

Spielsystem

Der Grundschaden ist immer 10.

Cooldown Immer wenn der Gegner angreift oder getroffen wird, wird der Cooldown-Wert erhöht. Der Gegner kann erst dann wieder angreifen, wenn der Wert auf 0 ist.

Debuffs

Benommenheit Reduziert den Schaden um 50% (Spieler) oder einen bestimmten Wert (Gegner). Heilung: Hört nach 15 Sekunden oder nach Kampfende auf.

Lethargie Reduziert die Geschwindigkeit, mit der sich die Ausdauer auflädt, um 50% (Spieler). Beim Gegner erhöht Lethargie den Cooldown-Wert. Heilung: Hört nach 15 Sekunden oder nach Kampfende auf.

Panzerbruch Nur beim Gegner. Senkt die Abwehr um einen bestimmten Wert.

Blutung Jede Sekunde TP – 2 (Spieler) oder minus einen festen Wert (Gegner). Heilung: Pflaster oder nach Kampfende.

Umgehauen Der Spieler ist für 3 Sekunden handlungsunfähig. Beim Gegner wird der Cooldown-Wert um 100 erhöht.

Nahkampfwaffen

Jedes Upgrade erhöht den Schaden der Waffe um 20%.

Provisorische Keule 100% Grundschaden. Schlagschaden. Benommenheit + 2. Umgehauen + 2. Cooldown + 3 * Anfälligkeit des Gegners.

Provisorische Axt 100% Grundschaden. Hiebschaden. Blutung + 1. Umgehauen + 1. Cooldown + 2 * Anfälligkeit des Gegners.

Provisorischer Speer 100% Grundschaden. Stichschaden. Panzerbruch + 1. Umgehauen + 1. Cooldown + 1 * Anfälligkeit des Gegners.

Bonuswaffen

Der Schaden der Bonuswaffen kann nicht erhöht werden.

Schockstab 130% Grundschaden. Schlagschaden. Benommenheit + 2. Umgehauen + 2. Cooldown + 3 * Anfälligkeit des Gegners.

Dreikantmesser 190% Grundschaden. Stichschaden. Panzerbruch + 2. Blutung + 2. Umgehauen + 1. Cooldown + 1 * Anfälligkeit des Gegners.

Plasmaklinge 350% Grundschaden. Schneidschaden. Blutung + 1. Umgehauen + 2. Cooldown + 2 * Anfälligkeit des Gegners.

Schusswaffen

Pistole 250% Grundschaden. Ballistischer Schaden. Umgehauen + 1. Cooldown + 1 * Anfälligkeit des Gegners. Munition: 9mm.

Revolver 350% Grundschaden. Ballistischer Schaden. Umgehauen + 2. Cooldown + 3 * Anfälligkeit des Gegners. Munition: .357.

Flinte 500% Grundschaden. Ballistischer Schaden. Umgehauen + 3. Cooldown + 5 * Anfälligkeit des Gegners. Munition: Kaliber 12.

Granaten

Schockgranate	Benommenheit + 10. Radius 3.
Gasgranate	Lethargie + 10. Radius 3.
Splittergranate	300% Grundscha-den. Schneidscha-den. Blutung + 5. Radius 3.
Brandgranate	300% Grundscha-den. Hitzescha-den. Radius 3.
Kältegranate	300% Grundscha-den. Kältescha-den. Radius 3.

Körperpanzerung

Beschusshemmende Weste	Reduziert Schaden um 20%.
Schwere beschusshemmende Weste	Reduziert Schaden um 35%.
Taktische Panzerung	Reduziert Schaden um 50%.

Mäntel

Kettenmantel	Reduziert Schaden um 10%.
Hitzeresistenter Mantel Klasse B	Reduziert Schaden durch Hitze um 25%.
Kälteresistenter Mantel Klasse B	Reduziert Schaden durch Kälte um 25%.
Säureresistenter Mantel Klasse B	Reduziert Schaden durch Säure um 25%.
Hitzeresistenter Mantel Klasse A	Reduziert Schaden durch Hitze um 50%.
Kälteresistenter Mantel Klasse A	Reduziert Schaden durch Kälte um 50%.
Säureresistenter Mantel Klasse A	Reduziert Schaden durch Säure um 50%.

Heilgegenstände

Schmerztabletten	Stellen 50% der TP wieder her.
Erste-Hilfe-Kasten	Stellt 100% der TP wieder her.
Pflaster	Hebt Blutung auf
Stabilisator	Reduziert die Wirkung von Benommenheit für 3 Kämpfe um 66%.
Aufputschmittel	Reduziert die Wirkung von Lethargie für 3 Kämpfe um 66%.