

ELFENSTADT



DESIGN-DOKUMENT 2

IORWERTH & CADARN

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.

CLAN IORWERTH – BERSERKER UND NAHKAMPF - TEIL 1



Oben seht ihr eine große und eine kleine Version des Symbols von Clan Iorwerth. Die große Version wird hauptsächlich für Buntglasfenster verwendet, die kleine Version für Umhänge und andere Zwecke.

MITTLERER KREIS:



Oben seht ihr eine kleine Vorschau auf den Prototyp des Iorwerth-Gebiets, wie wir ihn für die Engine entwickelt haben.

BERSERKER-MEISTER - KAMPFSTUFE 175, BERSERKER AUF STUFE 85

Der elfische Berserker-Meister (Morvran) steht an einer Treppe/einem Aufzug, die hinab in den Abgrund des Kraters führen, wo sich das Berserker-Verlies befindet. Dieser Berserker-Meister mag es, Berserker im Kampf gegen die Kreaturen zu beobachten und ihre verschiedenen Kampfstile zu analysieren. Kuradal versorgt ihn mit Berserker-Monstern für sein Verlies, weshalb sie für Kenner und Sammler von Interesse sein dürften.

Für den Berserker-Meister benötigt ihr eine Kampfstufe von 175 und Stufe 85 in Berserker. Die Liste an Berserker-Monstern wird sich aus Kuradals Berserker-Monstern zusammensetzen und pro Auftrag circa 20 % mehr Monster enthalten. Was Kuradals Liste an Monstern angeht, werden für die Aufträge von Morvran die Bewohner der Elfenstadt hinzugefügt und die Berserker-Monster entfernt, die am häufigsten zurückgewiesen werden. Diese Liste besteht derzeit aus:

- Fäulnisgeister
- Höllendämonen
- Airut
- Aquavolten
- Aviansie
- Schwarzdämonen
- Schwarzdrachen
- Blutvelde
- Blaudrachen
- Cres' mechanische Wesen
- Dunkelbestien
- Wüsten-Wehrwürmer
- Elfen der Elfenstadt
- Feuer-Riesen
- Ganodermische Kreaturen
- Gargoyles
- Blutdämonen
- Grottenwürmer
- Höllenhunde
- Eis-Wehrwürmer
- Eisendrachen
- Dschungel-Wehrwürmer
- Kalphiten
- Mithrildrachen
- Muspah
- Mutierte Jadinkos
- Nihil
- Mitglieder des Ordens der Aszension
- Stahldrachen
- Wasserteufel

Es wird die Chance bestehen, dass der Berserker-Meister dem Spieler einen Solo-Auftrag anbietet. Diese Herausforderung ist eine ‚Ruhmeshalle‘-Herausforderung. Der Spieler muss ein Monster eines jeden Typs in der folgenden Reihenfolge töten:

- Königs-Schwarzdrache
- Königinnen-Schwarzdrache
- Dagannoth-Könige
- Kalphiten-Königin
- Zilyana
- K'ril
- Kree'arra
- Graardor
- Hochstufiger Maulwurf

Der erste Boss, den der Spieler besiegt, lässt einen dunklen Kristall fallen. Dieser dunkle Kristall kann nicht fallen gelassen oder gehandelt werden. Während der Spieler diesen dunklen Kristall im Inventar trägt, erhält er beim Kampf gegen einen der Bosse auf dieser Liste einen Kampf-Debuff. Der Spieler erhält von jedem der Bossgegner auf der Liste einen per Zufall ausgewählten dunklen Kristall, der einen Platz im Inventar in Anspruch nimmt. Dadurch steht der Spieler vor der Wahl: Entweder er besiegt alle Bossgegner mit einem ständig kleiner werdenden Inventar und sich stapelnden Debuffs, oder er schließt die Berserker-Aufträge normal ab.

Sollte der Spieler die Herausforderung mit der zunehmenden Zahl an dunklen Kristallen im Inventar abschließen, und dann beim elfischen Berserker-Meister vorbeischaun, wird er eine große Menge Berserker-EP, einen nun im Bankschließfach deponierbaren und für jedes Monster benutzbaren dunklen Kristall, einen Titel und eine unbegrenzte Anzahl an Änderungen an seinem Monsterkampf-Teleport der Großmeister-Gilde erhalten. Wenn der Spieler die Herausforderung ohne ein Inventar voller dunkler Kristalle abschließt, erhält er eine große Menge an Berserker-EP.

Der Abschluss der Herausforderung ‚Ruhmeshalle‘ mit den dunklen Kristallen wird eine Voraussetzung für den verzierten Perfektionisten-Umhang sein.

Die Debuffs der dunklen Kristalle werden zufällig zugewiesen (einer für jeden Boss). Die Debuffs können unter anderem folgende Auswirkungen haben:

- Verursachter Nahkampf-Schaden des Spielers wird um 20 % reduziert.
- Verursachter Magie-Schaden des Spielers wird um 20 % reduziert.
- Verursachter Fernkampf-Schaden des Spielers wird um 20 % reduziert.
- Erlittener Magie-Schaden des Spielers wird um 20 % erhöht.
- Erlittener Fernkampf-Schaden des Spielers wird um 20 % erhöht.
- Erlittener Nahkampf-Schaden des Spielers wird um 20 % erhöht.
- Stiefel-Feld wird als leer angesehen.
- Umhang-Feld wird als leer angesehen.
- Helm-Feld wird als leer angesehen.

Mit dem Elfenstadt-Update werden auch drei Änderungen am Berserker-Laden vorgenommen. Diese werden bei allen Berserker-Meistern verfügbar sein:

- Ein Spieler kann Berserker-Punkte ausgeben, um ein Berserker-Monster bei allen Berserker-Meistern zu einem bevorzugten Berserker-Monster zu machen.
 - Für bevorzugte Berserker-Monster ist die Wahrscheinlichkeit sehr viel höher, dass sie dem Spieler zugewiesen zu werden.
- Ein Spieler kann ein Update für einen Ring der Raubeine kaufen, mit dessen Hilfe sie sich direkt zum elfischen Berserker-Meister teleportieren können, und dieselben Buffs im elfischen Berserkerverlies wie in Kuradals Verlies erhalten.
 - Setzt Zugang zur Elfenstadt voraus
- Der Spieler kann eine Gebühr zahlen, um die Anzahl der für den aktuellen Berserker-Auftrag zu tötenden Monster um 20 % zu erhöhen.
 - Dies kann nur einmal pro Auftrag und bevor das erste Monster getötet wurde getan werden.

SFZ IM BERSERKER-VERLIES - STUFE 90 IN BERSERKER

Zugang zu dem Sfz im Berserker-Verlies erfordert Stufe 90 in Berserker. Dieser Sfz ist instanziiert. Einmal pro Woche gewährt der elfische Berserker-Meister jedem Spieler 15 Minuten in seinem Berserker-Verlies. Während dieser 15 Minuten erhält der Spieler eine Reihe kleinerer Berserker-Aufträge. Die Belohnung hängt von der Anzahl der Berserker-Aufträge ab, die der Spieler innerhalb der gewährten Zeitspanne erledigen kann. Die Auswahl der Berserker-Monster setzt sich wie folgt zusammen:

- Auftrag 1 - Fünf Kreaturen des niedrigsten Rangs
- Auftrag 2 - Fünf Kreaturen des mittleren Rangs
- Auftrag 3 - Fünf Kreaturen des höchsten Rangs
- Auftrag 4 - Fünf Kreaturen des niedrigsten Rangs
- Auftrag 5 - Fünf Kreaturen des mittleren Rangs
- Auftrag 6 - Fünf Kreaturen des höchsten Rangs
- Und so weiter ...

Die Berserker-Monster werden in drei Kategorien unterteilt, die von der Zeit abhängen, die benötigt wird, um eines dieser Monster zu töten. Es gilt also zunächst fünf einfach zu tötende Monster zu erledigen, dann fünf mittelschwer zu tötende, und schließlich fünf schwierig zu tötende. Die Kreaturen innerhalb einer Kategorie werden zufällig ausgewählt. Die Auswahl wird dabei wie üblich die bevorzugten und zurückgewiesenen Berserker-Monster dieses Spielers berücksichtigen.

Die Menge an EP, die der Spieler erhält, hängt von der Anzahl der Aufträge ab, die der Spieler innerhalb der 15 Minuten erledigen kann.

Im Verlies befindet sich eine Banktruhe, damit man seine Ausrüstung wechseln kann. Außerdem gibt es einen Altar und einen kleinen Beschwörungs-Obelisk, und beim Berserker-Meister werden Spieler Berserker-Gegenstände kaufen können.

KLEINER BESCHWÖRUNGS-OBELISK

Dieser Obelisk funktioniert wie die anderen kleinen Beschwörungs-Obelisken anderswo in Gielinor.

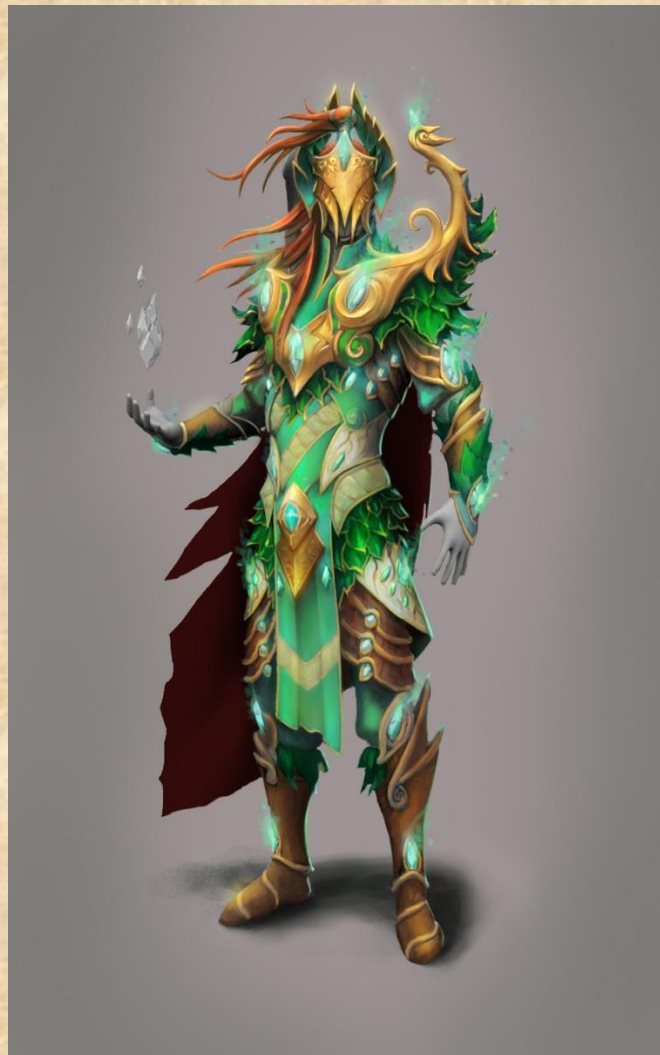
TASCHENDIEBSTAHL BEI DEN ARBEITERN IORWERTHS - STUFE 86 IN DIEBSTAHL

Übliche Beute von Arbeitern Iorwerths sind verschiedene Knochen, Asche, Essen und Waffensamen. Die seltenen Gegenstände werden auch Frostdrachenknochen beinhalten.

Das Ziel von Taschendiebstahl in der Elfenstadt ist eine Art ‚Endspiel‘ für hochstufige Taschendiebe, mit lohnender Beute für den Kampf und hohen EP-Belohnungen. Taschendiebstahl wird Spieler üblicherweise mit gewöhnlichen, aber nützlichen Trainingsgegenständen für die Trainingsstätten der Elfenclans versorgen sowie einigen seltenen Gegenständen (Triskelen-Fragmente, Kristall-Sandstein, Kristall-Eicheln). Gewöhnliche Beute wird meistens die Form von Zertifikaten haben.

Außerdem soll Taschendiebstahl weniger nervenaufreibend sein. Anstatt die Spieler zu betäuben und ihnen Schaden zuzufügen, werden die Elfenarbeiter eine geringe Chance haben, die Taschendiebe auf frischer Tat zu ertappen. Wenn ein Spieler entdeckt wurde, kann während der nächsten zwanzig Minuten kein weiterer Elf dieses Elfenclans bestohlen werden, weshalb der Dieb auf einen anderen Clan ausweichen muss. Dem entdeckten Dieb wird keinerlei Schaden zugefügt.

DER KAMPF GEGEN KRIEGER IORWERTHS - KAMPFSTUFE 150



Ihr könnt Krieger Iorwerths nicht töten, da ihre Lebenspunkte niemals unter 1 fallen. Stattdessen knien sie sich auf den Boden und euch wird zu eurem Kampfgeschick gratuliert. Die von ihnen fallen gelassene Beute ist dieselbe wie bei Taschendiebstählen. Der Sieg über einen Elfen zählt für den Elfen-Berserker-Auftrag.

ÄUßERER KREIS:

KATHEDRALE VON IORWERTH

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 86 IN DIEBSTAHL

KAMPF-NSC - KAMPFSTUFE 150

ALTAR



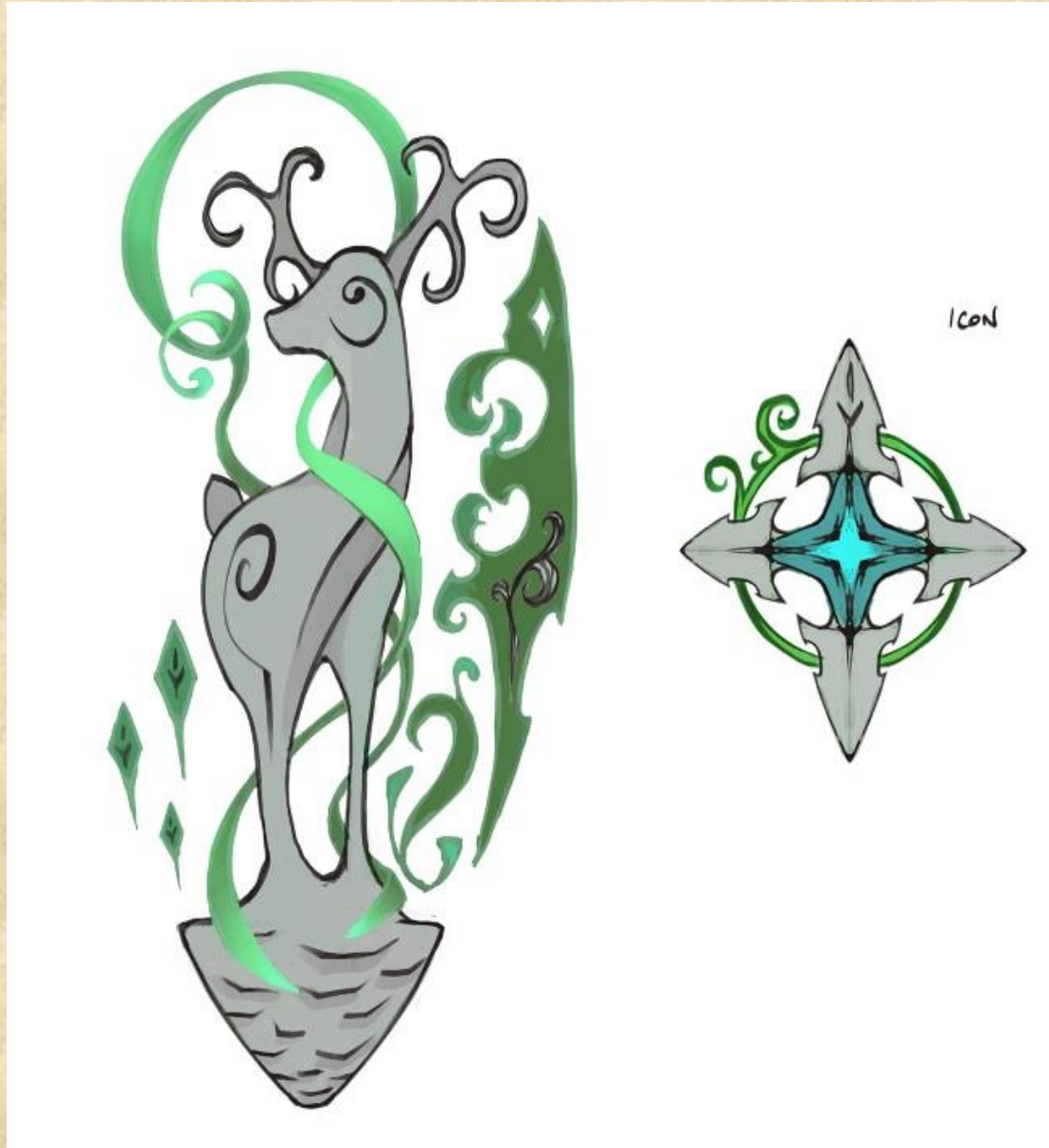
Das Herrenhaus, in dem sich der Altar befindet und Lord Iorwerth lebt.

Dieser funktioniert wie jeder andere existierende Altar. Er wird Spielern einen abgeschwächten Bonus im Stil des Übermaßtranks gewähren und Angriff, Stärke, Verteidigung, Fernkampf und Magie leicht steigern sowie den Schaden erhöhen.

KRISTALL-TRUHE

Dies ist eine Kopie der Kristall-Truhe.

CLAN CADARN - MAGIE UND FERNKAMPF - TEIL 1



Oben seht ihr eine große und eine kleine Version des Symbols von Clan Cadarn. Die Cadarn sind anmutig und stark, was durch einen Hirsch versinnbildlicht wird.

MITTLERER KREIS:



Hier seht ihr eine kleine Vorschau auf den Prototyp des Cadarn-Gebiets, wie wir ihn für die Engine entwickelt haben. Im Hintergrund sieht man die Großmeister-Gilde.

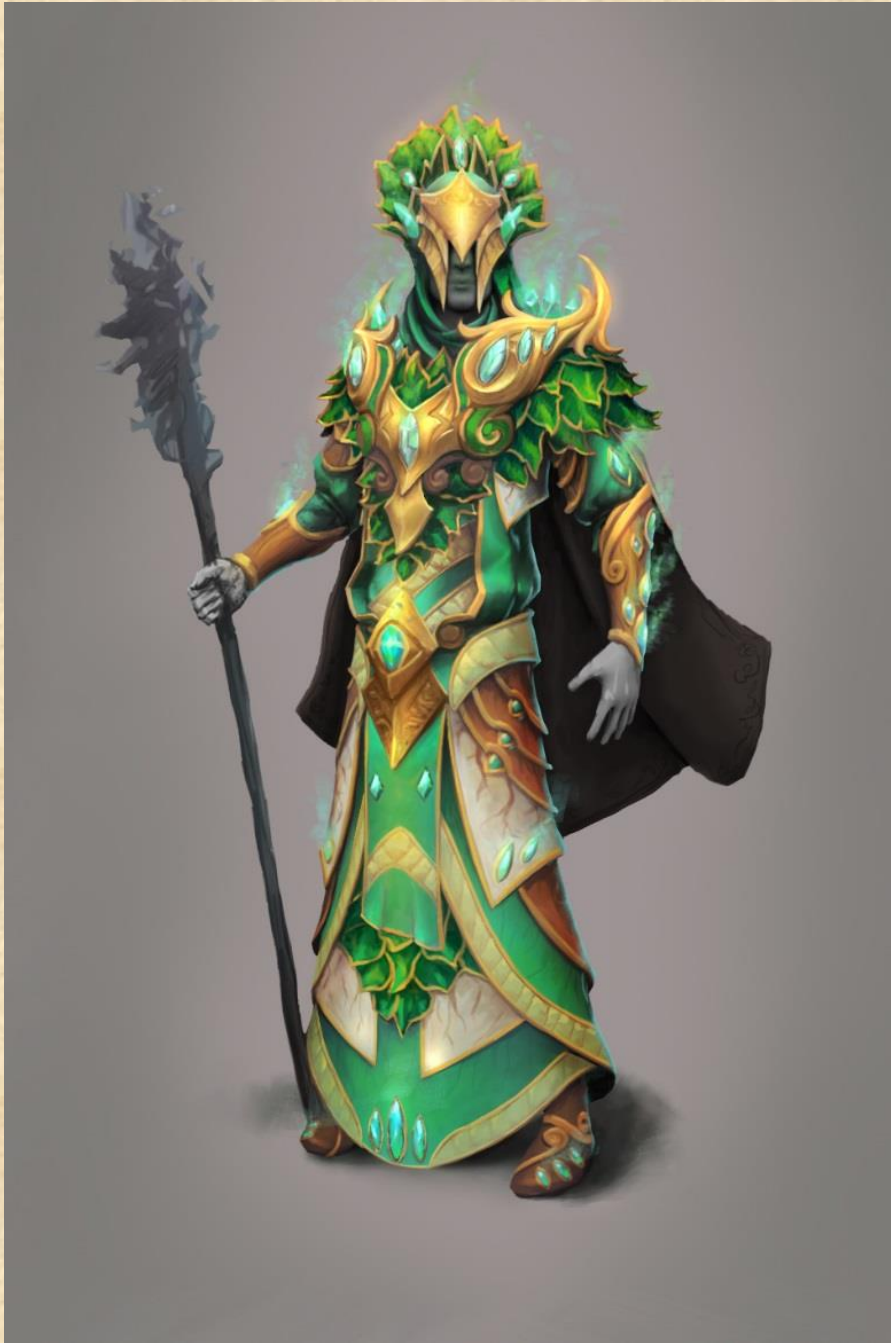
TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 86 IN DIEBSTAHL

Im mittleren Ring werden sich einige Arbeiter Cadarns aufhalten. Häufige Beute bei Taschendiebstählen werden Waffensamen, Runen, Bolzen, Pfeile und Essen sein. Seltene Beutestücke werden beispielsweise Kristall-Gegenstände sein.



Entwürfe der sechs verschiedenen Kristall-Waffen. Spieler werden die Waffen durch Kristall-Gesänge im Gebiet der Ithell verbessern können. Entwürfe für diese verbesserten Waffen werden im Design-Dokument der Ithell enthalten sein.

KAMPF-NSC - KAMPFSTUFE 150



Die Veröffentlichung des hier abgebildeten Elfenrüstzeugs ist im Rahmen späterer Elfen-Updates geplant.

Im mittleren Ring werden sich einige Fernkämpfer und Magier Cadarns aufhalten. Die Beute dieser Elfen wird dieselbe wie bei Taschendiebstählen sein. Wie bei den Lorwerth könnt ihr Krieger Cadarns nicht töten; stattdessen knien sie sich auf den Boden und lassen Beute fallen, wie ihr sie auch bei Taschendiebstählen erhaltet.

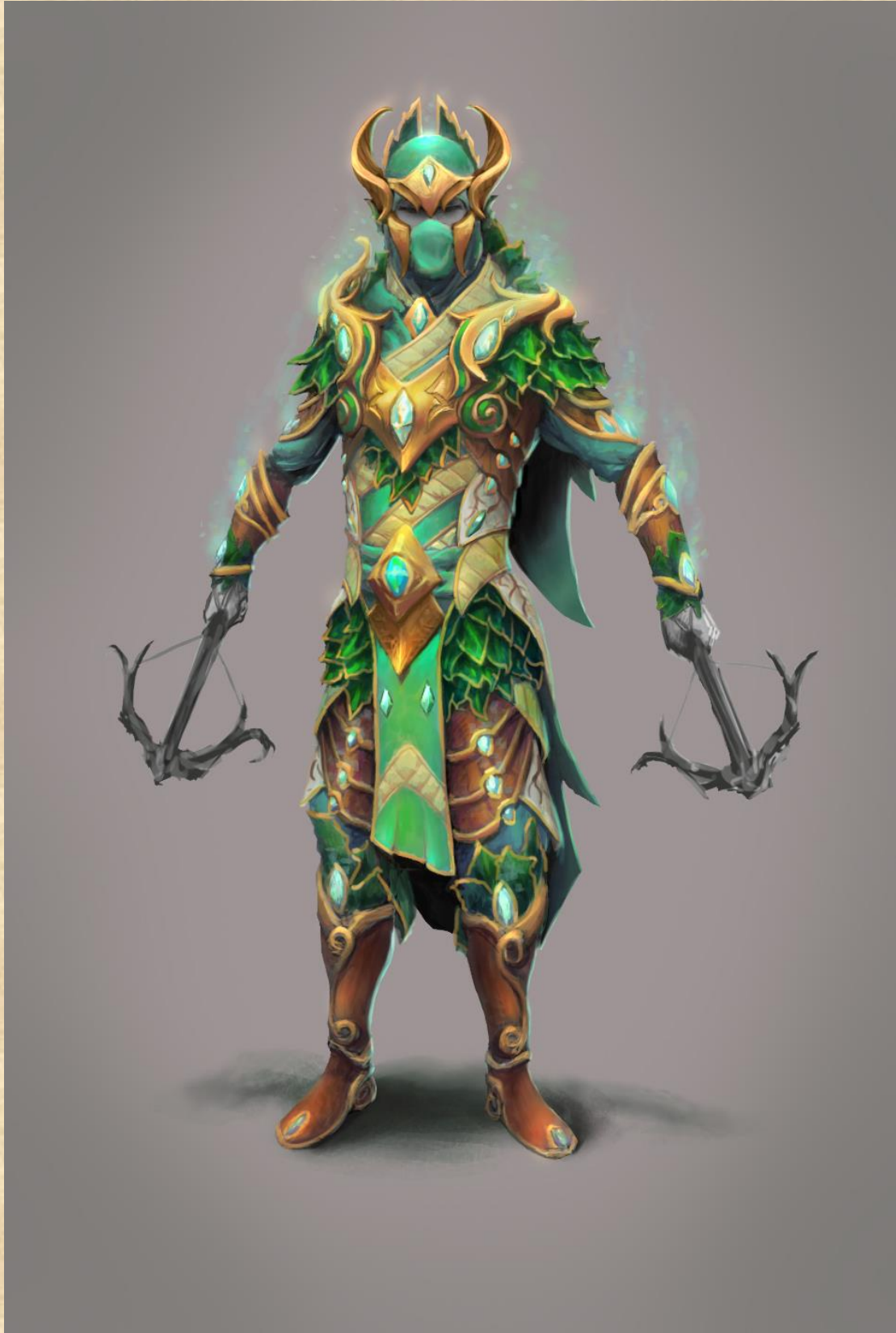
KAMPFSTAB-LADEN

Hier werden sich Spieler Kampfstäbe kaufen können (alle 24 Stunden werden sechs Stäbe erhältlich sein). Boni für den Kampfstab-Laden werden in einem zukünftigen Aufgabenlisten-Gegenstand der Elfenstadt enthalten sein.

ÄÜBERER KREIS:

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 86 IN DIEBSTAHL

KAMPF-NSC - KAMPFSTUFE 150



DIE GROßMEISTER-GILDE (AUBEN)

Die Großmeister-Gilde wird von einem Zaun mit einem Tor umgeben. Spieler mit Stufe 99 in irgendeiner Fertigkeit oder einem Umhang der Abenteurer dürfen das Tor passieren und Zeit im Garten verbringen. Im Garten hält sich eine NSC auf, die alle Fertigkeiten-Umhänge des Spiels zu einem einheitlichen Preis verkauft: 99.000 Goldmünzen. Bei diesem NSC handelt es sich um Maygan, einer direkten Konkurrentin von Max in Varrock. Sie bietet alle Funktionen, die Max auch bietet, inklusive dem Verkauf des Umhangs der Großmeister. Im Gespräch werdet ihr erfahren, dass sie Max verabscheut und ihn als ihre Nemesis betrachtet.

Im Garten der Großmeister-Gilde befinden sich 27 Flaggenmasten, ähnlich einem Botschaftsgebäude. Mit Stufe 99 in der entsprechenden Fertigkeit (oder einem Umhang der Abenteurer) kann ein Spieler per Option zu den Flaggen, die sie bereits besitzen, eine weitere hinzuzufügen. Die Flaggen werden nur für den jeweiligen Spieler sichtbar sein, der sie auch gehisst hat.



Entwurf der Großmeister-Gilde.

DIE GROBMEISTER-GILDE (INNEN 1)

Die Großmeister-Gilde kann nur von Spielern betreten werden, deren Fertigkeiten alle auf Stufe 99 sind. Spieler, die die Gilde betreten wollen, ohne diese Voraussetzung zu erfüllen, werden zurückgeschleudert, als hätten sie einen Stromschlag erhalten. Das Ziel dieses Gebiets ist es, einen exklusiven und praktischen Ort für Großmeister zu bieten, um ihren Fortschritt anzuzeigen und sich mit anderen zu unterhalten.

Im Inneren der Gilde befindet sich ein Perfektionisten-Umhang. Die Kosten für den Umhang belaufen sich auf 15.000.000 GM - wie im Museum von Varrock.

Beim Betreten der Großmeister-Gilde werden Spieler von einem Elfen-NSC empfangen, und als Belohnung wird man ihnen einen Samen eines Kristall-Baums schenken. Nach der Begrüßung fungiert dieser NSC auch als Quartiermeister für Herausforderungen, und wird in der Nähe des Eingangs zur Gilde auf euch warten. Dort wird es auch eine Option geben, auf euer Bankschließfach zuzugreifen. Spieler können sich zur Großmeister-Gilde teleportieren, indem sie die Funktion ihres Perfektionisten-Umhangs benutzen.

Die Großmeister-Gilde verfügt über ein Portal. Mit einem Rechtsklick könnt ihr den Zielort ändern. Jede Änderung kostet Goldmünzen (außer ihr habt die Ruhmeshallen-Herausforderung abgeschlossen - dann sind alle Änderungen kostenlos).

- Verlies der Götterkriege
- Vorago
- Königinnen-Schwarzdrachen
- Königs-Schwarzdrachen
- Dagannoth-Könige
- Kalphiten-Königin
- Kalphiten-König
- Körper-Bestie
- Maulwurf

Außerdem gibt es dort ein permanentes Lagerfeuer (eine Kopie des Feuers im mittleren Ring, aber etwas kleiner).

Wenn ihr die elfische Steinzeit abgeschlossen habt, wird der entsprechende NSC hier erscheinen.

DIE GROBMEISTER-GILDE (INNEN 2)

Im hinteren Teil der Großmeister-Gilde befindet sich ein Thron, auf dem nur Spieler mit einem Perfektionisten-Umhang oder verzierten Perfektionisten-Umhang Platz nehmen können. Auf jedem Server kann immer nur ein Spieler auf diesem Thron sitzen. Alle Fertigkeiten der Stufe 99 werden für die auf dem Thron sitzende Person auf 100 angehoben. Für Kerkerkunde ist es Stufe 121. Sobald sich diese Person vom Thron erhebt, verliert sie diesen Bonus.

FLACHSFELD

SPINNRAD

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