

ELFENSTADT



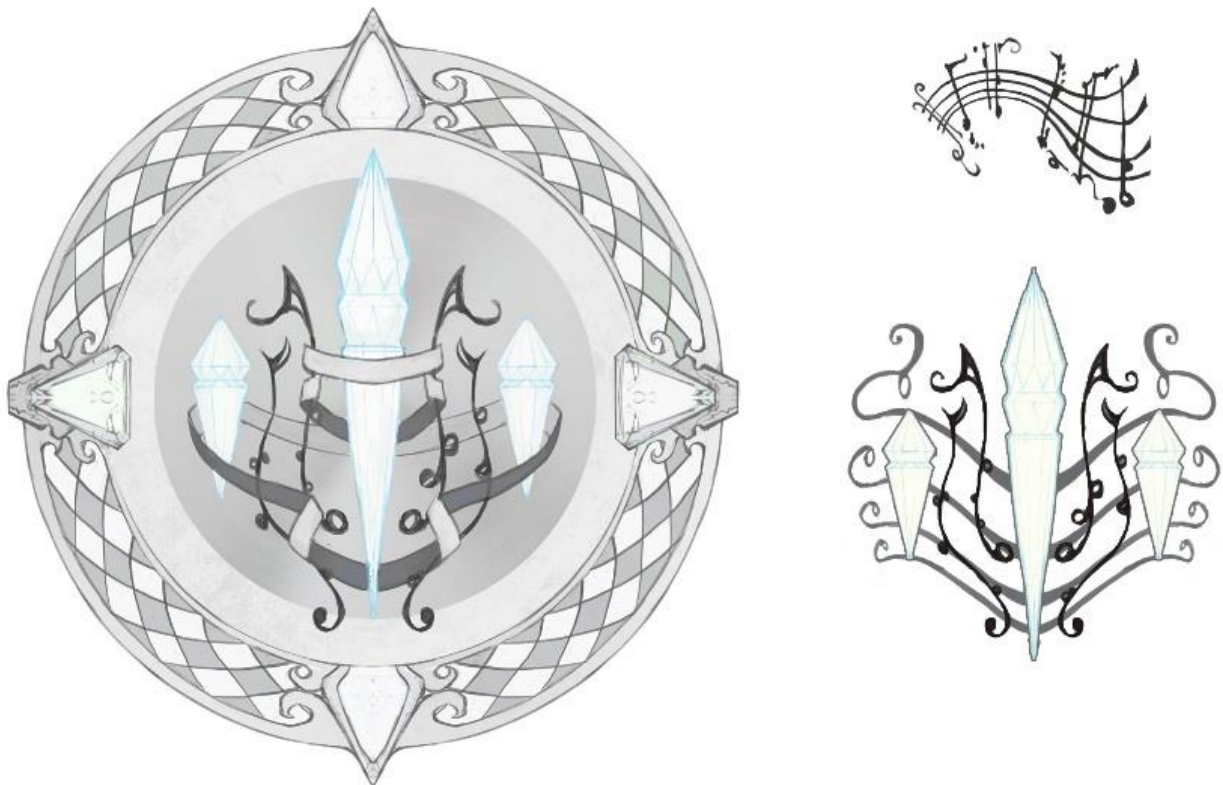
DESIGN-DOKUMENT 4

ITHELL & AMLODD

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

ITHELL-CLAN – HANDWERK AND BAUKUNST - TEIL 2



Oben seht ihr eine große und eine kleine Version des Symbols des Ithell-Clans. Das Symbol kombiniert die Motive Musik und Kristalle.

SINGENDE SCHÜSSEL

Die singende Schüssel funktioniert genauso wie die in Brimstails Höhle, indem sie Kristall-Werkzeuge in Kristall-Samen verwandelt und umgekehrt. Sie kann auch verwendet werden, um die neuen Kristall-Gegenstände herzustellen (siehe äußerer Kreis).

5 BEREICHE MIT KRISTALLINEM SANDSTEIN - STUFE 81 IN BERGBAU UND STUFE 89 IN HANDWERK

Jeder kristalline Sandsteinfelsen birgt kristallinen Sandstein. Spieler können an maximal 15 kristallinen Stellen pro Tag Bergbau ausüben, dies wird täglich zurückgesetzt. Pro Tag können Spieler so viel Kristall-Glas herstellen, wie sie wollen. Die Menge, die Spieler abbauen können, wird wahrscheinlich durch die Belohnung der Elfen-Aufgabenliste erhöht.

Kristall-Glas ist nicht handelbar, Kristall-Flaschen sind es jedoch. Für Kristall-Glas gibt es keine Mindeststufe in Handwerk, Kristall-Flaschen erfordern jedoch Stufe 89 in Handwerk. Kristall-Flaschen können mit einer Glasbläserpfeife und Kristall-Glas hergestellt werden und ihr bekommt dafür Erfahrung in Handwerk.

Kristall-Flaschen können für die Herstellung von Kombi-Tränken verwendet werden. Ein Kombi-Trank kann hergestellt werden, indem mehrere Tränke zusammen verwendet werden, während man eine Kristall-Flasche im Inventar hat. Das ergibt 6 Dosen eines Tranks mit den kombinierten Wirkungen aller Tränke. Spieler müssen zuerst das Rezept für den jeweiligen Kombi-Trank freischalten und kaufen, bevor sie ihn herstellen können. Es wird insgesamt 20 Kombi-Tränke geben (mehr Informationen zu den 20 Kombi-Tränken gibt es im Meilyr-Dokument, das nächste Woche erscheint).

5 BEREICHE ZUM ABBAUEN VON WEICHEM TON - STUFE 75 IN BERGBAU

Diese Bergbaugebiete sind identisch mit den bestehenden Gebieten, wo man Ton abbauen kann, mit dem Unterschied, dass Spieler automatisch weichen Ton abbauen und mehr EP in Bergbau als bei normalen Ton-Gebieten erhalten.

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 88 IN DIEBSTAHL

Im mittleren Kreis werden sich einige Ithell-Arbeiter aufhalten. Häufige Gegenstände, die ihr beim Taschendiebstahl erhalten werdet, umfassen Baukunst-Elemente, Seegras, Sandstein und Häute. Seltene Gegenstände sind zum Beispiel teure Baukunst-Elemente und Kristall-Flaschen.

ÄUßERER KREIS

2 MASCHINEN FÜR ROBUSTES GLAS

KRISTALL-HARFEN UND KRISTALL-GESANG - SCHMIEDEN AUF STUFE 75, 80, 85 UND 90:



Kristall-Gesang funktioniert folgendermaßen:

- Ihr müsst Monster besiegen, die Kristall-Samen fallen lassen.
- Spielt dann die Kristall-Harfe, um harmonischen Staub zu erhalten.
- Kombiniert danach die Kristall-Samen mit dem harmonischen Staub, um Kristall-Gegenstände herzustellen.

Die Spieler werden in der Elfenstadt Monster bekämpfen und Kristall-Samen als Beute erhalten. Mit harmonischem Staub können dann Kristall-Gegenstände hergestellt werden.

Im äußeren Kreis des Ithell-Bereichs wird es Harfen geben. Die Spieler klicken auf eine Harfe, um sie fortwährend zu spielen. Während des Spielens bekommen sie kontinuierlich EP in Handwerk sowie harmonischen Staub, den sie im Inventar stapeln können. Erforderlich dafür ist Stufe 75 in Handwerk, aber eine höhere Stufe in Handwerk beschleunigt den Gewinn von EP und Staub.

Je länger sie gespielt werden, desto verstimmt klingen die Harfen. Außerdem erhalten Spieler mit der Zeit immer langsamer EP und Staub, bis sie schließlich nichts mehr erhalten. Spieler können mit dem Instrument interagieren, um es wieder richtig zu stimmen.

Danach können die Spieler die Kristall-Samen mit harmonischem Staub kombinieren, um Kristall-Gegenstände herzustellen. Mit der singenden Kristall-Schüssel im mittleren Kreis des Ithell-Bereichs können Spieler Kristall-Samen in Kristall-Ausrüstung umwandeln und bestehender Kristall-Ausrüstung neue Ladungen hinzufügen. Beide Vorgänge verbrauchen harmonischen Staub. Spieler mit einer höheren Stufe in Schmieden verbrauchen weniger. Harmonisierte Kristall-Ausrüstung kann nicht neu aufgeladen werden und wird zerstört, wenn ihre Ladungen aufgebraucht sind.

Kristall-Gegenstände nutzen sich mit der Zeit ab, wenn sie verwendet werden. Wenn sie keine Ladungen mehr haben, verwandeln sie sich in die Art von Kristall-Samen zurück, mit denen sie hergestellt wurden. Mit diesen Samen kann dann ein neuer Gegenstand hergestellt werden. Harmonisierte Kristall-Ausrüstung verwandelt sich nicht in Samen zurück, sondern wird zerstört.

VIER KATEGORIEN VON AUSTRÜSTUNG KÖNNEN HERGESTELLT WERDEN:

- Normale Kampf-Waffen (mit Schmieden auf Stufe 75)
- Werkzeuge (mit Schmieden auf Stufe 80)
- Teleport-Gegenstände (mit Schmieden auf Stufe 85)
- Harmonisierte Kampf-Waffen (mit Schmieden auf Stufe 90)

Für jeden Kampfstil gibt es ein- und zweihändige Waffen, von denen normale oder harmonisierte Versionen hergestellt werden können.



„Harmonisierte“ Kristall-Waffen der Stufe 80, die von Spielern mit Kristall-Gesang hergestellt werden können.

Die harmonisierten Kristall-Waffen können mehr Schaden austeilen, abhängig von der Stufe in Gewandtheit. Jedes Mal, wenn Spieler angreifen, besteht die Chance, dass der Angriff 25 % mehr Schaden als sonst verursacht. Dieser Spezialeffekt tritt nur ein, wenn Spieler eine harmonisierte Kristall-Waffe mit beiden Händen handhaben.

Für den Kristall-Bogen und Chakrams (inklusive harmonisierter Versionen) wird keine Munition benötigt, doch sie nutzen sich bei jeder Verwendung ab.

Die Kristall-Werkzeuge (Säge, Bognermesser, Zunderbüchse, Hammer, Meißel) haben keine Voraussetzungen, aber sind nie handelbar. Sie gewähren einen Bonus von 3 Stufen in der entsprechenden Fertigkeit, aber nur bei Aktivitäten, bei denen das entsprechende Werkzeug verwendet wird (z. B. bringt der Kristall-Hammer einen Bonus, wenn man Gegenstände schmiedet, aber nicht, wenn man Erze verhüttet). Sie sind nach 28 Verwendungen vollständig abgenutzt.

Kristall-Teleport-Gegenstände haben keine Voraussetzungen, sind jedoch nie handelbar. Sie können jeweils vier Mal verwendet werden. Die zu einem Clan gehörigen Kristalle teleportieren den Spieler in den

äußeren Kreis des jeweiligen Clan-Bereichs in Prifddinas. Mit dem Lletya-Teleport-Kristall könnt ihr euch entweder nach Lletya oder zum Tempel des Lichts teleportieren (diese Funktionalität besteht bereits seit *Die Trauernden I*). Die neuen Teleport-Kristalle haben jeweils nur einen Zielort.

ELUNED

Eluned verhält sich genau so wie immer: Sie lädt zum Preis von 150-750 Goldmünzen euren Teleport-Kristall auf. Euer Kristall muss alle seine Ladungen verbraucht haben, damit sie das tut. Im Gegensatz zu ihren Inkarnationen außerhalb der Elfenstadt (diese bleiben unverändert) wird Eluned dauerhaft an dieser Stelle bleiben.

DER SÄGEMÜHLENBETREIBER

Der Sägemühlenbetreiber wird den Spielern Baukunst-Materialien verkaufen sowie anbieten, für eine Gebühr Scheite in Bretter umzuwandeln. Zusätzlich wird der Sägemühlenbetreiber einige der wertvolleren Baukunst-Elemente in seinem Laden zum Verkauf anbieten, darunter Marmor, Blattgold etc.

SANDGRUBE

3 TÖPFERSCHEIBEN

3 SCHMELZÖFEN

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 88 IN DIEBSTAHL

AMLODD CLAN – BESCHWÖRUNG AND MYSTIK - TEIL 2



Oben seht ihr eine große und eine kleine Version des Symbols des Amlodd-Clans. Die Eule steht für die Kenntnis der Mystik des Clans sowie dessen Geschick bei Beschwörung.

MITTLERER KREIS



Hier seht ihr einen Prototypen des Amlodd-Gebiets. Der Mystik-Bereich ist riesig - das Licht scheint vom Grund des Elfenstadt-Kraters herauf.

SCHATTEN-KREATUREN - VERSCHIEDENE KAMPF-STUFEN SOWIE MYSTIK AUF STUFE 85, 90 UND 95.

Drei Stufen von Schatten-Kreaturen, mit höheren Stufen als die im Tempel des Lichts, werden in diesem Bereich im Krater umherstreifen. Schatten-Kreaturen können nur von Morvran als Berserker-Auftrag verliehen werden. Bei der Beute der Schatten-Kreaturen werdet ihr unter anderem Schattenkerne finden, die ihr aufheben und in den Krater werfen könnt, um sie zu reinigen. Dafür werdet ihr mit einer großen Menge an Mystik-EP belohnt.

Höherstufige Schattenkreaturen lassen wertvollere Schattenkerne fallen, die auch höhere Stufen in Mystik voraussetzen, um sie reinigen zu können, sowie größere EP-Belohnungen für Mystik einbringen.



So in etwa könnte der Amlodd-Krater aussehen.

LICHTWESEN-VERTRAUTER - STUFE 88 IN BESCHWÖRUNG

Indem Spieler Schatten-Kreaturen reinigen und andere Aktivitäten in der Elfenstadt ausüben, können sie Lichtkerne sammeln. Dies sind sekundäre Materialien, mit denen man Lichtwesen-Vertraute herstellen kann. Diese Vertrauten sind dieselben Kreaturen wie in der Höhle der Tränen des Guthix. Lichtwesen sind Mystik-Vertraute, die Energie und angereicherte Energie sofort in Mystik-EP verwandeln, wenn man Funken ausbeutet. Mit dieser Energie (ähnlich wie bei der Imcando-Spitzhacke oder dem Felszermalmer-Scrimshaw) bekommt ihr mehr EP, als wenn ihr Energie an einem Krater in EP umwandeln würdet. Wir bezwecken damit, dass Spieler, die nur EP von Kolonien wollen, die Mystik-Vertrauten benutzen können.

Die Lichtwesen dienen auch als Lichtquellen, teleportieren zur Höhle der Tränen des Guthix, entfernen die negativen Wirkungen von grünen Tränen und verlängern die Zeit für die Tränen des Guthix. Ihre Beschwörungs-Zauberrollen erhöhen die Chance, gute Gegenstände beim Hefin-Gewandtheitskurs zu erhalten.

BESCHWÖRUNGSOBELISK

BOGROG-ARTIGER NSC

Dieser Charakter gibt den Spielern 70 % der Splitter, die man benötigt, um einen Beutel herzustellen. Er wird außerdem dieselben Beschwörungselemente wie Bogrog zum selben Preis verkaufen.

Der NSC wird einen kostenlosen Seelenreise-Teleport anbieten, wie auch Volperplex.

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 96 IN DIEBSTAHL

Im mittleren Kreis werden sich einige Amlodd-Arbeiter aufhalten. Häufige Gegenstände, die ihr beim Taschendiebstahl erhalten werdet, umfassen Mystik-Energie, Beschwörungssiegel, Siegelstücke, Omen und Vorzeichen. Seltene Gegenstände sind zum Beispiel vollständige Beutel und hochstufige Omen/Vorzeichen.

ÄUßERER KREIS

FEEN-RING

TASCHENDIEBSTAHL BEI NSC - STUFE 96 IN DIEBSTAHL

FEEBOLD-SAMMLER



Eine Konzeptgrafik vom Haus des Feebold-Sammlers, in dem mehrere Feebolde umherfliegen werden. Diese Feebolde werdet ihr leider nicht fangen können!

Ein Elfen-Charakter wird Spieler bitten, einen Kodex aller Feebolde auf der ganzen Welt zu erstellen. Spieler müssen je einen Feebold jeder Art mit bloßen Händen fangen (vor der Veröffentlichung der Elfenstadt gefangene Feebolde zählen nicht), einschließlich des neuen Kristall-Feebolds. Sie können das überall auf der Welt oder in Puro-Puro tun. Wenn die Spieler einen Feebold jeder Art gefangen haben (Spieler erhalten einen Kodex, um nicht den Überblick über ihre Funde zu verlieren), bekommen sie doppelte EP von Feebolden. Die EP von in Feeboldgläsern gefangenen Feebolden werden nicht vervielfacht und zählen nicht zum Kodex.

Spieler bekommen auch eine große Menge an EP in Jagen, wenn sie diese Aufgabe abgeschlossen haben. Der Feebold-Sammler belohnt Spieler außerdem mit einem kostenlosen Teleport zum Puro-Puro-Feld. Der Abschluss der Aufgabe des Feebold-Sammlers wird eine Voraussetzung für den verzierten Perfektionisten-Umhang sein.



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