....	5
6.4	Zielen (AIM) .....	5
6.5	Abfeuern (FIRE).....	5
7	Reparieren der Waffen.....	6

## 2 Einleitung

Wer immer schon einmal 20 Minuten an ein Keepertor geklopft hat um vehement um Einlaß zu bitten, wird vermutlich eine Ahnung haben, wofür man Belagerungswaffen gebrauchen kann.

Belagerungswaffen können riesigen Schaden anrichten und dadurch die Schlacht entscheiden, weil z.B. das Tor zerstört ist, bevor es einen kompletten respawn der Wachen gibt... ☺

## 3 Arten von Belagerungswaffen

Es gibt drei Arten von Belagerungswaffen, die verschiedene Wirkungsweisen und damit auch Einsatzgebiete haben. Diese sind im folgenden beschrieben.

### **3.1 Rammbock**

Rammböcke sind dafür gedacht, Festungstore schnell und effektiv zu zerstören. Rein theoretisch könnten sie auch dafür benutzt werden um Spieler zu verletzen, doch dazu müsste sich der Gegner schon genau vor den Rammbock stellen, da dieser keine große Reichweite besitzt.

### **3.2 Katapult**

Katapulte hingegen verrichten einen Flächenschaden. Dieser wirkt sowohl gegen Spieler als auch Monster. Das Katapult schießt auch über die Festungsmauern. Daher ist es eine effektive Waffe um die Verteidiger zu "reduzieren". Katapulte können NICHT die Tore der Festung angreifen.

### **3.3 Ballista**

Die Ballista ist spieltechnisch eine Mischung aus Rammbock und Katapult. Sie kann Spieler, Monster und Tore angreifen. Sie feuert direkt, das heißt ihre Schüsse verhalten sich wie bolt-spells. Das bedeutet, daß die Schüsse der Ballista abgeblockt werden können durch Landschaft oder Spieler - man muss also genau zielen und den Aufstellungsort weise wählen. Im Verhältnis betrachtet richten Ballisten weniger Schaden an als Rammböcke und Katapulte an. Sie erzeugen einen kleinen Flächenschaden, aber in keinem Vergleich zum Katapult.

## **4 Wichtige Punkte zu allen Belagerungswaffen**

Belagerungswaffen können nicht bewegt werden: Erst mal auf dem Schlachtfeld aufgebaut, verbleiben sie dort bis sie entweder zerstört oder wieder abgebaut werden. Werden sie wieder abgebaut, erhält man nur einen Teil der Ressourcen zurück. Wo sie gebaut wurden, verbleiben sie.

Belagerungswaffen können von gegnerischen Spielern zerstört werden: Es ist sicher anzunehmen, daß der Bau einer Belagerungswaffe auf dem Schlachtfeld eine ungewollte Aufmerksamkeit des Gegners auf sich zieht...

Das Zusammenbauen der Waffen benötigt Teamwork: Die Bauteile der Belagerungswaffen sind SEHR schwer. Es ist unmöglich alle allein oder zu zweit zu tragen. Das korrekte Zusammenbauen verlangt viel Teamwork und gute Planung.

Belagerungswaffen sind sehr teuer. Gerade weil eine Belagerungswaffe schlachtentscheidend sein kann und wird, ist ihr Preis nicht alltäglich. Handwerker mit hohem Fertigkeiten können die Teile der Waffen billiger herstellen als sie beim Kauf von einem NPC-Händler kosten würden. Der Preis geht dennoch ein wenig über den eines Bronzeswertes hinaus...

## **5 Das Bauen von Belagerungswaffen**

(Diese Spielregeln werden sich in Kürze verändern. Speziell bedeutet das, daß es bald stärkere Belagerungswaffen geben wird, die eine höhere Fertigkeit in Belagerungswaffen benötigen, um auf dem Schlachtfeld gebaut zu werden.)

Zur Zeit braucht man eine Belagerungswaffenfertigkeit von 1 um die Waffen zusammenzubauen. Ein höheres Fertigniveau kann bewirken, daß die Waffe schneller zusammengebaut wird, aber man wird niemals Waffenmaterial zerstören; es gibt kein „Versagen“ beim Versuch die Waffe zusammenzubauen.



Beachtet, daß es unmöglich ist, sich auch nur einen cm zu bewegen, wenn man die Teile der Belagerungswaffe im Gepäck hat. Entgegen anderslautender Gerüchte kann der Waffenbauer sehr wohl alle Waffenteile im Gepäck haben – nur bewegen wird er sich damit nicht ☺.

Nicht vergessen, Belagerungswaffen bewegen sich nicht. Genausowenig, wie der Waffenbauer, wenn er ersteinmal angefangen hat. Ihr müßt die Belagerungswaffe dort bauen wo sie auch gebraucht wird. Das bedeutet auch, daß der Waffenbauer in Gefahr ist, und die meisten der Handwerker sind nicht gerade Kämpfernaturen. Ihr solltet also ihren Schutz in die Planung mit einbeziehen.

Hat der Waffenbauer alle Bauteile in seinem Gepäck verfährt er wie bei jedem anderen Werkstück.

Zur Zeit gibt es noch einen Bug, der nicht alle „Zutaten“ anzeigt. Beim Zusammenbauen kommt dann, sehr spät für eine Schlacht, der ein Hinweis auf das fehlende Material. Daher sollte man es vorher mal ausprobieren haben, oder sich an die Liste weiter unten halten.

Bemerkung: Die Teile sind wirklich SEHR SCHWER. Ihr braucht starke Leute um sie zu tragen, und zusätzlich weitere Leute die Munition und Holz tragen. Wir schätzen, es braucht um die 6 bis 15 Leute pro Belagerungswaffe (Katapulte eher 15, Rammböcke eher 6). Die Zahl an Packeseln kann natürlich gesenkt werden durch starke Stärke-Buffs.

Zusätzlich zu dem hier aufgeführten Holz, braucht ihr weiteres, um die Waffe vor dem Verfall zu bewahren; dazu näheres im unteren Abschnitt.

**Achtung: Diese Werte konnte ich noch nicht überprüfen, sie sind daher ohne Gewähr!**

## **5.1 Rammbock**

- 1 Panzerung (Fertigkeit: Rüstungsschmieden; Rohstoff: 140 Metall)
- 2 Federabdeckungen (Fertigkeit: Näherei; Rohstoff: 36 Metall, 110 Leder, 20 Faden)
- 1 Rammspitze (Fertigkeit.: Waffenschmieden; Rohstoff: 210 Metall)
- 800 Holz (gekauft)



Qualitäts-Level:

kleiner Rammbock – Eisen – 2. Materialstufe

Rammbock – Stahl – 3. Materialstufe

Belagerungsramme – Legierung – 4. Materialstufe

## 5.2 *Ballista*

- 1 Aufhängung (Fertigkeit: Rüstungsschmieden; Rohstoff: 400 Metall)
- 1 Abzug (Fertigkeit: Näherei; Rohstoff: 100 Metall, 300 Leder, 450 Stoff)
- 2 Zugseile (Fertigkeit: Pfeilherstellung; Rohstoff: 100 Leder, 400 Stoff)
- 1 Feder (Fertigkeit: Waffenschmieden; Rohstoff: 300 Metall, 100 Leder, 50 Faden)
- 800 Holz (gekauft)

Qualitäts-Level:

Skorpion – Eisen – 2. Materialstufe

Ballista – Stahl – 3. Materialstufe

Palitone-Ballista – Legierung – 4. Materialstufe

## 5.3 *Katapult*

- 1 Eimer (Fertigkeit: Rüstungsschmieden; Rohstoff: 700 Metall)
- 1 Armpolster (Fertigkeit: Näherei; Rohstoff: 160 Metall, 460 Leder, 600 Stoff, 140 Faden)
- 1 Spannkurbel (Fertigkeit: Waffenschmieden; Rohstoff: 700 Metall, 50 Faden)
- 1 Gegengewicht (Fertigkeit: Rüstungsschmieden; Rohstoff: 640 Metall, 160 Leder, 50 Faden)
- 1 Drehpunkt (Fertigkeit: Waffenschmieden; Rohstoff: 700 Metall)
- 1200 Holz (selbstgekauft)

Qualitäts-Level:

Onager – Eisen – 2. Materialstufe

Katapult – Stahl – 3. Materialstufe

Tribock – Legierung – 4. Materialstufe

Für die Herstellung einiger der Komponenten benötigt man zusätzlich zur Hauptfertigkeit noch ein gewisses Können in den Nebenfertigkeiten.

Die einzelnen Komponenten können auch vom speziellen NPC-Händlern gekauft werden, mit etwa 50% Aufschlag auf die Preise, die ein Spieler-Händler für die Rohstoffe bezahlt. Diese NPC-Händler sind in speziellen Keeps zu finden, für Albion ist das z.B. Caer Benowyc.

Man kann aber auch die Händler in den eroberten anderen beiden Keeps der anderen beiden Reiche besuchen – je nachdem, wie erfolgreich das eigene Reich ist... ☺

Etwa um den Fertigkeitenlevel von 500 herum kann ein Spieler-Händler damit anfangen Eisen-Qualität zu fertigen.

## 6 **Bedienung der Belagerungswaffen**

Wenn die Waffe hergestellt worden ist, „gehört“ sie dem Waffenbauer. Er kann sie nun entweder behalten oder die Kontrolle an einen anderen Anwesenden übergeben



in dem er „/control release“ eingibt. Falls auf dem Schlachtfeld das Leben des Waffenbauers in Gefahr kommt, ist es wohl das Beste den Befehl „/control release“ einzugeben, um die Waffe nicht nutzlos rumstehen zu lassen – merke: Tote schreiben schlecht...

Die Ballista und das Katapult müssen vor der Benutzung mit Munition geladen werden. Munition kann man von den gleichen Händlern kaufen, von denen man auch die Waffenkomponenten kaufen kann. (hehe – richtig geraten – so ein Klumpen für ein Katapult ist verdammt schwer, soll ja auch was kaputt machen, oder ☺) Rammböcke benötigen keine Munition.

### **6.1 Kontrollieren (control)**

Um die Kontrolle über die Belagerungswaffe zu bekommen, wählt man sie an und gibt „/control“ ein. Das klappt natürlich nur, wenn sie von niemandem anderen gerade kontrolliert wird. Ein Dialog wird erscheinen. Du hast die Auswahl zwischen: ARM (vorbereiten), LOAD (laden), AIM (zielen) und FIRE (abfeuern).

### **6.2 Vorbereiten (ARM)**

Klicke auf diesen Schalter, um die Waffe gefechtsbereit zu machen. Das dauert zwischen 15-30 Sekunden, abhängig vom Waffentyp.

### **6.3 Laden (LOAD)**

Für die Ballista und das Katapult müßt Ihr vor dem Abfeuern passende Munition laden. Dazu legt der Besitzer einfach Munition aus seinem Inventar auf die Waffe. Danach wählt er aus dem Kontrollfenster die Munition aus, die er abfeuern möchte und klickt auf „load“.

### **6.4 Zielen (AIM)**

Um die Waffe auf ein Ziel auszurichten, wählt man das Ziel an und betätigt dann den Button „aim“. Für Rammböcke wird das meistens ein Tor sein, für eine Ballista bietet sich z.B. eine andere Belagerungswaffe an. Für Katapulte, die für gewöhnlich auf ein Gebiet wirken sollen, benutzt man die Zielbereich-Funktion mittels F5.

### **6.5 Abfeuern (FIRE)**

Feuert die Waffe ab und trägt hoffentlich Tod und Zerstörung in die Reihen der Gegner...

Eines der grundsätzlichen Ziele für Belagerungswaffen sind Festungstore. Ein Tor kann natürlich auch von einem Spieler mit Waffe oder Zauberspruch beschädigt werden. Aber die Treferpunkte, die so ein Tor hat, sind so hoch, daß schon einmal etwas länger dauern kann... – also entweder man hat einen Snickers dabei, oder eine Ramme ☺ Diese kann nämlich die Zeit auf bis zu 5 Minuten drücken... Dabei ist aber anzumerken, daß die Verteidiger das Tor reparieren oder sogar verstärken können, während ihr von der anderen Seite daran arbeitet... Dagegen

sollte man doch was unternehmen, oder? ... böse Verteidiger... hier kommt Eure Bestrafung...

Falls der Besitzer der Waffe die direkte Umgebung der Belagerungswaffe verläßt, so verliert er die Kontrolle über die Waffe. Er muß abermals „/control“ eingeben, um die Kontrolle wiederzuerlangen. Dieses Feature funktioniert aber anscheinend noch nicht – die unmittelbare Umgebung ist noch weiter, als ich sprinten kann, bis meine Endurance aufgebraucht ist... ☺



## 7 Reparieren der Waffen

Belagerungswaffen zerfallen mit der Zeit. Wenn sie keinen anderen Schaden abbekommt, zerfällt eine Belagerungswaffe in 30 Minuten komplett.

Handwerker können Belagerungswaffen reparieren. Dazu wählen sie die Waffe als Ziel und tippen „/repair“ ein. Jeder Handwerker mit passendem Holz im Inventar und einer Waffenschmiedefertigkeit von 300 oder mehr, der sich in der Nähe befindet kann reparieren. Ebenso kann ein Handwerker, wenn er die Waffe gerade besitzt, die Waffe wiederverwerten, um ein Teil der Holzes wiederzubekommen, daß beim Bau verbraucht wurde. Die anderen Waffenkomponenten sind unwiederbringlich verloren, wenn die Belagerungswaffe ersteinmal gebaut wurde. Um das Holz wiederzuerlangen und die Waffe dabei aufzulösen wählt der Besitzer sie als Ziel und gibt „/salvage“ ein. Zur Zeit kann **nur** der Erbauer eine Belagerungswaffe wieder zerlegen!



Nun viel Spaß beim RvR wünschen Conny und LexX.

PS:  = Änderungen seit Version 1.0