

ELFENSTADT



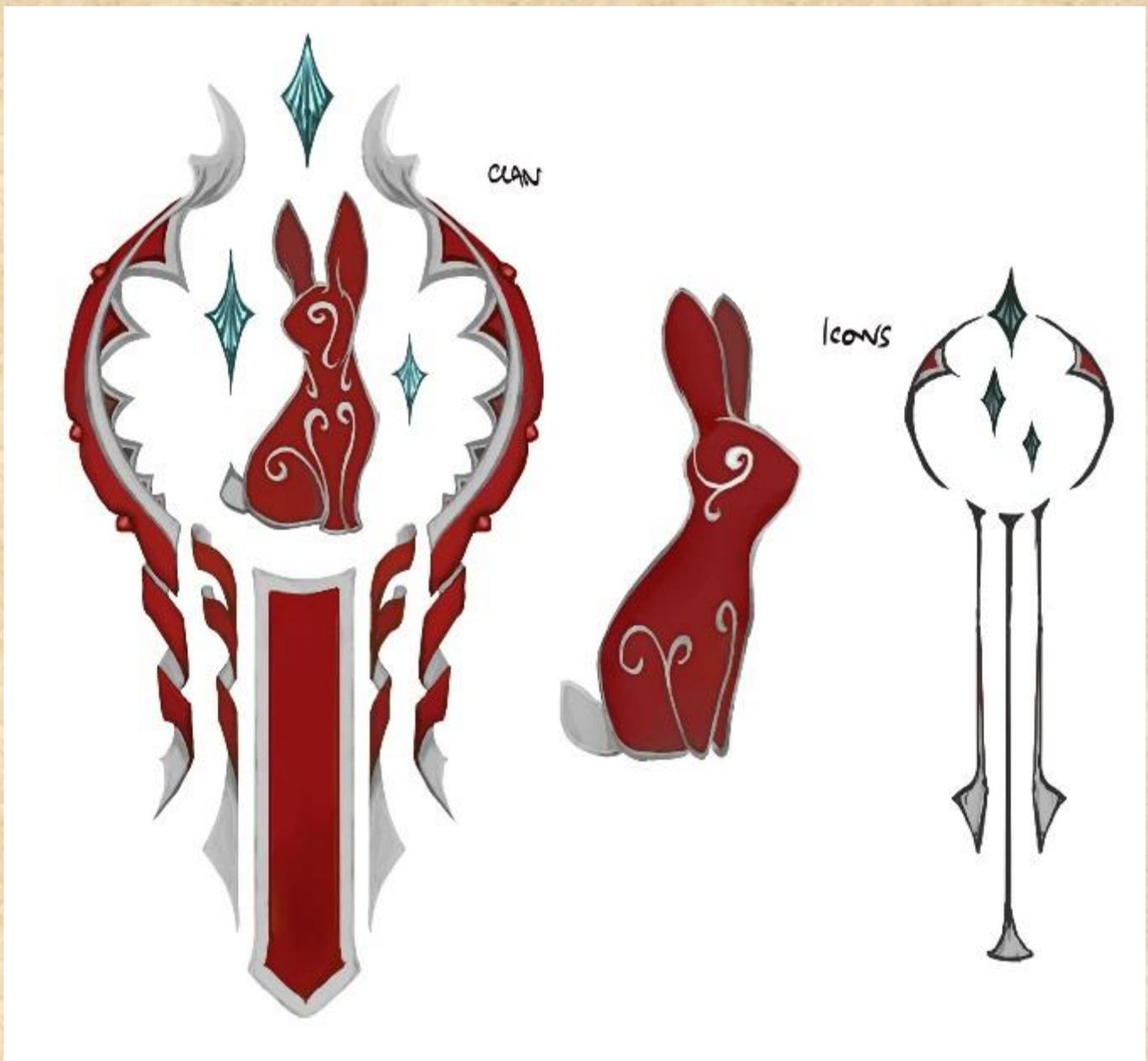
DESIGN-DOKUMENT 5

HEFIN & MEILYR

Was ihr hier lest, ist ein Design-Dokument, ein Überblick über unsere Pläne für die Elfenstadt. Einige Details müssen erst noch ausgearbeitet werden - unter anderem die Ausbalancierung, EP-Raten und Geschichtelemente.

Des Weiteren kann sich der Inhalt dieses Dokuments bis zur Veröffentlichung des Projekts noch ändern. Wir mögen alles, was in diesem Dokument steht, dennoch kann sich vieles noch ändern. Dieses Dokument ist kein Versprechen in Bezug auf das Endresultat. Allerdings IST es eine Möglichkeit für euch, Änderungen selbst herbeizuführen - wenn ihr Feedback zu dem hier Geschriebenen habt, lasst es uns im Forum wissen.

HEFIN-CLAN – GEWANDTHEIT AND GEBET - TEIL 2



Oben seht ihr eine große und eine kleine Version des Symbols des Hefin-Clans. Der Hase steht für die Wendigkeit und Geschicklichkeit des Hefin-Clans.

MITTLERER KREIS



Hier seht ihr einen Prototypen des Hefin-Gebiets. Der Tempel im hinteren Bereich des Bilds wird die Seren-Steine beherbergen, und auf einem höheren Berg stehen, als hier abgebildet.

SÄULEN DER SERENITÄT - STUFE 75 IN GEWANDTHEIT

Aus dem Krater ragen entlang einer langen Plattform 6 hölzerne Säulen. Spieler können auf diesen auf einem Bein balancieren. Während sie auf diesen Säulen stehen, bekommen sie mit der Zeit Bonus-EP in Gewandtheit. Pro Tag kann man auf den Säulen nur eine bestimmte Menge an Bonus-EP in Gewandtheit verdienen. Das Ziel ist, dass die Spieler Bonus-EP in Gewandtheit erhalten, bevor sie den Gewandtheitskurs der Elfenstadt beginnen.

Auf den Säulen der Serenität bekommen die Spieler Anweisungen, welche Posen sie ausführen sollen. Die vorgeschlagene Pose wird durch Zufall ausgewählt. Spieler bekommen Bonus-EP pro Sekunde, wenn sie die Pose auswählen und richtig ausführen. Wenn sie eine falsche Pose ausführen, bekommen sie viel weniger Bonus-EP in Gewandtheit pro Sekunde.

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 94 IN DIEBSTAHL

Im mittleren Kreis werden sich einige Hefin-Arbeiter aufhalten. Häufige Gegenstände, die ihr beim Taschendiebstahl erhalten werdet, umfassen verschiedene Knochen und Gegenstände, die Gebet und Gewandtheit wiederherstellen. Seltene Gegenstände sind zum Beispiel hochstufige Knochen und Extrem-Gebetstränke.

LICHTWESEN - GEWANDTHEIT AUF STUFE 77 (BIS ZU STUFE 82, 87, 92 UND 97)

In der Mitte jedes Stadtteils wird es eine Gewandtheitsabkürzung zu den benachbarten Stadtteilen geben (Gewandtheit auf Stufe 77). Dies erleichtert die Orientierung in der Stadt und alle Abkürzungen hintereinander bilden einen Gewandtheitskurs. Wenn ein Spieler eine ganze Runde der Abkürzungen der Elfenstadt abschließt, die im mittleren Kreis des Hefin-Bereichs beginnen und dort auch enden, wird ein Lichtwesen zu ihm fliegen. Der Spieler erhält eine pauschale Menge an EP in Gewandtheit für eine abgeschlossene Runde (angemessen für einen Gewandtheitskurs der Stufe 77), und diese Pauschalsumme an EP wird jeweils bei 5 weiteren Stufen in Gewandtheit erhöht. Das Lichtwesen lässt auch einen zufälligen Gegenstand/einen Multiplikator in das Inventar des Spielers fallen. Die Gegenstände/Multiplikatoren umfassen unter anderem:

- x1-, x2- und x3-Multiplikator - Eure nächste oder eure nächsten zwei oder drei Runden beim Gewandtheitskurs bringen mehr EP.
- x2-, x3- und x4-Gegenstandsmultiplikator – Eure nächste Runde bringt zwei-, drei- oder viermal so viele Gegenstände.
- Kleine, mittlere und große Gebetslampen
- Kleine, mittlere und große Gewandtheitslampen
- Lichtkerne (sekundäre Materialien für Lichtwesen-Vertraute)
- Gegenstände zur Wiederherstellung von Gewandtheit
- Eicheln von Kristall-Bäumen (sehr, sehr selten)

Die Droptables der Lichtwesen verbessern sich alle 5 Stufen und seltene Gegenstände werden häufiger.

DER TALENTSUCHER

Der Talentsucher wartet am Ende der Runde, bereit, den Spieler gegebenenfalls in die Grube mitzunehmen.

ÄUßERER KREIS

REINIGEN DER SEREN-STEINE - STUFE 75 IN GEBET



Die Hefin-Kathedrale ist das höchste Gebäude der Elfenstadt. Spieler müssen einige Stufen zur Kathedrale hinaufgehen.

Im äußeren Kreis gibt es eine Kathedrale. In dieser Kathedrale befindet sich ein vollständig abgebauter Seren-Stein aus dem Trahaearn-Bereich. Der Stein ist durch schwarzen Schlamm aus der giftigen Einöde im Süden korrumpiert. Spieler können für Goldmünzen Reinigungskristalle vom Hefin-Elfen in der Kathedrale kaufen. Jeder Reinigungskristall kann bei einem Reinigungsritual verwendet werden. Den Stein zu reinigen, bringt EP in Gebet ein. Das Ziel ist, eine günstigere, aber langsamere Methode anzubieten, um Gebet zu trainieren, die die bestehenden, hochstufigen Möglichkeiten zum Training von Gebet nicht überflüssig macht.

GEBETSALTAR

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 94 IN DIEBSTAHL

Die NSC sind identisch mit denen im mittleren Kreis.

MUSIKANT ZUM AUSRUHEN

GNOMEN-GLEITER UND GNOM

MEILYR-CLAN – KERKERKUNDE AND PFLANZENKUNDE - TEIL 2



Oben seht ihr eine große und eine kleine Version des Symbols des Meilyr-Clans. Das Portal symbolisiert Kerkerkunde, das Blatt steht für Pflanzenkunde - die zwei Fachgebiete des Clans.

MITTLERER KREIS



Hier seht ihr einen Prototypen des Meilyr-Gebiets. Das Aussehen des Gebiets ist an japanische Gärten angelehnt.

RESSOURCENVERLIES FÜR KERKERKUNDE - STUFE 95

Dieses Ressourcenverlies zu aktivieren, gewährt den Spielern eine große Menge an EP in Kerkerkunde.

Es wird außerdem unter anderem enthalten:

- Jagdplätze für Pawya und Dornenbiester
- 2 Runit-Felsen
- SB-Schalter
- Feeboldpunkt
- Blutholzbaum

HARMONIE-MONOLITHEN - STUFE 75 IN LANDWIRTSCHAFT

Zeitbedingt könnten die Harmonie-Monolithen und die Fertigkeitsstränke eventuell verschoben und nicht mit dem zweiten Teil der Elfenstadt veröffentlicht werden. Sie werden stattdessen vielleicht zum Projekt der Elfenzauber und -gebete hinzugefügt. Eine solche Reduzierung des Umfangs eines Updates kommt bei der Entwicklung von Spielinhalten häufig vor. Trotzdem würden wir uns über euer Feedback zu diesem Update freuen.



So könnte der Bereich der ‚Harmonie-Monolithen‘ im Stadtteil der Meilyr aussehen. Ursprünglich war geplant, die Monolithen als Holzblöcke zu konzipieren, doch dies hätte nicht zur Atmosphäre eines japanischen Wasser-Gartens gepasst.

An diesem Ort gibt es vier Monolithen. Spieler können für jeweils 1.000 Goldmünzen Moos-Samen für diese Monolithen kaufen. Diese Samen sind handelbar. Einen Samen auf jeden Monolithen zu pflanzen, erfordert Stufe 75 in Landwirtschaft. Dieses Moos erkrankt nicht und benötigt keinen Kompost. Spieler können allerdings ihre Amulette des Landwirts darauf einstellen, sein Wachstum zu überwachen.

Statt graduell zu wachsen, wächst das Moos um eine Wachstumsphase pro 50.000 EP, die der Spieler in einer Fertigkeit verdient. Der Monolith hat vier Wachstumsphasen, erfordert also 200.000 EP, bis er ausgewachsen ist. Jeder Monolith entspricht einer bestimmten Fertigkeit und nur EP, die für diese Fertigkeit verdient werden, lassen Moos darauf wachsen (EP aus Abenteuern, Minispielen etc. zählen nicht dazu). Spieler können zum Beispiel einen Berserker-Monolith haben. Bonus-EP tragen nicht zum Wachstum von Moos bei.

Jeder Harmonie-Monolith wechselt seine Fertigkeit im 24-Stunden-Rhythmus. Die Menge der EP, die zu einem Monolithen (und dem Wachstum von Moos) beigetragen werden, bleibt allerdings gleich. Ein Monolith kann jeder Fertigkeit entsprechen, in der Spieler derzeit Herausforderungen erhalten können.

Wenn Spieler in weniger als vier Fertigkeiten Herausforderungen erhalten, werden die Monolithen dupliziert (ein Spieler könnte zum Beispiel vier Kerkerkunde-Monolithen gleichzeitig haben). EP werden jeweils zu einem Monolithen hinzugefügt (wenn ein Spieler vier Kerkerkunde-Monolithen hat, bekommt nur jeweils einer davon EP, überschüssige EP werden dem nächsten Kerkerkunde-Monolith angerechnet).

Spieler bekommen eine zufällige Menge an Moos, zwischen 1 und 5 pro Ernte. Moos ist stapel- und handelbar. Spieler können das Moos dann zu bestehenden Juju-Tränken hinzufügen, um sie in handelbare Fertigkeitstränke umzuwandeln. Die Wirkung der Tränke hält für eine Stunde, nachdem sie getrunken werden, an.

Juju-Tränke werden mit diesem Update handelbar. Damit entsteht eine wichtige Einkommensquelle für Skiller.

Dies sind ihre Wirkungen (mehr Wirkungen werden bei der Veröffentlichung hinzugefügt):

TRANK	ERFORDERLICHE STUFE IN PFLANZENKUNDE	WIRKUNG
PERFEKTER HOLZFÄLLEREITRANK	75	Bietet die Chance, doppelte Scheite oder doppelten Würgeefeue zu bekommen.
PERFEKTER LANDWIRTSCHAFTSTRANK	77	Bietet die Chance, doppelt Moos von einem Harmonie-Monolithen zu bekommen. Bietet die Chance, Moos zu bekommen, indem man eine Parzelle aberntet oder überprüft.
PERFEKTER BERGBAUTRANK	80	Bietet die Chance, dass eine Stelle, an der man Bergbau betreibt, nicht ausgeschöpft wird. Bietet die Chance, dass ein Felsen, der keine Kohle enthält, beim Bergbau Kohle bringt.
PERFEKTER SCHMIEDETRANK	82	Bietet die Chance, dass das Schmieden von Barren unseliges Erz hervorbringt.
PERFEKTER GEWANDTHEITSTRANK	85	Ein Lichtwesen kommt nach einer Runde JEDES Gewandtheitskurses zum Spieler und gibt ihm einen Gegenstand. In der Elfenstadt wird das ein zusätzlicher Gegenstand sein.
PERFEKTER GEBETSTRANK	87	Höherer EP-Gewinn an einem vergoldeten Altar. Höherer EP-Gewinn beim Reinigen der Seren-Steine.
PERFEKTER PFLANZENKUNDETRANK	90	Höhere Chance, bei Kerkerkunde ein Rezept zu finden. Zusätzliche EP bei der Herstellung von Kombi-Tränken.

PERFEKTER
KERKERKUNDETRANK

91

(Hat eine Dauer von 4 Stunden statt 1 Stunde.) Verursacht mehr Schaden in einem Kerker (mit dem Ziel, Übermaßtränke bei Kerkerkunde zu ersetzen). Kerkerkunde-Rätseltüren erfordern 2 Stufen weniger.

Spieler, die das Maximum für alle Fertigkeiten erreicht haben, bekommen jeweils einen der Tränke, wenn sie das erste Mal mit Lady Meilyr sprechen.

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 89 IN DIEBSTAHL

Im mittleren Kreis werden sich 5 Meilyr-Arbeiter aufhalten. Häufige Gegenstände, die ihr beim Taschendiebstahl erhalten werdet, umfassen Samen, Zutaten und Kerkerkunde-Marken. Seltene Gegenstände sind zum Beispiel Rezepte.

ÄUßERER KREIS

RESSOURCENVERLIES FÜR KERKERKUNDE - STUFE 115

Dieses Verlies zu aktivieren, gewährt den Spielern eine große Menge an EP in Kerkerkunde. Es wird unter anderem Folgendes enthalten:

- Zusätzlicher kristalliner Sandstein
- Frostdrachen
- SB-Schalter
- Kristall-Felsen (Hauptader) - Kann einmal pro Tag abgebaut werden, um mindestens einen der folgenden Gegenstände zu erhalten:
 - Ein goldener „Steinzeit“-Felsen, den der Spieler noch nicht erhalten hat (häufig)
 - Ein „Steinzeit“-Felsen, den der Spieler noch nicht erhalten hat (häufig)
 - Schlüssel-Marke (häufig)
 - Kristall-Geode (häufig)
 - Kristall-Schlüsselhälfte (ungewöhnlich)
 - Schriftrollen für Gerichtsverfahren (ungewöhnlich)
 - Marken für erlegte Schmatzies, Burgenkampf-Tickets, etc. (ungewöhnlich)
 - Ein Kristall-Schlüssel (selten)
 - Ein Fragment einer Kristall-Triskele (selten)
 - Uralte Skulpturen (selten)
 - Hinweis-Schriftrollen (ungewöhnlich - selten)
 - Champion-Schriftrollen (selten)
 - Eine komplette Kristall-Triskele (sehr selten)
 - Ein Kristall-Baum-Samen (sehr selten)
- Andere seltene Gegenstände, Waffen und Rüstzeug (sehr selten)
- Das Ziel des Kristall-Felsens (Hauptader) ist es, hochstufige Spieler näher an den Perfektionisten-Umhang und seine verzierte Version heranzubringen sowie für diejenigen, die kein Interesse daran haben, lohnende Beutestücke zu bieten. Wenn ein Spieler einen Beutetyp bereits „abgeschlossen“ hat und ihn nicht mehr für den Perfektionisten-Umhang oder seine verzierte Version benötigt - wenn ein Spieler zum Beispiel bereits alle Schriftrollen für Gerichtsverfahren gesammelt hat - wird er diesen Beutetyp nicht mehr erhalten.
- Mit den Kristallsplittern (Hauptader), die Spieler während der Sommer-Aktion sammeln können, kann der Felsen einmal kostenlos abgebaut werden.

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 94 IN DIEBSTAHL

Die NSC sind identisch mit denen im mittleren Kreis.

OBSTBAUM-PARZELLE

PFLANZENKUNDE-LADEN UND KOMBI-TRÄNKE

PROJECT: GE
ARTIST: 162 DATE: 17.4.14
REVISION NO:

RUNESCAPE



Im Meilyr-Gewächshaus können Spieler Rezepte für ihre Kombi-Tränke kaufen.

Spieler werden im Pflanzenkunde-Laden in Meilyr Rezepte für ihre Kombi-Tränke kaufen können. Die Rezepte werden die Fähigkeit freischalten, die Wirkungen verschiedener Tränke zu kombinieren und einen neuen Kombi-Trank in einer Kristall-Flasche (die im Ithell-Bereich hergestellt werden kann) zu mischen. Es wird insgesamt 20 verschiedene Rezepte zu kaufen geben und 7 dieser Rezepte für Tränke müssen beim Ausüben von Kerkerkunde gefunden werden, ähnlich wie Sagen. Wenn Spieler die Rezepte gefunden haben, können sie sie im Laden gegen eine bestimmte Menge an Goldmünzen freischalten. Sobald das Rezept freigeschaltet ist, erwerben Spieler das Wissen, wie man den Trank herstellt.

Die Kombi-Tränke können hergestellt werden, indem man einen Trank mit 4 Dosen, ohne Flasche mit einem weiteren Trank mit 4 Dosen, ohne Flasche benutzt, während man eine Kristall-Flasche besitzt. Dies bringt eine neue Kristall-Flasche mit 6 Dosen hervor. Spieler bekommen dabei also zwei zusätzliche Dosen pro Trank.

KOMBI-TRANK	PFLANZEN-KUNDE-STUFE	FREI-SCHALTEN MIT	ZUTATEN	HANDE L-BAR?	KOMBI-NIERTE WIRKUNG
STÄRKETRANK (++)	75	100.000 GM	Stärketrank (+) und Stärketrank	Ja	Verbessert Stärke um 14 % +2
FERNKAMPF-TRANK (++)	76	100.000 GM	Fernkampftrank (+) und Fernkampftrank	Ja	Verbessert Fernkampf um 14 % +2
MAGIETRANK (++)	77	100.000 GM	Magietrank (+) und Magietrank	Ja	Verbessert Magie um 14 % +2
NAHKAMPF-TRANK (++)	81	150.000 GM	Verteidigungstrank (+), Angriffstrank (+) und Stärketrank (+)	Ja	Verbessert Angriff, Stärke und Verteidigung um 12 % +2
SUPER-SERUM	85	Kerkerkunde und 200.000 GM	Magietrank (+), Fernkampftrank (+), Verteidigungstrank (+), Angriffstrank (+) und Stärketrank (+)	Ja	Verbessert Magie, Fernkampf, Angriff, Stärke und Verteidigung um 12 % +2
EXTREM-ANTIFEUER-TRANK	89	200.000 GM	Antifeuertrank (+) und Antifeuertrank	Nein	Schützt 7 Minuten lang (1 Minute länger als sonst), auch gegen Lindwurm-Feuer
BLUTRAUSCH-TRANK	91	Kerkerkunde und 200.000 GM	Extrem-Angriffs-, Extrem-Verteidigungs- und Extrem-Stärketrank	Nein	Verbessert Angriff, Verteidigung und Stärke um 15 % +3
ANTIFEUER-TRANK (++)	92	300.000 GM	Extrem-Stärke- und Antifeuertrank (+)	Nein	Kombiniert die Wirkungen des Extrem-Stärketranks mit denen des Antifeuertranks (+).
FERNKAMPF-ANTIFEUER-TRANK	92	300.000 GM	Extrem-Fernkampf- und Antifeuertrank (+)	Nein	Kombiniert die Wirkungen des Extrem-Fernkampftranks mit denen des Antifeuertranks (+).
MAGIE-ANTIFEUER-TRANK	92	300.000 GM	Extrem-Magie- und Antifeuertrank (+)	Nein	Kombiniert die Wirkungen des Extrem-

					Magietranks mit denen des Antifeuertranks (+).
OBER-STÄRKETRANK	93	500.000 GM	Extrem-Stärke- und Stärketrank (+)	Nein	Verbessert Stärke zeitweilig um 16 % +4
OBER-MAGIETRANK	93	500.000 GM	Extrem-Magie- und Magietrank (+)	Nein	Verbessert Magie zeitweilig um 16 % +4
OBER-FERNKAMPF-TRANK	93	500.000 GM	Extrem-Fernkampf- und Fernkampftrank (+)	Nein	Verbessert Fernkampf zeitweilig um 16 % +4
ANTIFEUER-AUFFRISCHUNGSTRANK	94	600.000 GM	Gebetsauffrischungs- und Antifeuertrank (+)	Nein	Kombiniert die Wirkungen des Gebetsauffrischungs- und Antifeuertranks (+)
ADRENALIN-AUFFRISCHUNGSTRANK	95	600.000 GM	Gebetsauffrischungs- und Adrenalintrank	Nein	Kombiniert die Wirkungen des Gebetsauffrischungs- und Adrenalintranks
GEBET-ÜBERMASS-TRANK	96	Kerkerkunde und 700.000 GM	Übermaß- und Gebetstrank (+)	Nein	Gewährt 5 Minuten lang die Wirkungen aller fünf Extrem-Tränke und löst alle 15 Sekunden deren Buffs erneut aus. Stellt Gebetspunkte um 35 % plus 90 wieder her.
ANTIFEUER-ÜBERMASS-TRANK	97	Kerkerkunde und 700.000 GM	Übermaß- und Antifeuertrank (+)	Nein	Gewährt 5 Minuten lang die Wirkungen aller fünf Extrem-Tränke und löst alle 15 Sekunden deren Buffs erneut aus. Macht 10 Minuten lang gegen Drachenfeuer immun, selbst wenn kein Antidrachenschild ausgerüstet ist.

ÜBERMASS-AUFFRISCHUNGSTRANK	97	Kerkerkunde und 700.000 GM	Übermaß- und Gebetsauffrischungstrank	Nein	Gewährt 5 Minuten lang die Wirkungen aller fünf Extrem-Tränke und löst alle 15 Sekunden deren Buffs erneut aus. Stellt innerhalb von 5 Minuten 4,5 Mal die Stufe in Gebet des Spielers plus 120 wieder her, womit insgesamt 124-516 Gebetspunkte wiederhergestellt werden.
ADRENALIN-ÜBERMASS-TRANK	98	Kerkerkunde und 750.000 GM	Übermaß- und Adrenalintrank	Nein	Gewährt 5 Minuten lang die Wirkungen aller fünf Extrem-Tränke und löst alle 15 Sekunden deren Buffs erneut aus.
PERFEKTO-TRANK	99	Kerkerkunde und 1.000.000 GM	Übermaßtrank, Moos und Kristall-Blüte	Nein	Die Wirkungen ALLER perfekten Tränke für 24 Stunden.







Dieses Dokument und sein Inhalt sind Eigentum von Jagex. © 1999 - 2014 Jagex Ltd.