

Gothic

A-1: Leveldesign

-
Letzte Änderung: 20.07.99 16:09
Druckdatum: 03.11.98 08:58
Autor: Michael Hoge
Horst Dworczak
-

© 1997,98, 99 Piranha Bytes Software GmbH

Inhaltsverzeichnis

1.	LEVELDESIGN	2
1.1	ALLGEMEIN	2
1.2	LICHT	3
1.3	ALLGEMEINE TECHNISCHE BESTIMMUNGEN	4
1.4	WASSER	4
1.5	DESIGN DER EINZELNEN LOCATIONS	5
1.6	MÖGLICHKEITEN IN DEN EINZELNEN LOCATIONS	9
2.	LEVELOBJEKTE	16
2.1	HEBEL, KNÖPFE UND SO	16
2.2	TÜREN	16
3.	LEVELDESIGN	17
3.1	ALLGEMEIN	17
3.2	LICHT	18
3.3	ALLGEMEINE TECHNISCHE BESTIMMUNGEN	18
3.4	DESIGN DER EINZELNEN LOCATIONS	19
3.5	MÖGLICHKEITEN IN DEN EINZELNEN LOCATIONS	23
4.	GEWÄSSER	30

1. Leveldesign

1.1 Allgemein

- Beim Leveldesign sollte darauf geachtet werden, welche Fähigkeiten die Monster haben. Ein Monster, das hoch springen kann braucht eine passende Umgebung und umgekehrt. Erstmal zu fliehen, sollte für den SC eine valide Möglichkeit sein, daher ist beim Design auf Fluchtmöglichkeiten zu achten. (Monster kann nicht klettern, also Fluchtsims für SC)
- möglichst wenig Items rumliegen lassen (vor allem nicht in Ecken! (Quake)) – Items aus gefallenem Gegnern oder plazierten Leichen gewinnen.
- Große Level (viel Platz zum Ausweichen – Lichtradius ausweichen aber keine Größen wo die Spielfiguren verloren erscheinen)
- Unique Structures, Unique Objects oder Symbole an Wänden, die dem Spieler die Orientierung erleichtern (s. UW)
- Abwechslungsreiche Raumtexturen in verschiedenen Levelthemenbereichen
- Höhere Räume
- mehr als 3 versch. Monster in Levelbereich, besser abwechslungsreiche Kämpfe, dafür Monster weiter unten nochmal auftauchen lassen
- verschiedene Bodenarten: Nur Sound-Unterschiede
- Einbahnstraßen, die den SC zwingen, sich mit einem Problem auseinanderzusetzen: z.B. Löcher, in die sich der SC fallen läßt und nicht wieder hochkommt → SC muß Rätsel lösen
- **GENERELL muß es einen Tabu-Bereich für alle Levelgrößen geben.** (z.B. der Bereich zwischen der maximalen Höhe einer erspringbaren Kante (bis zu 3m), und der Höhe, ab der man (deutlich sichtbar) nicht mehr an die Kante springen kann (ab 4m). Der Bereich zwischen 3m und 4m ist also für den Levelmodeller tabu!
- Alle Personen und Gegenstände rutschen auf dem Boden, wenn dieser steiler als 30° ist. (Ausnahme: Crawler, welche bis 45°-Schräge gehen können) **WICHTIG:** Keine seichte Steigung sollte steiler sein als 30°, und keine steile Schräge sollte flacher sein als 45° - der Bereich von 30° bis 45° ist also tabu. Wenn der SC auf eine Schräge läuft oder aus bis zu 3m Höhe auf eine Schräge fällt, und die Schräge zwischen 40° und 50° steil ist, fängt er an, auf den Füßen zu rutschen. Ist die Schräge steiler als 50°, fällt er auf den Rücken (den Bauch – je nachdem wie er ausgerichtet ist (siehe Sturz bei Treffer im Kampf))
- Kein Graben schmaler als 3m. Maximale Sprungdistanz: 6m. Maximale Sprung-/Kletterhöhe: 3m
- Optimale Sprungweiten bei 3m, 4,50m und 6m
- Falltiefe: Stürzt der SC bis zu 3,50m landet er auf den Füßen und federt ab. Stürzt er tiefer, so landet er auf dem A####, nimmt Schaden und verliert die Sachen, die er in der Hand hat.
- 3 Wassertiefen: a) Schwimmtiefe: nur schwimmen und tauchen; b) Bis zur Brust: waten, hochspringen und auf der Stelle schlagen; c) Bis zur Wade: normale Bewegung
- SC kommt aus Wasser indem er a) in seichtem Wasser eine bis zu 3m-Kante überwindet; b) Das tiefe Wasser seicht wird; c) bei tiefem Wasser an eine 50 cm Kante faßt (Hochziehanim); d) keine 45°-Steigungen an der Wasserkante!

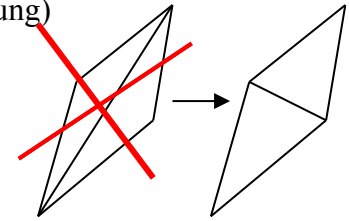
- Wasserfälle mit 45°-Kanten
- In einem LEVEL mit mehr als einem Eingang, müssen die Eingänge an gegenüberliegenden Enden liegen. Man muß einige Zeit brauchen, um von einem Eingang zum Anderen zu kommen. (So wird dynamisches Nachladen ermöglicht)

1.2 Licht

- Dynamisches Licht: Geht von Fackeln und Magie aus. Kein Schatten. Diese Lichtquellen kann man mitnehmen
- Statisches Licht (mit Schatten): von Lagerfeuern, großen(!) Fackeln, Tageslicht, Leuchtkristallen im AT
- Fackeln können auch an Wänden hängen und mitgenommen werden. Solange eine Fackel in der Halterung ist, verliert sie nicht an Brenndauer (brennt also ewig). Fackeln werden in der rechten Hand getragen. Sobald man in den Kampfmodus geht, wird die Fackel weggeworfen. Fackeln sind Massenware und Wegwerfartikel. Fackeln sind klein, mit Fackeln kann man nicht kämpfen.
- Es gibt keine Laternen
- Magier können Lichtspruch: Bläuliche Lichtsphäre schwebt träge über dem Magier (s. Magie)
- Alles Licht in 2 Wirkungsradien mit (relativ) hartem Übergang. 1) Heller Lichtkern: Jeder wird gesehen; 2) Halbdunkel: Alle werden auf ihrer dem Licht zugewandten Seite hell beleuchtet, der Boden liegt im Halbdunkel, „Hide in Shadows“ (s. dort) wird nicht hell beleuchtet und nicht gesehen (komplett halbdunkel texturiert); 3) totale Dunkelheit, keiner wird gesehen. Bezieht sich auch auf Gegenstände.
- Gegenstände und Monster sollten auch dargestellt werden, wenn sie in der totalen Dunkelheit stehen, damit sie sich als schwarze Silhouette vor einem beleuchteten Hintergrund abzeichnen können. **[Erkennen NSCs den SC in der Dunkelheit vor einem beleuchteten Hintergrund? – wohl nicht! (Spieler kanns nicht prüfen / nachvollziehen)]**
- Wenn der SC ohne Licht im Dunkeln steht, sieht er 2m weit. Er MUSS also in Gebiete, die nicht mit statischem Licht beleuchtet sind, und in denen keine Fackeln an den Wänden hängen, eine Lichtquelle mitnehmen, um sehen zu können. Einige Monster, in die sich der Magier verwandeln kann können Dunkelsicht.
- OW: statisches Tageslicht; Nachts: statische Lager-/Herdfeuer, einige große(!) statische Fackeln als Lagerbeleuchtung.
- Minen: Im Zentrum, Hauptkorridoren und Abbaugebieten hängen brennende Fackeln an den Wänden, die man auch mitnehmen kann. Verlassene Korridore: totale Dunkelheit. Statisches Licht ist in Minenstollen nicht so wichtig. Dort, wo die Raumstrukturen schöne Schatten anbieten (Haupträume) sind statische Lagerfeuer oder große Fackeln.
- Orkhöhlen: Beleuchtung entsprechend den Minen.
- Alter Tempel: statische Leuchtkristalle (können nebenbei auch andere Funktion haben als nur Lichtquelle), cool: Leuchtkristalle unter Wasser und in Nischen (indirekte Beleuchtung), wenige total dunkle Ecken, in denen man sein Licht selbst mitbringen muß.

1.3 Allgemeine technische Bestimmungen

- 4ecksegmentierung immer zu Ungunsten schmalere Polys (s. Zeichnung)
- Türen: Polysegmentierung bildet vertikale Texturgrenze neben Tür, so daß gesamtes Türelement 3m breit ist. Toleranz: +- 30cm
- Polysegmentierung bildet horizontale Texturgrenze über Tür, so daß gesamtes Türelement 3m hoch ist. Toleranz: +- 0 bzw +- 50cm(AT)
- begehbare Schrägen bis maximal 30° (in Ausnahmefällen bis 35°)
- keine Bodenschrägen zwischen 30 und 45°
- rutschige Schrägen: 45° (40-50°)
- Treppenstufen einer normalen Treppe H:33,3, T:40 (Stufenhöhe darf für „schief“ aussehende Treppe variieren. Außerdem kann die Stufe auch in der Länge schief sein)
- Maximale Stufenhöhe einzelner Stufen: 40 cm
- Leitern: Sprossenabstand: 50 cm / Mindesthöhe 4m / Ragen 50cm über obere Kante / obere Kante = letzte Sprosse. Leitern müssen MASSIV aussehen. Mann kann sie weder bewegen noch zerstören.
- Sitzhöhe: 50cm
- Sprunghöhe aus dem Stand auf die Füße: 1m (JumpTable)
- Sprunghöhe: 3m (mit An-der-Kante-Festhalten)
- Sprungweite I: 3,50m aus dem Stand (Überspringen von 3m-Graben aus dem Stand)
- Sprungweite II: 4,50m aus dem Stand mit An-der-Kante-Festhalten (+1m)
- Sprungweite III: 5m mit Anlauf (Überspringen von 4,50m-Graben)
- Sprungweite IV: 6m mit Anlauf und An-der-Kante-Festhalten (+1m)
- Kein Gang schmaler als 3m
- keine Deckenhöhe tiefer als 3m
- keine Tür schmaler als 2m oder niedriger als 2,50
- Sichtweite: 30-60m in den Dungeons (noch nicht klar)



1.4 Wasser

- Flußdurchzogene Dungeons
- steigende Wasserspiegel?
- Wie Darstellung? Wellenmeshes oder nur Textur?
- Wasserpartikel! Kringel!
- Keine schwimmenden Objekte (Schade!)
- Keine Flöße und Boote
- Items, die ins Wasser gefallen sind, kann man vom Meeresgrund hochholen

1.5 Design der einzelnen Locations

1.5.1 OW - Oberwelt

Alle Lager und die ganze OW ist 1 Mesh!

viel Sichtschutz

Ebenen und seichte Hügel WENIG Polys

wenig Überhänge (→ kein Sichtschutz!) (s. Hüttendächer)

Einzelhöhleneingänge mit SS-Portalen

Dungeoneingänge mit "Nachladeschleusen" (DesignGuide: Gemeinsamkeit, um zu erkennen: Jetzt wird nachgeladen!)

1.5.1.1 Der große Wald und der uralte Steinkeis

1.5.1.2 Die anderen Wälder

1.5.1.3 Der Sumpf und die Umgebung ds Sektentempels

1.5.1.4 Die Klippen im Südosten und der Turm des Dämonenbeschwörers

1.5.1.5 Der große See und die Insel

1.5.1.6 Der Austauschplatz und die Klippe der Verdammnis

1.5.1.7 Das ehemalige Fort

1.5.1.8 AL - Umgebung

1.5.1.9 NL - Umgebung

1.5.1.10 AM - Eingang

1.5.1.11 NM - Umgebung

1.5.1.12 VM - Eingang

1.5.1.13 Bärenhöhle

-

1.5.2 AL – Altes Lager

Pro Lager ca. 5000 Polys (AL bis zu 7000, NL und FM 4000)

Dachüberhänge mit eigenen Polys machen! (Sonst Dach kein Sichtschutz!) - es sei denn, Dach zu flach (dann ist es sinnlos aus 2 Polys 8-14 zu machen)

Sichtschutzportale vor ALLEN Fenstern und Türen

Sichtschutzportale dürfen in jeder beliebigen Ebenenausrichtung liegen

Mehrere Sichtschutzportale innerhalb GROSSER Häuser mit mehreren Räumen

Evtl. anderes Material für SS-Portale hinter (vor) geschlossenen Türen

Fenster und Türen möglichst NICHT an gegenüberliegenden Wänden (nicht durch beide sehen)

Hütten sollten eingeknickte Giebel haben – keine geraden Firste

Außenwände der Hütten sollten nach oben hin leicht nach innen laufen, während die Innenwände lotrecht sein sollten

Dächer sollten Flach sein → begehbar, d.h. Schrägen nicht steiler als 30°

Es kann „Giebeldächer“ und einfache Dachschrägen geben

Es sollte genügend Sitzmöglichkeiten (Bänke, 50cm hohe Mauern, abgebrochene Mauern, etc.) geben, auf denen Leute herumhängen können. NSCs können aber auch auf den Boden sitzen

sowohl im Inneren als auch im Äußeren des AL gibt es keinen wirklich flachen Boden. Die Stadt ist auf einem Hügel gebaut, der zur Mitte hin ansteigt. Abwasserrinnen im Dreck laufen von Zentrum nach außen weg. Im Zentrum selbst steigt der Boden vom Tor nach hinten hin an, die „Spitze“ des hügels befindet sich also in der Ecke des Zentrums, die vom Eingang des Zentrums am weitesten entfernt ist

Der Verteidigungswall besteht aus aneinandergebauten Hütten. Nach außen hin ist ein Graben ausgehoben worden und die Erde wurde wie eine steile Rampe vor die Hütten geschaufelt. In die Lücken zwischen den Hütten wurde Bauschutt gefüllt oder Palisaden gebaut. Die Dächer der äußeren Hütten müssen begehbar und an einigen Stellen leicht zugänglich sein (z.B. mit Leitern oder „Treppen“ aus Hüttenruinen). Wo Dächer eingestürzt sind oder zu schwach um Menschen zu tragen wurden Gerüste gezimmert oder Holzplanken gelegt. Es gibt keine komplette Brustwehr – nur an wenigen Stellen hat man Palisaden gezimmert. Ganz ganz selten kann es zweigeschossige Hütten geben (oder gegeben haben) deren obere Etage in das Verteidigungssystem integriert wurde.

Die Außenwand des Zentrums ist zu hoch zum erklettern, der einziger Weg hinein führt durch das Haupttor an den Wachen vorbei.

Manche der äußeren Bewohner kochen, wenige nageln an ihren Hütten herum, viele hängen einfach nur rum (mehr oder weniger stoned), einige spielen Spiele (meint: Verwetten ihre wenige Habseligkeiten bei Fleischwanzenrennen oder Arenakämpfen), unterhalten sich oder gehen einfach rum – Keine Hektik aufkommen lassen...

1.5.2.1 AL-Zentrum

Das AL-Zentrum ist das vormalige Gefängnisgebäude, das seit dem großen Aufstand von den höchstrangigen Gefangenen bewohnt wird. Es beherbergt 10 Erzbarone (die auch meistens anwesend sind), 30 Söldner (von denen tagsüber nur 7-15 da sind) und 6 Magier vom Kreis des Feuers (auch meistens da). Das Gefängnis hat mind. 5-10m hohe Mauern und besteht aus 2 zweietagigen Zellenblocks mit Keller, einem Aufseherhaus mit angeschlossener Küche und großem Lagerraum. Einem oder zwei Wachtürmen, die auch als Lagerraum genutzt werden können (vorher waren hier vielleicht Einzelzellen), einen Stall mit Wohnmöglichkeiten im OG und evtl. einer

kleinen Kapelle (in der jetzt die Magier leben). Die Gebäude sind schon lange nicht mehr gewartet worden. Reparaturen wurden nur notdürftig ausgeführt. Einfache Steinmetzarbeiten verzierten die Gebäude – von dem Zierrat und „filigraneren“ vorsprüngen ist viel abgebrochen – stattdessen schmücken jetzt Graffiti in Ruß und Tünche manche Wand. Es könnte Unterirdische Verbindungen zwischen Zellenblocks und Aufseherhaus geben. Es gibt eine Schmiede.

1.5.2.2 AL-Äußerer Ring

Der äußere Ring beherbergt 75 Erzgräber und Schatten, die in Holz- und Steinhütten von unterschiedlichster Qualität wohnen. Die wichtigsten Schatten haben einigermaßen ordentliche Häuser (evtl. sogar abschließbar) die meisten haben zusammengenagelte Barracken. Einige Hütten (von Junkies oder total fertigen Typen) sehen sehr runtergekommen aus. Vor der Abspaltung des Neuen Lagers und des Sektentempels wohnten hier etwa 100 Leute mehr. Dementsprechend stehen viele Hütten leer, oder sind bis aufs Fundament abgetragen worden, um irgendwo was anderes zu bauen. Heute kann sich jeder eine eigene Hütte leisten. Damals haben durchaus mehrere in einem Haus gewohnt. Es gibt 80 „bewohnbare“ Hütten, 10-20 total baufällige, unbewohnte Hütten und 10-20 ehemalige Hütten (Fundament / eine Mauer steht noch / etc.).

Im äußeren Ring steht die Arena. Davor gibt es einen Platz (Unterstand/Hütte) an dem gewettet werden kann. Die Kampffläche mißt mindestens 10x6 Meter und darf nicht von allen Seiten einzusehen sein.

In unmittelbarer Nähe des Eingangs zum Zentrum stehen keine Hütten (freier Platz). Außerdem sollte es noch zwei weitere Plätze geben: einen Versammlungsplatz für Erzgräber nach „Feierabend“ und einen allgemeinen Versammlungsplatz, zwischen den „Stadtvierteln“ (s.u.), auf dem Novizen predigen, Fleischwanzenrennen veranstaltet werden, etc.

Stadtviertel: Es gibt eine „bessere Wohngegend“ vor dem Eingang zum Zentrum (Sie sollte nicht mehr als 20% des äußeren Rings ausmachen) und den Rest – die Slums. Auch in der besseren Wohngegend sollten Ruinen stehen (aber vielleicht irgendwie „sauberere“ Ruinen)

1.5.3 AT (Alter Tempel)

Es soll der Eindruck erweckt werden, der AT sei in den Fels hineingehauen worden. An manchen Stellen haben die Baumeister den Felsen einfach unbehauen gelassen, an anderen Stellen wiederum begradigt und kunstvoll verziert. Durch das Modeling sollte klargemacht werden, welche Bereiche „nachbearbeitet“ wurden, und welche so nur grob behauen wurden oder so belassen wurden, wie sie waren.

- Türen B:2m, H:2,5m, obereB:1,30m
- keine Tür niedriger als 2,5m
- Große PORTALE: B:, H:, obereB:
- begehbare Schrägen genau 22,5° (auf 2m Länge 1m Höhe gewinnend)
- keine Bodenschrägen zwischen 30 und 45°
- Mindestdurchgangsbreite 2m
- Mindestsäulenabstand 2m
- Mindestraumgröße 5x4 (winziger Raum)
- normaler Raum:10x10m /große Höhle: 20x20m /riesigerRaum:?
- Treppengeländer und Säulenfüße Wandneigung [entspr. Türrahmenneigung]
- normaler, enger Gang: 3m
- Keilsegmentierung immer hohe Dachgiebelform, NICHT tiefhängende, bodenparallele Form
- Alle an Säulen grenzenden Deckenpolygone 45° Steigung. Toleranz +-5°
- Felsnasen in Ecken
- Felsnasen an Wänden

- Deckenstruktur immer Gewölbeförmig, es sei denn von Vorlage anders angegeben,
- 2 verschiedene Strukturen: künstlich behauen und Naturhöhle
- Rechte Winkel nur bei behauener Wand auf behauenen Boden
- Naturhöhlenstrukturen verhalten sich wie in den Orkhöhlen
- Keine Türeecken rechtwinklig
- Bei nebeneinanderstehenden Säulen IMMER giebelförmige Deckenstruktur
- Bei geraden, parallelen Gang oder Durchgangsseiten (geradseitige Türen) IMMER giebelförmige Deckenstruktur

1.5.4 Ork-Höhlen

Die Orks haben ihre Wohnhöhlen auch in den Fels hineingehauen, nutzen dabei aber eher die natürlichen Strukturen aus. Außerdem interessieren sich Orks nicht für rechte Winkel. Alles sieht organisch aus.

- keine Winkel exakt 90°
- keine Winkel kleiner 90°
- keine Koordinatenkreuzparallelen Polygonkanten. Einzige Ausnahme: Boden und Decke können in der Raummittle Polygone mit 0° Steigung enthalten
- Bodenpolys, die an die Wände grenzen müssen 5° - 22,5° Steigung zur Wand hin haben
Ausnahme: gezackter Bodenrand
- unteres Wandsegment von 5° bis 30° oben nach außen geneigt
- oberes Wandsegment von 5° bis 30° nach innen geneigt
- 1. Deckensegment NICHT unter 30° Steigung
- Bodenunebenheiten im Bereich von 0° bis 22,5°
- rutschige Schrägen von 45°
- keine geraden (90°, Koordinatenkreuzparallel) Tür-Durchgänge
- alle Tür-Durchgänge mindestens 5- oder besser 6-seitig
- in einem Raum sollten alle Türdurchgänge unterschiedlich sein
- keine geraden Säulen vom Boden bis zur Decke
- alle Säulen mindestens 1x in der Mitte unterteilt und LEICHT x-förmig verlaufend
- an Säulen grenzende Deckenpolygone müssen 30° bis 45° steigen
- Wände an Löchern oder Abgründen 30°
- kein paralleler Verlauf von Boden und Decke
- ist ein Gang aus kopierten Grundelementen zusammengesetzt, sollten einige Elemente verzogem/skaliert werden, um die Baukastengleichförmigkeit aufzuweichen
- keine langen, linear ansteigenden Gänge
- keine Gänge mit parallelen Seiten

1.6 Möglichkeiten in den einzelnen Locations

1.6.1 Natur/Oberwelt (OW)

1. Alle Städte, Dungeoneingänge und MiniLocations liegen auf der OW (durchgehende Karte?)
2. Kap1: Oberwelt mit Lev1-Monstern bevölkert. Monster X kann man den [Kopf] abhacken und gewinnbringend verkaufen
3. Kap5: Massen von Orks kommen an die Oberwelt → härtere OW-Gegner (Tiere auf Dauer zu langweilig) (→ Untote kommen aus Tempel und bevölkern die Orkebene)
4. OW ist Auftragsbasis für Konvoi-Überfall-Aufträge

5. Mini-Standalone-Dungeons: Nicht mit anderen Dungeons vernetzt. Hier kann à la VM gemetzelt und ein paar tolle Items gefunden werden.
6. DER STEINKREIS AN DER OBERWELT ist der Ausgangspunkt für die Portale. Dort befindet sich auch der Wiederbelebungsaltar. Stirbt der Schläfer, funktioniert der Altar nicht mehr – der SC muß sich durch die Dämonen nach oben kämpfen – keine Abkürzung möglich!
7. neutraler Boden: Meetingplatz wird durch NSC-Attentat entweiht, alle sind aufgebracht. Später SC soll selber ein Attentat auf dem Meetingplatz ausführen – böse, böse

1.6.2 Verlassene Mine (VM)

8. Level 1: Trainingszone. Geradliniger Anfang, in dem die wichtigsten Spiel- und Interfacefunktionalitäten an EINFACHEN Beispielsituationen ausgeführt werden können.
9. Anfang: SC in VM-Schrottplatz. Will verrostetes Schwert nehmen: NSC1:“Lass das liegen, ich hab’s zuerst gesehen!“ → Kampf, NSC1 stirbt → NSC2(kommt an):”Richtig so! Lass Dich nicht unterkriegen!“ (Feedback über soziale Struktur)
10. Level 2: Hack- & Slayzone: Ungleich den anderen Dungeonleveln findet man hier nur selten andere NSCs, die einem MiniQuests geben. Gobbos und kleine Minecrawler tummeln sich hier relativ unorganisiert. Hier sind verlorene Items zu finden → SC-Aufrüstung.

1.6.3 Altes Lager (AL)

1.6.3.1 Kap 1

11. Sölner heißen „Garde“
12. Lärmfallen im Haus → Schlafender wird geweckt bei Einbruch-Diebstahl
13. Wenn man sich in eine Püntenhütte verläuft, sollte man nicht direkt angegriffen werden. Erst Warnung, (2mal?) dann Angriff. Nur in den „Prunkhütten“ sollte man beim ersten unbefugten Betreten Angegriffen werden. ANGRIFFSTAKTIK: Vertreiben: Paarmal draufschlagen, wenn SC flieht zum Ausgangspunkt zurückkehren (Att geht runter)

Kastell mit EBa, KdF, Sö

Äußerer Ring vor allem mit Buddlern bevölkert. Bu = Level-1-Gegner. Feige und schwach. Wenige Sö auf Patrouille. Leute aus anderen Lagern (No, Org, evtl: Ga, Te) vor allem auf Versammlungsplatz. Selten KdF.

Bild: Buddler reparieren ihre Hütten. Wetzen Messer. Würfelspiel. Hängen in kleinen Gruppen herum. MEHR:

Äußere Stadtmauer = äußerer Häusering. In den Lücken Palisaden und Bauschutt. SC muß die Stadtmauern von innen überwinden können (ggf. aus Stadt fliehen)

Wenn SC einen Buddler umhaut, kann es gut sein, daß sich keiner dafür interessiert.

??? Söldner erpressen Schutzgeld von Buddlern. Greift der SC einen Bu an, und ist ein Sö in der Nähe, beschützt der Sö den Buddler.

WICHTIG: In Lev1 DARF der SC NICHT durch ein falsches Wort oder das Öffnen der falschen Tür sofort sterben. Wenn er sich mit einem Buddler anlegt, hat das keine Konsequenzen. Kommt ein Söldner vorbei, wird er die beiden Streithähne auseinanderbringen, den SC aber mit einem Tritt in den Hintern davonkommen lassen. Ist der SC dumm genug sich jetzt schon mit einem waffenstarrenden Söldner anzulegen, wird er von diesem zur Besinnungslosigkeit geprügelt.

SC kommt noch nicht ins Kastell (Zentrum). Kontakt (→Aufträge) mit Sö und KdF hat er nur durch den Versammlungslatz. EBa sieht er im 1. Kapitel NICHT.

Kastell baufällig aber gewaltig – aus Stein – Die Außenwand des Kastells muß so hoch sein daß der SC sie nicht überwinden kann

Hütten aus Holz und Bauschutt – teilweise in die Erde hinein gebaut – teilweise an die Außenwand des Kastells gebaut. Die Hütten eingänge müssen so liegen, daß der SC auch mal unbemerkt (in verlassener Gasse oder im toten Winkel) in eine Hütte eindringen kann

Wenn SC in Buddlerhütte eindringt, kann er von Buddlern gesehen werden („Geh da weg!“→evtl. Kampf→Sö wird angelockt). Ein Sö (oder ein Angehöriger einer anderen Gilde) interessiert sich nicht dafür, wenn SC in die falsche Hütte geht.

Nachts kann man viel besser in Hütten eindringen. (SC muß schleichen, um die Schlafenden nicht zu wecken) Am Anfang hat der SC noch was von Diebstählen in Buddlerhütten. Ab Lev2 sollte er dort nicht mehr von Interesse finden...

Arenakämpfe finden statt. SC kann aber noch nicht daran teilnehmen (nur wetten). Kämpfe finden in der Regel mit stumpfen Waffen statt → Bewußtlos

Oneway-Fenster: SC kann nur von innen nach außen sehen

1.6.3.2 Kap 2

SC kann ins Zentrum, wenn er sich den Sö, KdF oder Stt angeschlossen hat. Als Stt sollte ihm ein „Passwort“ oder sowas bekannt sein. („Der große Zampalo schickt nach mir.“) →Söldner bringt SC zu Zampalo (= Kopf der Schatten)

Bild (Zentrum): Söldner saufen und raufen. Ein paar Besoffene torkeln durch die Gegend. (→leicht zu bestehlen)

SC darf nicht ins OG des Hauses der Erzbarone

Während der SC im 1.Kapitel mit einem A#####tritt davongejagt wird, wenn er erwischt wird, könnte die Strafe im zweiten Kapitel in einem Arenakampf bestehen

AL-Söldner wie Klingonen: Spaß am auf-die-Fresse-hauen. Es gehört zur Etiquette keine Waffen gegen seinesgleichen zu ziehen. Falls doch, wird die Sache ernst, und der Sö wird versuchen, den SC zu töten. Hat sich der SC mit einem hochangesehenen Sö angelegt, sinkt natürlich die Attitüde der Sö zum SC. (Problem: Mit equippte Wafe umständlich, Faustkampf zu initiieren)

1.6.4 Freie Mine (FM)

14. um die Engine nicht zu überlasten, werden nicht zu viele Häuser und Hauseingänge auf den Regalen liegen. Die Regale sind ein Verbindungssystem für Tunnel, die in verschiedenen Höhen in den Berg hineingehen. Ein paar Meter Bergeinwärts liegen dann die Schlaf- und Vorratsräume.

15. die Regale sind nicht ausschließlich Gehwege. Dort finden auch (Freizeit-)Versammlungen statt. Man findet auch Wachposten auf der oberen Ebene

16. ?? wirklich in die Erde gebaut, von oben leicht anzugreifen ?? →Verteidigungsmaßnahmen?

1.6.5 NL

Garde heißen „Söldner“

Häuser eng zusammengebaut und übereinander gestapelt

1.6.6 ST

17. Kap1: Haus der Mitte: obere Etage nicht zugänglich / Templerbereich nicht zugänglich

18. ST nicht auf exakt einer Ebene angelegt (Plattformen sind unterschiedlich hoch)

1.6.7 Alte Mine (AM)

1.6.7.1 Kap 1

Wie auch im AL mischen sich Söldner in Kämpfe mit Buddlern ein (Schutzgeld). SC wird verjagt. Die Söldner sind angehalten, die Leute am Arbeiten zu halten: „Ihr könnt euch draußen die Köpfe einschlagen! Hier wird gearbeitet!“

nicht zu viele Minenstollen (→ langweilige Tunnelrennerei). Große Abbauhöhlen: Simse (gelegentlich: „Baugerüste“) auf denen in flachen Nischen gehackt wird. Mehrere Simse übereinander. Laufen nach oben hin leicht nach außen weg (→ SC kann runterspringen)

Lagerräume mit Holztoren versperrt: Können gelockpickt oder eingehackt werden (→ Lärm!)

Holzbrücken über Abgründe und zwischen Abbausimsen. Brücken unzerstörbar

in den Gängen (Stollen) viele „Parkbuchten“ – Nischen, in denen sich der SC vor Wachen verstecken kann. Wachpatrouillen gehen immer im Kreis oder pendeln (regelmäßige Bewegung!) so daß SC den richtigen Moment abpassen kann

Orksklaven, die schwere Lasten bewegen oder an Drehkreuze gekettet Lifte antreiben. Glocke oder Gong ruft Lift.

Orksklaven befreien, um Wachen abzulenken oder Unruhe zu stiften. Generell: Wie lenke ich Wache ab, um unbemerkt in Raum X zu kommen.

Aufzüge, in denen man sich selbst mit einer Kette hoch- und runterziehen kann.

Alarmgongs. Assassin-SC muß verhindern, daß Wache Gong betätigt... Kann man das Alarmsystem sabotieren?

SC kann sich verkleiden oder Wachen bestechen, um hineinzukommen oder drinnen weiterzukommen. VERKLEIDEN heißt, wenn er angesprochen wird (und das sollte er von Wachen werden), wird er erkannt. Außerhalb des Gesprächskegels bleibt er unerkannt; er muß sich also lediglich weit genug entfernt von Wachen halten. Buddler sollten in der Hinsicht ungefährlich sein (den SC nicht als Eindringling erkennen), so daß er nur auf Wachen achten muß; EVTL könnte ein Buddler trotzdem Alarm geben, wenn der SC eine illegale HANDLUNG begeht.

SC sollte in den Minen kein eigenes Licht brauchen. Die Dunkelheit kann er als Deckung nutzen

SC-Haupt-Aufträge: Buddler beschützen, Minecrawler und Orks plattmachen, Stehlen... --- An Wachen vorbeischieben (durch Steinwurf ablenken)

SC kann mit Spitzhacke selber Hand anlegen (Sollbruchstellen mit SPEZIELLER Textur)

Wachräume / Schlafräume der Buddler / Pausenräume / Erzstampf (-walz) –anlagen / Erzsammellager (diverse Arten)

Erzabbau: Baugerüst-Nischenpicken; Flußschürfen?; Minenstollen

Wenn Alarm gegeben wird, löst das bei allen Wachen, die es hören das Alarmverhalten aus. Nach einer Zeit wird der Alarm aufgehoben.

Idee: Blockieren von Türen durch davorschieben von Möbeln hält Wachen lange genug zurück, um Diebstahl durchzuführen. Wache gegenüber des Grabens sieht mich und gibt Alarm, kann aber

selbst nichts machen. Die Wachen auf meiner Seite kommen noch nicht zu mir, weil sie erst die Tür aufschieben müssen, vor der ein Schrank steht. Totalblockierung nicht möglich

Wachen kontrollieren ehrlichen Erzabbau: Jeder Arbeiter, der die Minen verläßt, wird gefilzt. Außerdem treiben die Wachen auch mal faule Minenarbeiter an. (Wer auf eigene Faust abbauen will, kriegt Ärger mit den Erzbaronen – Auftrag: In einem kleinen Extra-Dungeon versuchen 3 unserer Leute ihre eigene kleine Privatmine anzulegen. Bring sie dazu, nochmal drüber nachzudenken!)

Geheimer Zugang der Organisatoren: In verlassenem Stollen, der von AL-NSCs nicht betreten wird. Dort könnte man das Erz rausschmuggeln. SC selber kann Erz nicht behalten, sondern muß es am Ausgang abgeben. --- SC sollte nicht immer wieder in die Minen gehen können und sich soviel Erz rausholen, wie er tragen kann...

Der SC könnte einfach jemanden umbringen, in dem er ihn in einen Minenschacht schubst – ohne Zeugen

1.6.8 Orkhöhlen (OH)

1.6.8.1 Kap 3 (frühestens)

WICHTIG: SC muß Motivation haben, überhaupt in Höhlen vorzudringen. Diese könnte sein a) Abgeschnittener Rückweg; b) SC von Orks gefangengenommen (Fluchtmöglichkeit); Orks klauen SC was wichtiges; d) konkrete Aufträge; e)...

Orks bauen Fallgruben mit Aasfressern (werden aggressiv, weil SC in enger Grube zu nah dran)

Orks ketten Wachhunde an (schlafen, wenn geweckt: bellen (Alarm)) SC kann schlafenden Wachhund befreien (richtet sich zuerst gegen Orks (denn er wurde immer gequält))

Rätsel: Orks haben Verteidigungsstellungen, die es zu überwinden gilt (z.B. Auftrag: Mach uns das Tor von innen auf)

Verteidigungsstellungen sind a) steiler Abhang – Orks werfen Rocks von oben; b) Steinportal – kann nur von innen aufgeschoben werden; c) Arena-Falle – Fallgitter geht hinter SC zu, Orks lassen Monster in Arena, d) Breiter Graben – Orks bewachen Brücke/Baumstamm; e) Palisaden (Holz oder Stein) – Orks auf Wehrgang über Holztor

Steinblockfalltüren a) mit Gegengewicht. (SC stellt sich auf Gewicht →geht runter →Tür geht hoch, rastet ein. Falltür mit Hebel lösen (Tür zu); b) mit Conan-Winde

WICHTIG: DM-Türfederung (3mal, dann bleibt Tür oben)

unterirdische Wälder

Gefängnis mit abtrünnigen Orks und Menschen

Kampfarena mit Tieren (wie Hahnenkampf)

Bild eines Orklagers: Wohnhöhlenstadt. Große Feuer. Opferstätten (Blutaltare). Große Götzenbilder (aus Stein und Holz). Hängende Käfige, in denen Gefangene gehalten werden.

Steinbrücken die weg-crumblen, wenn man nicht darüberschleicht (Aasfresser in Schlucht) – Typisches Geräusch der Aasfresser könnte vor Fallen warnen.

Orktempel: Blutaltar und Götzenbild (Monsterchimäre aller Höhlenbewohner)

unterirdische Pflanzenwelt: Pilzbäume, Deckenwurzeln u.ä. --- ??? Bäume fallen?

Orkverteidigungstellung: Palisadenzaun, dahinter Rampe mit Felsblock auf Tor gerichtet. SC tanzt vor Tor herum, Orks lassen Felsblock rutschen – fällt vor Tor (SC ist weggesprungen) – nun kann SC mit Hilfe des Felsblocks über die Palisade kommen

Orks könnten ihre Fallgruben mit Büschen tarnen. (Büsche wie in D.O.G)

Fallgruben (auch im AT) sollten erkennbar sein (nicht ZU leicht) und den SC in der Regel nicht sofort umbringen, sondern ihn beispielsweise einem Monster ausliefern. Ist der SC im Kampfmodus, so verliert er durch den (tiefen) Sturz seine Waffe (und ein paar LP). Aus diesen Gruben sollten der SC rausklettern können (→Ranken)

Baumstammbrücken: SC balanciert drüber (strafen?) – Ork dreht auf der anderen Seite lustig am Stamm (? tritt den Stamm ?)

Drehkreuze drehen schwere Türen hoch (auch: Minen)

Orks könnten Ballista oder Orkkanone (Alien Device) als Artillerie nutzen →Rätsel!

hängende Käfige für Gefangene? Wackeln und ab (s. Another World)

Türfalle: SC versucht einzuschlagen, beim ersten Schlag hört er typisches Steinrumpeln-Fallengeräusch, sollte von der Tür weggehen

Stützpfeiler wegschlagen →Höhle stürzt ein. Erst fallen 5 sec lang Felsbrocken von der Decke, dann Stürzt die Sollbruch-Decke ein. [???Sollte die Integrität eines Objektes irgendwie angezeigt werden – fast kaputt???

zu großer Steinblock – Schieben lassen

Tapferes-Schneiderlein-Prinzip. (Monster einsperren) . Monster über kaputte Brücke locken

Orks haben Frauensklavinnen aus OW entführt

19. Orks von Menschen geführt und dulden Menschenbesucher. Nur äußere Wachen generell feindlich, wenn man die Orksprache nicht beherrscht. Design: 4 Schleichwege in Orklager für 4 Klassen, jeweils für andere Klassen noch als normale Kampfstation zu gebrauchen

1.6.9 Höhlen

Minecrawlerqueen. Nest ist Höhlensystem, durch loch im Boden zu erreichen. Loch ist mit 45°-Steigung umgeben → SC kann reinrutschen

unterirdische Vegetation – Bäume sind immer zu massiv zum unhacken → keine dünnen Bäume.

1.6.10 Alter Tempel (AT)

Magische Kristalle die bei Berührung Licht spenden (ohne Schatten). Andere Kristalle, die anderes tun (Schalter, Trigger). Wichtig! Wenn man einen magischen Kristall als Schalter benutzt, MUSS ein magischer Partikeleffekt vom Kristall zum Ziel des Schalters fliegen, um die Funktion zu verdeutlichen --- Infokristalle??? (Naja) --- Kristalle, die Menschen im Schlaf manipulieren???

??? magische Experimente im AT → Erschaffung von mächtigen Artefakten / von Untotenfähigkeiten

SC könnte im AT getötete Gegner als Zombies wiedertreffen. Irgendeine Macht erschafft Untote. Geist des Schläfers, der sie einfängt?

Plattformen, die runtergehen und Gegengewicht-Plattform hochziehen (auch mit Steinblocktür) – auch als Fahrstuhl verwendbar

Alarmsignale: Steinköpfe

Zwinger / Gefängniszellen mit Untoten ?? In AT1 sollten die Zombies keinen richtigen Plan haben – einfache Wächterfunktion.

Später könnten einige PSI-Sektenanhänger in den Tempel gehen – evtl. bringen sie sich gegenseitig um (Raserei-Spruch des Schläfers*) und werden zu Untoten. // * Der Schläfer könnte mächtigere Versionen der erlernbaren Zaubersprüche benutzen ??? (dargestellt durch potentierte Effekte) → Wiedererkennungswert: Spieler rafft, was abgeht --- Außerdem erkennt der Spieler die Untoten Versionen der Sektennovizen von oben wieder (Er könnte trotzdem bei den letzten verbliebenen Gurus im Sektenlager noch was lernen („Wir konnten sie nicht aufhalten, sie sind einfach alle nach unten marschiert...“))

Untoter Drache in AT3 – SC findet Aufzeichnungen, in denen beschrieben ist, wie die Tempeldiener des Schläfers einen Drachen gefangengenommen haben, um durch ihn den Zugang zum inneren heiligtum zu schützen, er solle dort angekettet sein – wenn der SC den entsprechenden Raum betritt findet er nur noch die gesprengten Ketten vor... [An Stelle eines Drachens könnte man ein anderes mächtiges Wesen einsetzen]

An unterster Stelle (AT4) liegt der Schläfer und berührt die Barriere

Tischtennisplattenfalle (z-Achsen-Rotations-Boden)

Geheimtüren – drehen sich um Mittelachse

In tieferen Levels: rausgebrochene Türen (durch oder für große Wachmonster)

im AT: Möbel (teilweise verrottet) – (Waffenregale und so)

SC hängt sich an Kette → Tür geht auf

Indy Buchstabenpfad – unsichtbare Brücke

Deckenspießer-schleuse

Versteckte Schalter: Altare schieben, Gargoyles ziehen, etc.

Treppen werden zu Rutschen – Später mit Spitzen oder Loch am Fuß der Treppe

???Statuen, die lebendig werden – Heilbrunnen

Fallen: Schwingende Fallen; Felszungen bröckeln weg (Hinweis?); Bolzen, die aus der Wand kommen (E2); Falltür mit Wasser/Spitzen/Monstergrube; Kombi-Fallen: 1. nicht zu erkennen 2. Ausweichen möglich (SC fällt hin, 0.5sec später kommt ein Bolzen von oben – kann noch wegrollen)

im AT muß es zahlreiche Geheimtüren geben, aus denen unerwartet Untote auftauchen

1.6.11 Dämonenwelt (DäW)

Die Dämonenwelt ist eine Paralleldimension, zu der er Spieler nur sehr begrenzten Zutritt erlangt. Die Portale im Alten Tempel führen durch die Dämonenwelt an die Oberwelt. Der Spieler bewegt sich auf schnörkeligen, vorgeschriebenen Pfaden die durch ein magisches Kraftfeld vom Rest der Dämonenwelt abgeschnitten sind. Blickt er durch die magische Schutzbarriere, so sieht er einen Teil der Dämonenwelt. Außerdem sieht er einige Dämonen, die ihn gerne in Stücke reißen würden, das aber aufgrund der Schutzbarriere nicht können.

Die Portale müssen von unten her aktiviert werden. Nach dem ersten Durchschreiten sind ihre Ausgänge an der Oberwelt permanent aktiviert

In der Welt der Dämonen gibt es insgesamt sieben „Schläfer“. Sechs von ihnen sind noch da (und können evtl. auch vage vom SC auf der anderen Seite der Schutzbarriere wahrgenommen werden) und einer ist in „unsere“ Welt verbannt worden. Dieser Schläfer will nur genug Energie sammeln, um a) ein Portal zurück in seine Welt zu öffnen und b) genug Untote zu erzeugen, die ihm dann dabei helfen, es den anderen sechs richtig zu zeigen...

Ein Schläfer ist ein Dämonenlord. Und ein Dämonenlord verhält sich zu normalen Dämonen wie ein Mensch sich zu Tieren verhält. Problem: normale Dämonen sind normalen Menschen schon weit überlegen, ein Schläfer hingegen...

Wenn der Schläfer stirbt, gehen alle magischen Barrieren kaputt und die Dämonen strömen guter Dinge in „unsere“ Welt, um alles, was da kreucht und fleucht zu fressen.

Die Grenzen der Dämonenwelt sollte der Spieler nicht sehen. Hier kann was das Zeug hält mit Farbeffekten gespielt werden.

Vielleicht ermöglicht es der Dämonenbeschwörer im späteren Spielverlauf ja einmal, daß der SC (vielleicht um ein mächtiges magisches Artefakt zu holen) in die Dämonenwelt gelangt. Das könnte dann so aussehen wie Numsi auf seinem Teppich. --- Wenn der SC dann zurückkehrt, könnte ein freier Dämon mit in „unsere“ Welt gelangen – harter Kampf

In der DäW sollten die Abkürzungstunnelausgänge Richtung AT so angeordnet (oder mit farbigem Licht gekennzeichnet) sein, daß der SC nach dem Betreten eines der 4 Portale am Steinkreis (also sobald er in der DäW ist) merkt, auf welchem Pfad er wandelt. Außerdem sollten die Steinkreis-Portale eine entsprechende „Überschrift“ tragen.

2. Levelobjekte

2.1 Hebel, Knöpfe und so

- Knopf: Kann optisch nur einen Zustand haben (schnappt nach dem Drücken immer wieder in Ausgangsposition zurück. Kein Funktionstoggle möglich (macht immer dasselbe oder funktioniert nur einmal)
- Hebel: Zwei Sorten: Einer funktioniert wie Knopf (schnappt immer wieder nach oben zurück – nur Tür auf); der andere kann zwei Zustände haben. (Tür auf/Tür zu)
- Geheimknopf: Steinplatte/Steinstatue in Wand schieben
- Ketten, an denen man ziehen kann, um <Fallgitter> hochzuziehen (→ 2Player)
- Conan-Drehkreuze, mit denen man schwere Gegenstände hoch/runterbewegen kann (2Player only)
- Fackel in Halterung schieben → hidden switch

2.2 Türen

- Holztüren: Wenn man (mit einer Axt!) auf sie einprügelt, gibt das Schloß nach, und die Tür fliegt auf – nach der nächsten Welt-Refresh-Phase sind die Türen dann wieder repariert.

- Eisenbeschlagene Türen: Können nicht aufgebrochen werden
- Türen können verschlossen sein. Schlüssel oder Lockpick ist angesagt
- Fallgitter: Müssen mit Mechanismus bedient werden. (Hebel, Kette zum ziehen, etc.) Können von mindestens mittelgroßen Gegenständen blockiert werden (Items fliegen zur Seite weg). Zwei Möglichkeiten: a) Objekt wird zerstört, Tür geht zu; b) Objekt hält stand, Tür federt dreimal ab und geht wieder hoch.
- Man Sachen durch Gittertüren werfen / schießen
- Fallsteinblocktüren: Wie Fallgitter, bloß dicker und aus Stein
- Mega-Fallsteinblocktüren: Crushen alles (Nußknacker für Truhen). Ein Findling würde zu Felsen verarbeitet, Felsen zu Steinen, **Steine und alle anderen Items: ???**
- Steinportale: Können nur geschoben werden. Kein Griff zum aufziehen. Ein Portal, daß nach außen aufgeht, kann nur von innen geschoben werden.
- Geheimtüren: a) schwingen auf, wenn man Schalter betätigt; b) drehen sich um vertikale Mittelachse, kann man aufschieben, indem man die Wand schiebt

(aus dem alten Anhang AE DESIGN.DOC)

3. Leveldesign

3.1 Allgemein

- Beim Leveldesign sollte darauf geachtet werden, welche Fähigkeiten die Monster haben. Ein Monster, das hoch springen kann braucht eine passende Umgebung und umgekehrt. Erstmal zu fliehen, sollte für den SC eine valide Möglichkeit sein, daher ist beim Design auf Fluchtmöglichkeiten zu achten. (Monster kann nicht klettern, also Fluchtsims für SC)
- möglichst wenig Items rumliegen lassen (vor allem nicht in Ecken! (Quake)) – Items aus gefallenem Gegnern oder plazierten Leichen gewinnen.
- Große Level (viel Platz zum Ausweichen – Lichtradius ausweichen)
- Unique Structures, Unique Objects oder Symbole an Wänden, die dem Spieler die Orientierung erleichtern (s. UW)
- Abwechslungsreiche Raumtexturen in verschiedenen Levelthemenbereichen
- Höhere Räume
- mehr als 3 versch. Monster in Levelbereich, besser abwechslungsreiche Kämpfe, dafür Monster weiter unten nochmal auftauchen lassen
- verschiedene Bodenarten: Nur Sound-Unterschiede

- Einbahnstraßen, die den SC zwingen, sich mit einem Problem auseinanderzusetzen: z.B. Löcher, in die sich der SC fallen läßt und nicht wieder hochkommt → SC muß Rätsel lösen
- **GENERELL muß es einen Tabu-Bereich für alle Levelgrößen geben.** (z.B. der Bereich zwischen der maximalen Höhe einer erspringbaren Kante (bis zu 3m), und der Höhe, ab der man (deutlich sichtbar) nicht mehr an die Kante springen kann (ab 4m). Der Bereich zwischen 3m und 4m ist also für den Levelmodeller tabu!
- Alle Personen und Gegenstände rutschen auf dem Boden, wenn dieser steiler als 30° ist. (Ausnahme: Crawler, welche bis 45°-Schräge gehen können) **WICHTIG:** Keine seichte Steigung sollte steiler sein als 30°, und keine steile Schräge sollte flacher sein als 45° - der Bereich von 30° bis 45° ist also tabu. Wenn der SC auf eine Schräge läuft oder aus bis zu 3m Höhe auf eine Schräge fällt, und die Schräge zwischen 40° und 50° steil ist, fängt er an, auf den Füßen zu rutschen. Ist die Schräge steiler als 50°, fällt er auf den Rücken (den Bauch – je nachdem wie er ausgerichtet ist (siehe Sturz bei Treffer im Kampf))
- Kein Graben schmaler als 3m. Maximale Sprungdistanz: 6m. Maximale Sprung-/Kletterhöhe: 3m
- Optimale Sprungweiten bei 3m, 4,50m und 6m
- Falltiefe: Stürzt der SC bis zu 3,50m landet er auf den Füßen und federt ab. Stürzt er tiefer, so landet er auf dem A####, nimmt Schaden und verliert die Sachen, die er in der Hand hat.
- 3 Wassertiefen: a) Schwimmtiefe: nur schwimmen und tauchen; b) Bis zur Brust: waten, hochspringen und auf der Stelle schlagen; c) Bis zur Wade: normale Bewegung
- SC kommt aus Wasser indem er a) in seichtem Wasser eine bis zu 3m-Kante überwindet; b) Das tiefe Wasser seicht wird; c) bei tiefem Wasser an eine 50 cm Kante faßt (Hochziehen); d) keine 45°-Steigungen an der Wasserkante!
- Wasserfälle mit 45°-Kanten
- In einem LEVEL mit mehr als einem Eingang, müssen die Eingänge an gegenüberliegenden Enden liegen. Man muß einige Zeit brauchen, um von einem Eingang zum Anderen zu kommen. (So wird dynamisches Nachladen ermöglicht)

3.2 Licht

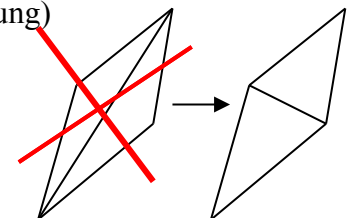
- Dynamisches Licht: Geht von Fackeln und Magie aus. Kein Schatten. Diese Lichtquellen kann man mitnehmen
- Statisches Licht (mit Schatten): von Lagerfeuern, großen(!) Fackeln, Tageslicht, Leuchtkristallen im AT
- Fackeln können auch an Wänden hängen und mitgenommen werden. Solange eine Fackel in der Halterung ist, verliert sie nicht an Brenndauer (brennt also ewig). Fackeln werden in der rechten Hand getragen. Sobald man in den Kampfmodus geht, wird die Fackel weggeworfen. Fackeln sind Massenware und Wegwerfartikel. Fackeln sind klein, mit Fackeln kann man nicht kämpfen.
- Es gibt keine Laternen
- Magier können Lichtspruch: Bläuliche Lichtsphäre schwebt träge über dem Magier (s. Magie)
- Alles Licht in 2 Wirkungsradien mit (relativ) hartem Übergang. 1) Heller Lichtkern: Jeder wird gesehen; 2) Halbdunkel: Alle werden auf ihrer dem Licht zugewandten Seite hell beleuchtet, der Boden liegt im Halbdunkel, „Hide in Shadows“ (s. dort) wird nicht hell beleuchtet und nicht

gesehen (komplett halbdunkel texturiert); 3) totale Dunkelheit, keiner wird gesehen. Bezieht sich auch auf Gegenstände.

- Gegenstände und Monster sollten auch dargestellt werden, wenn sie in der totalen Dunkelheit stehen, damit sie sich als schwarze Silhouette vor einem beleuchteten Hintergrund abzeichnen können. **[Erkennen NSCs den SC in der Dunkelheit vor einem beleuchteten Hintergrund? – wohl nicht! (Spieler kanns nicht prüfen / nachvollziehen)]**
- Wenn der SC ohne Licht im Dunkeln steht, sieht er 2m weit. Er MUSS also in Gebiete, die nicht mit statischem Licht beleuchtet sind, und in denen keine Fackeln an den Wänden hängen, eine Lichtquelle mitnehmen, um sehen zu können. Einige Monster, in die sich der Magier verwandeln kann können Dunkelsicht.
- OW: statisches Tageslicht; Nachts: statische Lager-/Herdfeuer, einige große(!) statische Fackeln als Lagerbeleuchtung.
- Minen: Im Zentrum, Hauptkorridoren und Abbaugebieten hängen brennende Fackeln an den Wänden, die man auch mitnehmen kann. Verlassene Korridore: totale Dunkelheit. Statisches Licht ist in Minenstollen nicht so wichtig. Dort, wo die Raumstrukturen schöne Schatten anbieten (Haupträume) sind statische Lagerfeuer oder große Fackeln.
- Orkhöhlen: Beleuchtung entsprechend den Minen.
- Alter Tempel: statische Leuchtkristalle (können nebenbei auch andere Funktion haben als nur Lichtquelle), cool: Leuchtkristalle unter Wasser und in Nischen (indirekte Beleuchtung), wenige total dunkle Ecken, in denen man sein Licht selbst mitbringen muß.

3.3 Allgemeine technische Bestimmungen

- 4ecksegmentierung immer zu Ungunsten schmalerer Polys (s. Zeichnung)
- Türen: Polysegmentierung bildet vertikale Texturgrenze neben Tür, so daß gesamtes Türelement 3m breit ist. Toleranz: +- 30cm
- Polysegmentierung bildet horizontale Texturgrenze über Tür, so daß gesamtes Türelement 3m hoch ist. Toleranz: +- 0 bzw +- 50cm(AT)
- begehbare Schrägen bis maximal 30° (in Ausnahmefällen bis 35°)
- keine Bodenschrägen zwischen 30 und 45°
- rutschige Schrägen: 45° (40-50°)
- Treppenstufen einer normalen Treppe H:33,3, T:40 (Stufenhöhe darf für „schief“ aussehende Treppe variieren. Außerdem kann die Stufe auch in der Länge schief sein)
- Maximale Stufenhöhe einzelner Stufen: 40 cm
- Leitern: Sprossenabstand: 50 cm / Mindesthöhe 4m / Ragen 50cm über obere Kante / obere Kante = letzte Sprosse. Leitern müssen MASSIV aussehen. Mann kann sie weder bewegen noch zerstören.
- Sitzhöhe: 50cm
- Sprunghöhe aus dem Stand auf die Füße: 1m (JumpTable)
- Sprunghöhe: 3m (mit An-der-Kante-Festhalten)
- Sprungweite I: 3,50m aus dem Stand (Überspringen von 3m-Graben aus dem Stand)
- Sprungweite II: 4,50m aus dem Stand mit An-der-Kante-Festhalten (+1m)
- Sprungweite III: 5m mit Anlauf (Überspringen von 4,50m-Graben)
- Sprungweite IV: 6m mit Anlauf und An-der-Kante-Festhalten (+1m)
- Kein Gang schmaler als 3m
- keine Deckenhöhe tiefer als 3m
- keine Tür schmaler als 2m oder niedriger als 2,50



- Sichtweite: 30-60m in den Dungeons (noch nicht klar)

3.4 Design der einzelnen Locations

3.4.1 OW - Oberwelt

Alle Lager und die ganze OW ist 1 Mesh!

viel Sichtschutz

Ebenen und seichte Hügel WENIG Polys

wenig Überhänge (→ kein Sichtschutz!) (s. Hüttendächer)

Einzelhöhleneingänge mit SS-Portalen

Dungeoneingänge mit "Nachladeschleusen" (DesignGuide: Gemeinsamkeit, um zu erkennen: Jetzt wird nachgeladen!)

3.4.1.1 Der große Wald und der uralte Steinkeis

3.4.1.2 Die anderen Wälder

3.4.1.3 Der Sumpf und die Umgebung ds Sektentempels

3.4.1.4 Die Klippen im Südosten und der Turm des Dämonenbeschwörers

3.4.1.5 Der große See und die Insel

3.4.1.6 Der Austauschplatz und die Klippe der Verdammnis

3.4.1.7 Das ehemalige Fort

3.4.1.8 AL - Umgebung

3.4.1.9 NL - Umgebung

3.4.1.10 AM - Eingang

3.4.1.11 NM - Umgebung

3.4.1.12 VM - Eingang

3.4.1.13 Bärenhöhle

-

3.4.2 AL – Altes Lager

Pro Lager ca. 5000 Polys (AL bis zu 7000, NL und FM 4000)

Dachüberhänge mit eigenen Polys machen! (Sonst Dach kein Sichtschutz!) - es sei denn, Dach zu flach (dann ist es sinnlos aus 2 Polys 8-14 zu machen)

Sichtschutzportale vor ALLEN Fenstern und Türen

Sichtschutzportale dürfen in jeder beliebigen Ebenenausrichtung liegen

Mehrere Sichtschutzportale innerhalb GROSSER Häuser mit mehreren Räumen

Evtl. anderes Material für SS-Portale hinter (vor) geschlossenen Türen

Fenster und Türen möglichst NICHT an gegenüberliegenden Wänden (nicht durch beide sehen)

Hütten sollten eingeknickte Giebel haben – keine geraden Firste

Außenwände der Hütten sollten nach oben hin leicht nach innen laufen, während die Innenwände lotrecht sein sollten

Dächer sollten Flach sein → begehbar, d.h. Schrägen nicht steiler als 30°

Es kann „Giebeldächer“ und einfache Dachschrägen geben

Es sollte genügend Sitzmöglichkeiten (Bänke, 50cm hohe Mauern, abgebrochene Mauern, etc.) geben, auf denen Leute herumhängen können. NSCs können aber auch auf den Boden sitzen

sowohl im Inneren als auch im Äußeren des AL gibt es keinen wirklich flachen Boden. Die Stadt ist auf einem Hügel gebaut, der zur Mitte hin ansteigt. Abwasserrinnen im Dreck laufen von Zentrum nach außen weg. Im Zentrum selbst steigt der Boden vom Tor nach hinten hin an, die „Spitze“ des hügels befindet sich also in der Ecke des Zentrums, die vom Eingang des Zentrums am weitesten entfernt ist

Der Verteidigungswall besteht aus aneinandergebauten Hütten. Nach außen hin ist ein Graben ausgehoben worden und die Erde wurde wie eine steile Rampe vor die Hütten geschaufelt. In die Lücken zwischen den Hütten wurde Bauschutt gefüllt oder Palisaden gebaut. Die Dächer der äußeren Hütten müssen begehbar und an einigen Stellen leicht zugänglich sein (z.B. mit Leitern oder „Treppen“ aus Hüttenruinen). Wo Dächer eingestürzt sind oder zu schwach um Menschen zu tragen wurden Gerüste gezimmert oder Holzplanken gelegt. Es gibt keine komplette Brustwehr – nur an wenigen Stellen hat man Palisaden gezimmert. Ganz ganz selten kann es zweigeschossige Hütten geben (oder gegeben haben) deren obere Etage in das Verteidigungssystem integriert wurde.

Die Außenwand des Zentrums ist zu hoch zum erklettern, der einziger Weg hinein führt durch das Haupttor an den Wachen vorbei.

Manche der äußeren Bewohner kochen, wenige nageln an ihren Hütten herum, viele hängen einfach nur rum (mehr oder weniger stoned), einige spielen Spiele (meint: Verwetten ihre wenige Habseligkeiten bei Fleischwanzenrennen oder Arenakämpfen), unterhalten sich oder gehen einfach rum – Keine Hektik aufkommen lassen...

3.4.2.1 AL-Zentrum

Das AL-Zentrum ist das vormalige Gefängnisgebäude, das seit dem großen Aufstand von den höchstrangigen Gefangenen bewohnt wird. Es beherbergt 10 Erzbarone (die auch meistens anwesend sind), 30 Söldner (von denen tagsüber nur 7-15 da sind) und 6 Magier vom Kreis des Feuers (auch meistens da). Das Gefängnis hat mind. 5-10m hohe Mauern und besteht aus 2 zweietagigen Zellenblocks mit Keller, einem Aufseherhaus mit angeschlossener Küche und großem Lagerraum. Einem oder zwei Wachtürmen, die auch als Lagerraum genutzt werden können (vorher waren hier vielleicht Einzelzellen), einen Stall mit Wohnmöglichkeiten im OG und evtl. einer kleinen Kapelle (in der jetzt die Magier leben). Die Gebäude sind schon lange nicht mehr gewartet worden. Reparaturen wurden nur notdürftig ausgeführt. Einfache Steinmetzarbeiten verzierten die Gebäude – von dem Zierrat und „filigraneren“ vorsprüngen ist viel abgebrochen – stattdessen schmücken jetzt Graffiti in Ruß und Tünche manche Wand. Es könnte Unterirdische Verbindungen zwischen Zellenblocks und Aufseherhaus geben. Es gibt eine Schmiede.

3.4.2.2 AL-Äußerer Ring

Der äußere Ring beherbergt 75 Erzgräber und Schatten, die in Holz- und Steinhütten von unterschiedlichster Qualität wohnen. Die wichtigsten Schatten haben einigermaßen ordentliche Häuser (evtl. sogar abschließbar) die meisten haben zusammengenagelte Barracken. Einige Hütten (von Junkies oder total fertigen Typen) sehen sehr runtergekommen aus. Vor der Abspaltung des Neuen Lagers und des Sektentempels wohnten hier etwa 100 Leute mehr. Dementsprechend stehen viele Hütten leer, oder sind bis aufs Fundament abgetragen worden, um irgendwo was anderes zu bauen. Heute kann sich jeder eine eigene Hütte leisten. Damals haben durchaus mehrere in einem Haus gewohnt. Es gibt 80 „bewohnbare“ Hütten, 10-20 total baufällige, unbewohnte Hütten und 10-20 ehemalige Hütten (Fundament / eine Mauer steht noch / etc.).

Im äußeren Ring steht die Arena. Davor gibt es einen Platz (Unterstand/Hütte) an dem gewettet werden kann. Die Kampffläche mißt mindestens 10x6 Meter und darf nicht von allen Seiten einzusehen sein.

In unmittelbarer Nähe des Eingangs zum Zentrum stehen keine Hütten (freier Platz). Außerdem sollte es noch zwei weitere Plätze geben: einen Versammlungsplatz für Erzgräber nach „Feierabend“ und einen allgemeinen Versammlungsplatz, zwischen den „Stadtvierteln“ (s.u.), auf dem Novizen predigen, Fleischwanzenrennen veranstaltet werden, etc.

Stadtviertel: Es gibt eine „bessere Wohngegend“ vor dem Eingang zum Zentrum (Sie sollte nicht mehr als 20% des äußeren Rings ausmachen) und den Rest – die Slums. Auch in der besseren Wohngegend sollten Ruinen stehen (aber vielleicht irgendwie „sauberere“ Ruinen)

3.4.3 AT (Alter Tempel)

Es soll der Eindruck erweckt werden, der AT sei in den Fels hineingehauen worden. An manchen Stellen haben die Baumeister den Felsen einfach unbehauen gelassen, an anderen Stellen wiederum begradigt und kunstvoll verziert. Durch das Modeling sollte klargemacht werden, welche Bereiche „nachbearbeitet“ wurden, und welche so nur grob behauen wurden oder so belassen wurden, wie sie waren.

- Türen B:2m, H:2,5m, obereB:1,30m
- keine Tür niedriger als 2,5m

- Große PORTALE: B:, H:, obereB:
- begehbare Schrägen genau 22,5° (auf 2m Länge 1m Höhe gewinnend)
- keine Bodenschrägen zwischen 30 und 45°
- Minstdurchgangsbreite 2m
- Mindestsäulenabstand 2m
- Mindestraumgröße 5x4 (winziger Raum)
- normaler Raum: 10x10m /große Höhle: 20x20m /riesigerRaum:?
- Treppengeländer und Säulenfüße Wandneigung [entspr. Türrahmenneigung]
- normaler, enger Gang: 3m
- Keilsegmentierung immer hohe Dachgiebelform, NICHT tiefhängende, bodenparallele Form
- Alle an Säulen grenzenden Deckenpolygone 45° Steigung. Toleranz +-5°
- Felsnasen in Ecken
- Felsnasen an Wänden
- Deckenstruktur immer Gewölbeförmig, es sei denn von Vorlage anders angegeben,
- 2 verschiedene Strukturen: künstlich behauen und Naturhöhle
- Rechte Winkel nur bei behauener Wand auf behauenen Boden
- Naturhöhlenstrukturen verhalten sich wie in den Orkhöhlen
- Keine Türecken rechtwinklig
- Bei nebeneinanderstehenden Säulen IMMER giebelförmige Deckenstruktur
- Bei geraden, parallelen Gang oder Durchgangsseiten (geradseitige Türen) IMMER giebelförmige Deckenstruktur

3.4.4 Ork-Höhlen

Die Orks haben ihre Wohnhöhlen auch in den Fels hineingehauen, nutzen dabei aber eher die natürlichen Strukturen aus. Außerdem interessieren sich Orks nicht für rechte Winkel. Alles sieht organisch aus.

- keine Winkel exakt 90°
- keine Winkel kleiner 90°
- keine Koordinatenkreuzparallelen Polygonkanten. Einzige Ausnahme: Boden und Decke können in der Raummittle Polygone mit 0° Steigung enthalten
- Bodenpolys, die an die Wände grenzen müssen 5° - 22,5° Steigung zur Wand hin haben
Ausnahme: gezackter Bodenrand
- unteres Wandsegment von 5° bis 30° oben nach außen geneigt
- oberes Wandsegment von 5° bis 30° nach innen geneigt
- 1. Deckensegment NICHT unter 30° Steigung
- Bodenunebenheiten im Bereich von 0° bis 22,5°
- rutschige Schrägen von 45°
- keine geraden (90°, Koordinatenkreuzparallel) Tür-Durchgänge
- alle Tür-Durchgänge mindestens 5- oder besser 6-seitig
- in einem Raum sollten alle Türdurchgänge unterschiedlich sein
- keine geraden Säulen vom Boden bis zur Decke
- alle Säulen mindestens 1x in der Mitte unterteilt und LEICHT x-förmig verlaufend
- an Säulen grenzende Deckenpolygone müssen 30° bis 45° steigen
- Wände an Löchern oder Abgründen 30°
- kein paralleler Verlauf von Boden und Decke
- ist ein Gang aus kopierten Grundelementen zusammengefügt, sollten einige Elemente verzogem/skaliert werden, um die Baukastengleichförmigkeit aufzuweichen
- keine langen, linear ansteigenden Gänge
- keine Gänge mit parallelen Seiten

3.5 Möglichkeiten in den einzelnen Locations

3.5.1 Natur/Oberwelt (OW)

20. Alle Städte, Dungeoneingänge und MiniLocations liegen auf der OW (durchgehende Karte?)
21. Kap1: Oberwelt mit Lev1-Monstern bevölkert. Monster X kann man den [Kopf] abhacken und gewinnbringend verkaufen
22. Kap5: Massen von Orks kommen an die Oberwelt → härtere OW-Gegner (Tiere auf Dauer zu langweilig) (→ Untote kommen aus Tempel und bevölkern die Orkebene)
23. OW ist Auftragsbasis für Konvoi-Überfall-Aufträge
24. Mini-Standalone-Dungeos: Nicht mit anderen Dungeons vernetzt. Hier kann à la VM gemetzelt und ein paar tolle Items gefunden werden.
25. DER STEINKREIS AN DER OBERWELT ist der Ausgangspunkt für die Portale. Dort befindet sich auch der Wiederbelebungsaltar. Stirbt der Schläfer, funktioniert der Altar nicht mehr – der SC muß sich durch die Dämonen nach oben kämpfen – keine Abkürzung möglich!
26. neutraler Boden: Meetingplatz wird durch NSC-Attentat entweiht, alle sind aufgebracht. Später SC soll selber ein Attentat auf dem Meetingplatz ausführen – böse, böse

3.5.2 Verlassene Mine (VM)

27. Level 1: Trainingszone. Geradliniger Anfang, in dem die wichtigsten Spiel- und Interfacefunktionalitäten an EINFACHEN Beispielsituationen ausgeführt werden können.
28. Anfang: SC in VM-Schrottplatz. Will verrostetes Schwert nehmen: NSC1:“Lass das liegen, ich hab’s zuerst gesehen!“ → Kampf, NSC1 stirbt → NSC2(kommt an):”Richtig so! Lass Dich nicht unterkriegen!“ (Feedback über soziale Struktur)
29. Level 2: Hack- & Slayzone: Ungleich den anderen Dungeonleveln findet man hier nur selten andere NSCs, die einem MiniQuests geben. Gobbos und kleine Minecrawler tummeln sich hier relativ unorganisiert. Hier sind verlorene Items zu finden → SC-Aufrüstung.

3.5.3 Altes Lager (AL)

3.5.3.1 Kap 1

30. Sölner heißen „Garde“
31. Lärmfallen im Haus → Schlafender wird geweckt bei Einbruch-Diebstahl
32. Wenn man sich in eine Pünthütte verläuft, sollte man nicht direkt angegriffen werden. Erst Warnung, (2mal?) dann Angriff. Nur in den „Prunkhütten“ sollte man beim ersten unbefugten Betreten Angegriffen werden. ANGRIFFSTAKTIK: Vertreiben: Paarmal draufschlagen, wenn SC flieht zum Ausgangspunkt zurückkehren (Att geht runter)

Kastell mit EBa, KdF, Sö

Äußerer Ring vor allem mit Buddlern bevölkert. Bu = Level-1-Gegner. Feige und schwach. Wenige Sö auf Patrouille. Leute aus anderen Lagern (No, Org, evtl: Ga, Te) vor allem auf Versammlungsplatz. Selten KdF.

Bild: Buddler reparieren ihre Hütten. Wetzen Messer. Würfelspiel. Hängen in kleinen Gruppen herum. MEHR:

Äußere Stadtmauer = äußerer Häusering. In den Lücken Palisaden und Bauschutt. SC muß die Stadtmauern von innen überwinden können (ggf. aus Stadt fliehen)

Wenn SC einen Buddler umhaut, kann es gut sein, daß sich keiner dafür interessiert.

??? Söldner erpressen Schutzgeld von Buddlern. Greift der SC einen Bu an, und ist ein Sö in der Nähe, beschützt der Sö den Buddler.

WICHTIG: In Lev1 DARF der SC NICHT durch ein falsches Wort oder das Öffnen der falschen Tür sofort sterben. Wenn er sich mit einem Buddler anlegt, hat das keine Konsequenzen. Kommt ein Söldner vorbei, wird er die beiden Streithähne auseinanderbringen, den SC aber mit einem Tritt in den Hintern davonkommen lassen. Ist der SC dumm genug sich jetzt schon mit einem waffenstarrenden Söldner anzulegen, wird er von diesem zur Besinnungslosigkeit geprügelt.

SC kommt noch nicht ins Kastell (Zentrum). Kontakt (→Aufträge) mit Sö und KdF hat er nur durch den Versammlungslatz. EBa sieht er im 1. Kapitel NICHT.

Kastell baufällig aber gewaltig – aus Stein – Die Außenwand des Kastells muß so hoch sein daß der SC sie nicht überwinden kann

Hütten aus Holz und Bauschutt – teilweise in die Erde hinein gebaut – teilweise an die Außenwand des Kastells gebaut. Die Hütten eingänge müssen so liegen, daß der SC auch mal unbemerkt (in verlassener Gasse oder im toten Winkel) in eine Hütte eindringen kann

Wenn SC in Buddlerhütte eindringt, kann er von Buddlern gesehen werden („Geh da weg!“ → evtl. Kampf → Sö wird angelockt). Ein Sö (oder ein Angehöriger einer anderen Gilde) interessiert sich nicht dafür, wenn SC in die falsche Hütte geht.

Nachts kann man viel besser in Hütten eindringen. (SC muß schleichen, um die Schlafenden nicht zu wecken) Am Anfang hat der SC noch was von Diebstählen in Buddlerhütten. Ab Lev2 sollte er dort nicht mehr von Interesse finden...

Arenakämpfe finden statt. SC kann aber noch nicht daran teilnehmen (nur wetten). Kämpfe finden in der Regel mit stumpfen Waffen statt → Bewußtlos

Oneway-Fenster: SC kann nur von innen nach außen sehen

3.5.3.2 Kap 2

SC kann ins Zentrum, wenn er sich den Sö, KdF oder Stt angeschlossen hat. Als Stt sollte ihm ein „Passwort“ oder sowas bekannt sein. („Der große Zampalo schickt nach mir.“) → Söldner bringt SC zu Zampalo (= Kopf der Schatten)

Bild (Zentrum): Söldner saufen und raufen. Ein paar Besoffene torkeln durch die Gegend. (→ leicht zu bestehlen)

SC darf nicht ins OG des Hauses der Erzbarone

Während der SC im 1. Kapitel mit einem A#####tritt davongejagt wird, wenn er erwischt wird, könnte die Strafe im zweiten Kapitel in einem Arenakampf bestehen

AL-Söldner wie Klingonen: Spaß am auf-die-Fresse-hauen. Es gehört zur Etiquette keine Waffen gegen seinesgleichen zu ziehen. Falls doch, wird die Sache ernst, und der Sö wird versuchen, den SC zu töten. Hat sich der SC mit einem hochangesehenen Sö angelegt, sinkt natürlich die Attitüde der Sö zum SC. (Problem: Mit equippte Wafe umständlich, Faustkampf zu initiieren)

3.5.4 Freie Mine (FM)

33. um die Engine nicht zu überlasten, werden nicht zu viele Häuser und Hauseingänge auf den Regalen liegen. Die Regale sind ein Verbindungssystem für Tunnel, die in verschiedenen Höhen in den Berg hineingehen. Ein paar Meter Bergeinwärts liegen dann die Schlaf- und Vorratsräume.
34. die Regale sind nicht ausschließlich Gehwege. Dort finden auch (Freizeit-)Versammlungen statt. Man findet auch Wachposten auf der oberen Ebene
35. ?? wirklich in die Erde gebaut, von oben leicht anzugreifen ?? →Verteidigungsmaßnahmen?

3.5.5 NL

Garde heißen „Söldner“

Häuser eng zusammengebaut und übereinander gestapelt

3.5.6 ST

36. Kap1: Haus der Mitte: obere Etage nicht zugänglich / Templerbereich nicht zugänglich
37. ST nicht auf exakt einer Ebene angelegt (Plattformen sind unterschiedlich hoch)

3.5.7 Alte Mine (AM)

3.5.7.1 Kap 1

Wie auch im AL mischen sich Söldner in Kämpfe mit Buddlern ein (Schutzgeld). SC wird verjagt. Die Söldner sind angehalten, die Leute am Arbeiten zu halten: „Ihr könnt euch draußen die Köpfe einschlagen! Hier wird gearbeitet!“

nicht zu viele Minenstollen (→langweilige Tunnelrennerei). Große Abbauhöhlen: Simse (gelegentlich: „Baugerüste“) auf denen in flachen Nischen gehackt wird. Mehrere Simse übereinander. Laufen nach oben hin leicht nach außen weg (→SC kann runterspringen)

Lagerräume mit Holztoren versperrt: Können gelockpickt oder eingehackt werden (→Lärm!)

Holzbrücken über Abgründe und zwischen Abbausimsen. Brücken unzerstörbar

in den Gängen (Stollen) viele „Parkbuchten“ – Nischen, in denen sich der SC vor Wachen verstecken kann. Wachpatrouillen gehen immer im Kreis oder pendeln (regelmäßige Bewegung!) so daß SC den richtigen Moment abpassen kann

Orksklaven, die schwere Lasten bewegen oder an Drehkreuze gekettet Lifte antreiben. Glocke oder Gong ruft Lift.

Orksklaven befreien, um Wachen abzulenken oder Unruhe zu stiften. Generell: Wie lenke ich Wache ab, um unbemerkt in Raum X zu kommen.

Aufzüge, in denen man sich selbst mit einer Kette hoch- und runterziehen kann.

Alarmgongs. Assassin-SC muß verhindern, daß Wache Gong betätigt... Kann man das Alarmsystem sabotieren?

SC kann sich verkleiden oder Wachen bestechen, um hineinzukommen oder drinnen weiterzukommen. VERKLEIDEN heißt, wenn er angesprochen wird (und das sollte er von Wachen werden), wird er erkannt. Außerhalb des Gesprächskegels bleibt er unerkannt; er muß sich also lediglich weit genug entfernt von Wachen halten. Buddler sollten in der Hinsicht ungefährlich sein

(den SC nicht als Eindringling erkennen), so daß er nur auf Wachen achten muß; EVTL könnte ein Buddler trotzdem Alarm geben, wenn der SC eine illegale HANDLUNG begeht.

SC sollte in den Minen kein eigenes Licht brauchen. Die Dunkelheit kann er als Deckung nutzen

SC-Haupt-Aufträge: Buddler beschützen, Minecrawler und Orks plattmachen, Stehlen... --- An Wachen vorbeischieben (durch Steinwurf ablenken)

SC kann mit Spitzhacke selber Hand anlegen (Sollbruchstellen mit SPEZIELLER Textur)

Wachräume / Schlafräume der Buddler / Pausenräume / Erzstampf (-walz) -anlagen / Erzsammellager (diverse Arten)

Erzabbau: Baugerüst-Nischenpicken; Flußschürfen?; Minenstollen

Wenn Alarm gegeben wird, löst das bei allen Wachen, die es hören das Alarmverhalten aus. Nach einer Zeit wird der Alarm aufgehoben.

Idee: Blockieren von Türen durch davorschieben von Möbeln hält Wachen lange genug zurück, um Diebstahl durchzuführen. Wache gegenüber des Grabens sieht mich und gibt Alarm, kann aber selbst nichts machen. Die Wachen auf meiner Seite kommen noch nicht zu mir, weil sie erst die Tür aufschieben müssen, vor der ein Schrank steht. Totalblockierung nicht möglich

Wachen kontrollieren ehrlichen Erzabbau: Jeder Arbeiter, der die Minen verläßt, wird gefilzt. Außerdem treiben die Wachen auch mal faule Minenarbeiter an. (Wer auf eigene Faust abbauen will, kriegt Ärger mit den Erzbaronen – Auftrag: In einem kleinen Extra-Dungeon versuchen 3 unserer Leute ihre eigene kleine Privatmine anzulegen. Bring sie dazu, nochmal drüber nachzudenken!)

Geheimer Zugang der Organisatoren: In verlassenem Stollen, der von AL-NSCs nicht betreten wird. Dort könnte man das Erz rausschmuggeln. SC selber kann Erz nicht behalten, sondern muß es am Ausgang abgeben. --- SC sollte nicht immer wieder in die Minen gehen können und sich soviel Erz rausholen, wie er tragen kann...

Der SC könnte einfach jemanden umbringen, in dem er ihn in einen Minenschacht schubst – ohne Zeugen

3.5.8 Orkhöhlen (OH)

3.5.8.1 Kap 3 (frühestens)

WICHTIG: SC muß Motivation haben, überhaupt in Höhlen vorzudringen. Diese könnte sein a) Abgeschnittener Rückweg; b) SC von Orks gefangengenommen (Fluchtmöglichkeit); Orks klauen SC was wichtiges; d) konkrete Aufträge; e)...

Orks bauen Fallgruben mit Aasfressern (werden aggressiv, weil SC in enger Grube zu nah dran)

Orks ketten Wachhunde an (schlafen, wenn geweckt: bellen (Alarm)) SC kann schlafenden Wachhund befreien (richtet sich zuerst gegen Orks (denn er wurde immer gequält))

Rätsel: Orks haben Verteidigungsstellungen, die es zu überwinden gilt (z.B. Auftrag: Mach uns das Tor von innen auf)

Verteidigungsstellungen sind a) steiler Abhang – Orks werfen Rocks von oben; b) Steinportal – kann nur von innen aufgeschoben werden; c) Arena-Falle – Fallgitter geht hinter SC zu, Orks lassen Monster in Arena, d) Breiter Graben – Orks bewachen Brücke/Baumstamm; e) Palisaden (Holz oder Stein) – Orks auf Wehrgang über Holztor

Steinblockfalltüren a) mit Gegengewicht. (SC stellt sich auf Gewicht → geht runter → Tür geht hoch, rastet ein. Falltür mit Hebel lösen (Tür zu); b) mit Conan-Winde

WICHTIG: DM-Türfederung (3mal, dann bleibt Tür oben)

unterirdische Wälder

Gefängnis mit abtrünnigen Orks und Menschen

Kampfarena mit Tieren (wie Hahnenkampf)

Bild eines Orklagers: Wohnhöhlenstadt. Große Feuer. Opferstätten (Blutaltare). Große Götzenbilder (aus Stein und Holz). Hängende Käfige, in denen Gefangene gehalten werden.

Steinbrücken die weg-crumblen, wenn man nicht darüberschleicht (Aasfresser in Schlucht) – Typisches Geräusch der Aasfresser könnte vor Fallen warnen.

Orktempel: Blutaltar und Götzenbild (Monsterchimäre aller Höhlenbewohner)

unterirdische Pflanzenwelt: Pilzbäume, Deckenwurzeln u.ä. --- ??? Bäume fallen?

Orkverteidigungstellung: Palisadenzaun, dahinter Rampe mit Felsblock auf Tor gerichtet. SC tanzt vor Tor herum, Orks lassen Felsblock rutschen – fällt vor Tor (SC ist weggesprungen) – nun kann SC mit Hilfe des Felsblocks über die Palisade kommen

Orks könnten ihre Fallgruben mit Büschen tarnen. (Büsche wie in D.O.G)

Fallgruben (auch im AT) sollten erkennbar sein (nicht ZU leicht) und den SC in der Regel nicht sofort umbringen, sondern ihn beispielsweise einem Monster ausliefern. Ist der SC im Kampfmodus, so verliert er durch den (tiefen) Sturz seine Waffe (und ein paar LP). Aus diesen Gruben sollten der SC rausklettern können (→ Ranken)

Baumstammbrücken: SC balanciert drüber (strafen?) – Ork dreht auf der anderen Seite lustig am Stamm (? tritt den Stamm ?)

Drehkreuze drehen schwere Türen hoch (auch: Minen)

Orks könnten Ballista oder Orkkanone (Alien Device) als Artillerie nutzen → Rätsel!

hängende Käfige für Gefangene? Wackeln und ab (s. Another World)

Türfalle: SC versucht einzuschlagen, beim ersten Schlag hört er typisches Steinrumpeln-Fallengeräusch, sollte von der Tür weggehen

Stützpfeiler wegschlagen → Höhle stürzt ein. Erst fallen 5 sec lang Felsbrocken von der Decke, dann stürzt die Sollbruch-Decke ein. [??? Sollte die Integrität eines Objektes irgendwie angezeigt werden – fast kaputt???

zu großer Steinblock – Schieben lassen

Tapferes-Schneiderlein-Prinzip. (Monster einsperren) . Monster über kaputte Brücke locken

Orks haben Frauensklavinnen aus OW entführt

38. Orks von Menschen geführt und dulden Menschenbesucher. Nur äußere Wachen generell feindlich, wenn man die Orksprache nicht beherrscht. Design: 4 Schleichwege in Orklager für 4 Klassen, jeweils für andere Klassen noch als normale Kampfstation zu gebrauchen

3.5.9 Höhlen

Minecrawlerqueen. Nest ist Höhlensystem, durch loch im Boden zu erreichen. Loch ist mit 45°-Steigung umgeben → SC kann reinrutschen

unterirdische Vegetation – Bäume sind immer zu massiv zum unhacken → keine dünnen Bäume.

3.5.10 Alter Tempel (AT)

Magische Kristalle die bei Berührung Licht spenden (ohne Schatten). Andere Kristalle, die anderes tun (Schalter, Trigger). Wichtig! Wenn man einen magischen Kristall als Schalter benutzt, MUSS ein magischer Partikeleffekt vom Kristall zum Ziel des Schalters fliegen, um die Funktion zu verdeutlichen --- Infokristalle??? (Naja) --- Kristalle, die Menschen im Schlaf manipulieren???

??? magische Experimente im AT → Erschaffung von mächtigen Artefakten / von Untotenfähigkeiten

SC könnte im AT getötete Gegner als Zombies wiedertreffen. Irgendeine Macht erschafft Untote. Geist des Schläfers, der sie einfängt?

Plattformen, die runtergehen und Gegengewicht-Plattform hochziehen (auch mit Steinblocktür) – auch als Fahrstuhl verwendbar

Alarmsignale: Steinköpfe

Zwinger / Gefängniszellen mit Untoten ?? In AT1 sollten die Zombies keinen richtigen Plan haben – einfache Wächterfunktion.

Später könnten einige PSI-Sektenanhänger in den Tempel gehen – evtl. bringen sie sich gegenseitig um (Raserei-Spruch des Schläfers*) und werden zu Untoten. // * Der Schläfer könnte mächtigere Versionen der erlernbaren Zaubersprüche benutzen ??? (dargestellt durch potentierte Effekte) → Wiedererkennungswert: Spieler rafft, was abgeht --- Außerdem erkennt der Spieler die Untoten Versionen der Sektennovizen von oben wieder (Er könnte trotzdem bei den letzten verbliebenen Gurus im Sektenlager noch was lernen („Wir konnten sie nicht aufhalten, sie sind einfach alle nach unten marschiert...“))

Untoter Drache in AT3 – SC findet Aufzeichnungen, in denen beschrieben ist, wie die Tempeldiener des Schläfers einen Drachen gefangengenommen haben, um durch ihn den Zugang zum inneren heiligtum zu schützen, er solle dort angekettet sein – wenn der SC den entsprechenden Raum betritt findet er nur noch die gesprengten Ketten vor... [An Stelle eines Drachens könnte man ein anderes mächtiges Wesen einsetzen]

An unterster Stelle (AT4) liegt der Schläfer und berührt die Barriere

Tischtennisplattenfalle (z-Achsen-Rotations-Boden)

Geheimtüren – drehen sich um Mittelachse

In tieferen Levels: rausgebrochene Türen (durch oder für große Wachmonster)

im AT: Möbel (teilweise verrottet) – (Waffenregale und so)

SC hängt sich an Kette → Tür geht auf

Indy Buchstabenpfad – unsichtbare Brücke

Deckenspießer-schleuse

Versteckte Schalter: Altare schieben, Gargoyles ziehen, etc.

Treppen werden zu Rutschen – Später mit Spitzen oder Loch am Fuß der Treppe

???Statuen, die lebendig werden – Heilbrunnen

Fallen: Schwingende Fallen; Felszungen bröckeln weg (Hinweis?); Bolzen, die aus der Wand kommen (E2); Falltür mit Wasser/Spitzen/Monstergrube; Kombi-Fallen: 1. nicht zu erkennen 2.

Ausweichen möglich (SC fällt hin, 0.5sec später kommt ein Bolzen von oben – kann noch wegrollen)

im AT muß es zahlreiche Geheimtüren geben, aus denen unerwartet Untote auftauchen

3.5.11 Dämonenwelt (DäW)

Die Dämonenwelt ist eine Paralleldimension, zu der er Spieler nur sehr begrenzten Zutritt erlangt. Die Portale im Alten Tempel führen durch die Dämonenwelt an die Oberwelt. Der Spieler bewegt sich auf schnörkeligen, vorgeschriebenen Pfaden die durch ein magisches Kraftfeld vom Rest der Dämonenwelt abgeschnitten sind. Blickt er durch die magische Schutzbarriere, so sieht er einen Teil der Dämonenwelt. Außerdem sieht er einige Dämonen, die ihn gerne in Stücke reißen würden, das aber aufgrund der Schutzbarriere nicht können.

Die Portale müssen von unten her aktiviert werden. Nach dem ersten Durchschreiten sind ihre Ausgänge an der Oberwelt permanent aktiviert

In der Welt der Dämonen gibt es insgesamt sieben „Schläfer“. Sechs von ihnen sind noch da (und können evtl. auch vage vom SC auf der anderen Seite der Schutzbarriere wahrgenommen werden) und einer ist in „unsere“ Welt verbannt worden. Dieser Schläfer will nur genug Energie sammeln, um a) ein Portal zurück in seine Welt zu öffnen und b) genug Untote zu erzeugen, die ihm dann dabei helfen, es den anderen sechs richtig zu zeigen...

Ein Schläfer ist ein Dämonenlord. Und ein Dämonenlord verhält sich zu normalen Dämonen wie ein Mensch sich zu Tieren verhält. Problem: normale Dämonen sind normalen Menschen schon weit überlegen, ein Schläfer hingegen...

Wenn der Schläfer stirbt, gehen alle magischen Barrieren kaputt und die Dämonen strömen guter Dinge in „unsere“ Welt, um alles, was da kreucht und fleucht zu fressen.

Die Grenzen der Dämonenwelt sollte der Spieler nicht sehen. Hier kann was das Zeug hält mit Farbeffekten gespielt werden.

Vielleicht ermöglicht es der Dämonenbeschwörer im späteren Spielverlauf ja einmal, daß der SC (vielleicht um ein mächtiges magisches Artefakt zu holen) in die Dämonenwelt gelangt. Das könnte dann so aussehen wie Numsi auf seinem Teppich. --- Wenn der SC dann zurückkehrt, könnte ein freier Dämon mit in „unsere“ Welt gelangen – harter Kampf

In der DäW sollten die Abkürzungstunnelausgänge Richtung AT so angeordnet (oder mit farbigem licht gekennzeichnet) sein, daß der SC nach dem Betreten eines der 4 Portale am Steinkreis (also sobald er in der DäW ist) merkt, auf welchem pfad er wandelt. Außerdem sollten die Steinkreis-Portale eine entsprechende „Überschrift“ tragen.

(aus dem alten Konzeptkapitel „Weltsystem“ → bitte einarbeiten)

4. Gewässer

- Sie müssen transparent sein und der Boden muß in niedrigem Wasser zu sehen sein
- Es muß eine Art Bewegung auf der Wasseroberfläche erkennbar sein (Texturenscrollen, Wellenbewegung oder Farbschimmereien)
- Der Wasserspiegel muß **nicht** heb- und senkbar sein
- Gegenstände/trObj/grObj die ins Wasser geworfen/geschoben werden, gehen unter. → An der Oberfläche entstehen Partikel und breiten sich Kringel aus.
- Schwimmende SCs unterliegen **keiner** Strömung