

DOKUMENT 1: DER TURM DER STIMMEN

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.

DIE ELFENSTADT UND DER TURM DER STIMMEN



Die Elfenstadt ähnelt dem Konzept Varrocks und ist für hochstufige Spieler gedacht, die in einer Reihe von Fertigkeiten Stufe 75-99+ erreicht haben. Die Stadt wird in zwei Teilen veröffentlicht. Vor dem ersten Teil wird es noch ein Großmeister-Abenteuer geben, das separat veröffentlicht wird. Der Abschluss des Abenteuers ist Voraussetzung, um die Stadt betreten zu können.

1. Teil:

- Der Turm der Stimmen
- Iorwerth (Berserker und Nahkampf, **schwarz**)
- Cadarn (Fernkampf und Magie, **grün**)
- Trahaearn (Bergbau und Schmieden – wird durch eine Spielerabstimmung entschieden, **violett**)
- Crwys (Landwirtschaft und Holzfällerei, **gelb**)

2. Teil:

- Ithell (Baukunst und Handwerk, **weiß**)
- Amlodd (Mystik und Beschwörung, **blau**)
- Hefin (Gewandtheit und Gebet – wird durch eine Spielerabstimmung entschieden, **rot**)
- Meilyr - (Kerkerkunde und Pflanzenkunde – wird durch eine Spielerabstimmung entschieden, **türkis**)

Die Stadt befindet sich auf Plattformen über einem großen Krater und die Spieler werden tief unter sich Gebäude und Bauernhöfe erkennen können.

Im Zentrum der Elfenstadt befindet sich der Turm der Stimmen. Dies ist das Handelszentrum und auch der Magnetit ist dort zu finden. Auf den oberen Ebenen wird auch ein Fragment Serens aufbewahrt. Der Turm der Stimmen wird vielen Spielern als Zugangspunkt dienen. Lange Straßen führen vom Turm in alle vier Himmelsrichtungen.

Jeder Clan wird sein eigenes Logo und seine eigene Farbe haben, die Kleidung, Gebäude, Buntglasfenster und Türme verzieren werden. Die Farben basieren auf dem in früheren Elfenabenteuern genutzten Farbrad.

ZUGANG

Zugang zur Elfenstadt erhaltet ihr mit einer dieser neuen Methoden:

- Magnetit (Zentrum)
- Zu Fuß (Süd- und Ost-Eingang)
- Baum des Seins (Osten)
- Gnomen-Gleiter (Norden)
- Feenring (Osten)
- Teleport-Kristalle (können auf jeden der acht Stadtteile eingestellt werden)

DER TURM DER STIMMEN - TEIL 1



Oben seht ihr einen Screenshot des Prototyps vom Turm der Stimmen, mit grau unterlegter Architektur und Modellen aus dem Rest der Spielwelt.

Im Turm der Stimmen findet ihr folgende Anlagen:

EXISTIERENDE INHALTE:

- Elfenstadt-Magnetit
- 2 Bankschalter/Schalter für die große Markthalle
 - Kleiner als in Varrock
 - 2 Bankangestellte und ein Angestellter der großen Markthalle
 - Teleport zur großen Markthalle in Varrock möglich
- Markthallen-Angestellter zum Umfüllen von Tränken
- Quartiermeister für Herausforderungen
- Permanentes Lagerfeuer
 - Möglichkeit, einen Feuergeist zu generieren
 - Beim Funkenschlagen kann man per Zufall einen Scheit behalten
- NSC zum Eintauschen von Erinnerungen
 - Verhält sich genau wie der Schrein zum Eintauschen bei ‚Die Welt erwacht‘
- Salomon
 - Viel kleiner als in Varrock
- Loyalitätsladen ähnlich dem von Xuan

NEUE INHALTE:

PORTALBEREICH

Teleportzentrum mit vier Portalen Die Portale führen zu den folgenden Orten:

- Spielerhaus-Portal
 - Für 1.000.000 GM können Spieler ihr Spielerhaus in die Elfenstadt verlegen
- Dolinen und Kerkerkunde
 - Linksklick für Kerkerkunde-Teleport
 - Rechtsklick für Dolinen-Teleport
- Clanburg-Portal
 - Mit dem Clan-Feldzeichen kann man sich zu einem beliebigen Clanburg-Portal teleportieren
- Spielerhafen-Portal

PARZELLE FÜR KRISTALL-BÄUME - STUFE 94 IN LANDWIRTSCHAFT

Spieler können mit Landwirtschaft auf Stufe 94 Kristall-Eicheln (einen seltenen Gegenstand, den es nur in der Elfenstadt gibt) auf einer neuen Parzelle platzieren. Die Eicheln sind handelbar.

An einem ausgewachsenen Kristall-Baum befinden sich funkelnde Kristall-Blüten. Ein Spieler kann einmal täglich eine Kristall-Blüte ernten, allerdings ist die Blüte nur hin und wieder sichtbar. Dies wird für alle Spieler auf allen Servern gleich sein, weshalb Spieler miteinander kommunizieren müssen, wann die Blüten zu sehen sind. Es gibt eine tägliche Abklingzeit für das Pflücken von Blüten, weshalb ein Spieler einmal pro Tag eine Blüte pflücken sollte. Für das Pflanzen und Überprüfen des Baums gibt es eine ordentliche Menge an EP.

Beim Überprüfen des Baums erhält der Spieler eine Kristall-Blüte, eine Zutat für hochstufige Tränke im Meilyr-Abschnitt der Stadt.

KRISTALLSÄNGER UND PFANDHAUS-NSC

In diesem Gebiet hält sich Ilfeen auf, eine Kristallsängerin, die die Kristall-Gegenstände von Spielern neu verzaubern kann, und zwar zu einem etwas reduzierten Preis. Dies gilt auch für Kristall-Gegenstände, die durch Gesang erzeugt wurden.

5 MYSTIK-NSC

Fünf NSC in Mystik-Kleidung werden sich im Turm der Stimmen aufhalten. Wenn ein Spieler eine göttliche Ressource in diesem Gebiet platziert, beginnt ein Mystik-NSC dort mit dem Sammeln. Ein Mystik-NSC wird von der Ressource wie ein Spieler Gegenstände generieren, trägt aber nicht zum Sammelmaximum des Spielers bei.

STEINZEIT-STATUE

An den 16 Fertigkeitsofen in der Elfenstadt besteht die Chance, dass der Spieler einen goldenen Felsen erhält. Die Rate, wie schnell man einen goldenen Felsen erhält, entspricht der Rate für einen herkömmlichen seltsamen Felsen. Für die elfische Steinzeit-Statue gelten die gleichen Regeln wie bei Dahmaroc: Der Spieler muss für jede Fertigkeit zwei Felsen sammeln (insgesamt 32) und die Felsen dann mit dem Sockel der Statue benutzen, um EP zu erhalten (die EP-Rate ist höher als bei herkömmlichen Felsen).

Die Fertigkeiten entsprechen den 16 Fertigkeitsofen in der Elfenstadt:

- Nahkampf (eine beliebige Nahkampf-Fertigkeit - der Spieler kann sich aussuchen, in welcher Fertigkeit er sich EP verdienen will)
- Magie
- Fernkampf
- Berserker
- Bergbau
- Schmieden
- Landwirtschaft
- Holzfällerei
- Baukunst
- Handwerk
- Mystik
- Beschwörung
- Gewandtheit
- Gebet
- Pflanzenkunde
- Kerkerkunde

Wenn die Statue 32 Mal fertiggestellt wurde, wird sie zum Leben erwachen und erzählen, wie sie zu einer Statue wurde. Der Charakter wird dem Spieler danken und dann zu einem permanenten Mitglied der Gilde der Großmeister werden. Danach gibt es keine goldenen Felsen mehr. Im mittleren Kreis wird der Standort der Statue nicht mehr zu sehen sein, diese Steinzeit ist somit begrenzt.

Eine vervollständigte Steinzeit-Statue wird **32 Wochen nach der Veröffentlichung von Teil 2 der Elfenstadt** eine Voraussetzung für den verzierten Perfektionisten-Umhang sein.

MINARETTE & TÜRME - ALLE CLANS



Jeder Clan verfügt über einen kleinen Turm (ein Minarett) und einen großen Turm. Den großen Turm kann man hinaufsteigen, um zu den Turm-Klangstäben zu gelangen.

TURM-KLANGSTÄBE

Am oberen Ende von jedem größerem Turm befinden sich Kristall-Klangstäbe, die von jedem Spieler aktiviert werden können. Sie repräsentieren einen einzelnen Ton. Wenn die Klangstäbe aktiviert werden, können alle Spieler auf den anderen Türmen sie hören. Von anderen Stellen aus kann man die Klangstäbe nicht hören. Spieler können diese Türme benutzen, um Lieder zu generieren.

CLAN-REPRÄSENTANTEN

Im unteren Teil von jedem Turm hält sich ein Clan-Repräsentant auf. Man kann mit ihnen reden und Informationen erhalten, was der Clan repräsentiert.

Ein Spieler kann darum bitten, ein Verbündeter von jedem der acht Clans zu werden. Wenn er das tut und eine Gebühr bezahlt, erhält er einen Umhang in den Farben des Elfenclans, einschließlich des Abzeichens. Jeder Umhang verfügt über die gleichen kritischen Boni.

INHALTE FÜR CLANS

KRISTALL-FEEBOLDE - JAGEN AUF STUFE 95

Kristall-Feebolde trifft man in Teilen der Stadt und im Minispiel ‚Irrwitziger Irrgarten‘ an. Die Feebolde lassen Kristall-Samen zum Teleportieren fallen, Holunderbaum-Samen, elfische Felsen für Steinzeit, Kristall-Eicheln und andere Kristall-Gegenstände.

GESCHICHTLICHE FUNDSTÜCKE

In der Stadt können Spieler 16 Kristalle (zwei im Gebiet von jedem Elfenclan) finden und sie zu einem Lesegerät im Turm der Stimmen bringen, um sich die 16 einzelnen geschichtlichen Fragmente anzusehen.

Pro Clan befindet sich ein Kristall an einer sichtbaren Stelle, an der Spieler ihn sehen und aufheben können. Wenn jemand ihn eingesammelt hat, ist er verschwunden.

Pro Clan gibt es einen Kristall, den man mit einer bestimmten Aktion finden kann. Diese einfachen Aktionen haben keine Voraussetzungen in bestimmten Fertigkeiten - wie zum Beispiel das Bestehlen eines NSC. Auch diese Kristalle können nur einmal gefunden werden. Bei den geschichtlichen Fragmenten geht es um Serens Zeit bei den Elfen, Serens Zeit bei Guthix, und die Geschichte von jedem individuellen Elfenclan.

DIE STIMME VON SEREN

Einmal pro Stunde erklingt in zwei Stadtteilen der Elfenstadt zur vollen Stunde die ‚Stimme von Seren‘. Die hervorgehobenen Stadtteile werden per Zufall ausgewählt, wobei dies für einen Stadtteil nicht zweimal hintereinander geschehen kann.

Wenn ein Stadtteil unter der Einwirkung der Stimme von Seren steht, werden alle EP in dem Bereich um das 1,2-Fache multipliziert. Außerdem ist die Chance, einen goldenen Felsen zu erhalten, doppelt so hoch, und Kristall-Feebolde erscheinen öfter. Desweiteren gibt es spezifische Vorteile für die Stadtteile, wie „für den Kampf gegen Iorwerth-Elfen erhält man eine kleine Menge Berserker-EP“.

Da bei der Veröffentlichung von Teil 1 vier Stadtteile (statt aller acht) enthalten sind, wird vorerst ein Stadtteil unter dem Einfluss der Stimme von Seren stehen. Nach der Veröffentlichung von Teil 2 stehen dann zwei Stadtteile unter dem Einfluss der Stimme von Seren.

GEWANDTHEITSABKÜRZUNGEN - STUFE 77 IN GEWANDTHEIT

In jedem der Stadtteile wird es eine Gewandtheitsabkürzung geben, die es den Spielern erlauben wird, vom mittleren Ring des Stadtteils, in dem sie sich gerade befinden, zum mittleren Ring des benachbarten Stadtteils zu reisen. Dies wird in Form von Lichtkreaturen (denen aus dem Minispiel ‚Tränen des Guthix‘), Baumschwingen und anderen Optionen zum Springen unter Bezugnahme der Umgebung geschehen.

Wenn man alle Gewandtheitsabkürzungen hintereinander benutzt, erhält man eine bestimmte Menge an EP und einen Gegenstand für den Abschluss einer Runde. Mehr Informationen dazu gibt es im Abschnitt über Hefin.

FREISCHALTBARE TITEL

Indem man versteckte Inhalte in der Elfenstadt abschließt, werden Titel freigeschaltet. Diese Titel umfassen beispielsweise:

- Trahaearn
- Iorwerth
- Cadarn
- Crwys
- Amlodd
- Ithell
- Hefin
- Meilyr
- Geschichtsfanatiker/-in
- Der/die Statuenhafte
- Naragi
- Der/die Berühmte