

# I. Alpha Demo

## Raum 1

Hier startet man das Demo als Kämpfer, Dieb, Magier oder Novize. Ziel des Levels ist es, ihn durch den Ausgang in Raum 1 zu verlassen. Der Ausgang ist von 2 Wachen blockiert, die jetzt noch zu stark zum Bekämpfen sind. Im Norden gibt es einen Balkon von dem aus eine Treppe nach unten zu den Wachen und dem Ausgangsportal führt. Es liegt ein paar Fackeln herum.

Eine der Wachen ist ein gut gerüsteter Schwertkämpfer, die andere ein Bogenschütze mit leichter Rüstung. Bei einem direkten Angriff seitens des SC geht der Bogenschütze auf Distanz. Bleibt der SC auf dem Balkon stehen, wird er von unten vom Bogenschützen getroffen; der Schwertkämpfer rennt die Treppe hoch, um den SC anzugreifen.

*kein so heftiger Ndc Angriff, steht dunkel z.B. ab, Niederschlagen?*

## Raum 2

Ein Gobbo. Ist der SC stark genug, flieht der Gobbo nach Raum 3, ansonsten greift er an. Raum 2 ist dunkel. Der SSC braucht also entweder eine Fackel oder einen Lichtspruch. Der Gobbo schläft, wird aber wach, sobald der SC in die Nähe stapft (schleichen kann hier noch keine Klasse)

## Raum 3

In der Mitte des Raumes gibt es eine Senke, die durchquert werden muß, um nach Raum 5 zu kommen. Dort wartet der Gobbo aus Raum 2. Im Norden der Senke ist eine steile Felswand, die Gobbos nicht erklimmen können. Oben angelangt, kommt man nach Raum 5. Der SC kann über einen Sims, der südwestlich um die Senke läuft, die Senke umgehen um ohne zu kämpfen nach Raum 4 zu kommen. betritt er die Senke, kommen aus der Goblinbehausung im Osten des Raumes 3 weitere Gobbos und greifen an. Falls sie vom Sims aus beschossen werden, fliehen die Gobbos in diese Höhle. Die Gobbos verfolgen den SC nicht über den Rand der Senke hinaus.

## Raum 4

Hier gibt es einen Gildenlehrer, der dem SC die Talente Schwert I, Schleichen und Feuerball beibringen kann. Außerdem hat er einen PSI-Booster-Trank auf Lager.

## Raum 5

Ein großer Raum, der von einem tiefen Graben zerteilt wird. Der Graben läuft in westliche Richtung weiter und trifft dort Raum 6. Der Graben ist zu tief zum rausklettern. Der einzige Ausstieg aus dem Graben ist der nach Raum 5. Der Graben wird nach Westen noch tiefer.

In Raum 5b ist ein großer Höhlentroll mit 3 kleinen Goblins. Der Troll kann niemals erreicht werden. Hält sich der SC in Raum 5 auf, wirft der Troll seine kleinen Freunde über die Schlucht.

*was, wenn der SC im Graben parkt? Troll wirft Felsen*

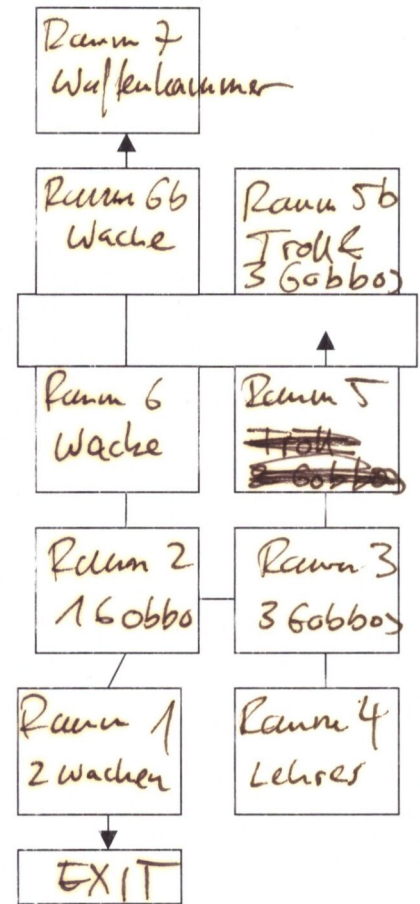
## Raum 6

Der Raum ist von einem tiefen Graben geteilt. Eine Brücke führt über den Graben nach Norden und wird von einer Wache blockiert. Die Wache hat ein Schwert, den Schlüssel zur Waffenkammer, und

*hat man ne Chance wenn man nicht falsch macht?*

*Wer ist stark? Einzig?*

*Nieder-erkletterbarkeit*



den magischen Feuerbogen. Wenn man sich der Brücke nähert, sagt die Wache: „Halt! Hier kommst du nicht vorbei!“

Der Eingang zur Waffenkammer (Raum6b) ist verschlossen.

### Raum 7

Die Waffenkammer enthält: Ein tolles Schwert, einen magischen Feuerbogen, Heilkraut. *Mana-Boost*

### Grobes Design

Raum 1, 4 und 7 sind im Alter-Tempel-Stil. Raum 2, 3, 5 und 6 sind Höhlen.

### Der Weg des Diebes

Raum1 → Raum2: Dieb macht Fackel an. Gobbo greift Dieb an (Dieb zu schwach, als das Gobbo fliehen würde) → Raum3: Dieb schleicht über SW-Sims an Senke vorbei (zu schwach für Nahkampf mit 3 Gobbos) → Raum4: Dieb lernt schleichen → Raum3 → Raum2 → Raum6: In Schatten verstecken, Stein nehmen, Stein in Abgrund werfen (Wache geht zu Abgrund), an Wache heranschleichen und runterschubsen, Dieb geht über Brücke und findet die Tür verschlossen (Schlüssel hat Wache am Fuße der Schlucht) Also: Lockpick auf Tür → Raum7: Feuerbogen nehmen → Raum6 → Raum2 → Raum3: Gobbos in Senke mit Feuerbogen töten → Raum5: Gobbos erschießen → runter in Graben → Raum6-Graben: Wache durchsuchen, Rüstung nehmen → zurück zu Raum1: Wachen mit Feuerbogen unter Beschuß nehmen. Zuerst Schwertkämpfer beschießen und sich von Bogenschützen treffen lassen (Rüstung schützt den SC). Schwertkämpfer stirbt auf der Treppe. Dann Bogenschützen beschießen. Wenn beide Wachen tot sind, kann der SC in aller Ruhe (mit dem Schlüssel der Wache aus Raum6) das Portal öffnen und den Demolevel verlassen... *Exit Level - Raum ?*

### Der Weg des Kriegers

Raum1 → Raum2: Krieger macht Fackel an. Gobbo flieht vor Krieger nach Raum 3 → Raum3: Krieger setzt Gobbo nach, springt in Senke und versammelt alle 4 Gobbos → Raum4: Krieger lernt Schwert I → Raum 3 → Raum 2 → Raum6: Krieger jetzt talentiert genug, um Wache fertigzumachen, nimmt Schlüssel und Rüstung, schließt Tür zu Raum7 auf → Raum7: Nimmt tolles Schwert → zurück zu Raum1: Wachen (mit tollem Schwert und Rüstung) niedermetzeln. Portal öffnen. Ende. *Kein Raum 5 & 6 ???*

### Der Weg des Magiers

Raum1 → Raum2: Magier macht Lichtspruch. Gobbo flieht nach Raum 3 (Angst vor Magie) → Raum3: Gobbo flieht in östliche Höhle (und kommt NICHT mit seinen Kumpels zurück, die nicht losgetriggert werden, weil der Magier nicht die Senke betritt) → Raum4: Magier lernt Feuerball → Raum3: Gobbos werden gebraten → Raum2 → Raum6 → Wache wird mit voller Energie gebraten, Magier nimmt Schlüssel, öffnet Waffenkammer → Raum7: Magier nimmt Mana-Boost-Trank → zurück zu Raum1: Magier greift Wachen (mit Mana-Boost-Trank) an. Zuerst den Bogenschützen, da dieser sonst mit seinen Treffern die Konzentration des Magiers stört. Wenn der Bogenschütze durch die Wucht des ersten Feuerballs umfällt, hat der Magier (durch den Trank) immer noch genug Mana, und genug Zeit, um ungestört dem heranstürmenden Schwertkämpfer mit einem ordentlichen Feuerball zu rösten. Wenn der Bogenschütze dann wieder aufsteht, reichen dann ein paar Stufe-1-Feuerbälle. Nachdem beide Wachen tot sind, kann der Magier den Level verlassen. *S.E.*

### Der Weg des Novizen

Raum1 → Raum2: Novize macht Fackel an. Novize übernimmt Gobbo mit PSI-Kontrolle (nachdem oder noch bevor dieser aufwacht) → SC geht als Gobbo nach Raum3 und greift die anderen Gobbos an. Den ersten am besten von hinten, so daß er direkt ausgeschaltet ist. Den Kampf verliert er, aber es bleiben maximal ein geschwächter und ein gesunder Gobbo übrig → Raum2: SC kehrt in



eigenen Körper zurück → Raum3 → Raum4: Novize lernt nichts, kriegt aber PSI-Booster-Trank → geht nach Raum6: Novize nimmt Booster-Trank und übernimmt Wache. SC legt als Wache den Schlüssel ab → Übernommene Wache zurück zu Raum1 – greift die beiden Torwachen an: a) Schwertkämpfer wird geschwächt; b) Bogenschütze wird getötet. Die übernommene Wache kommt dabei um → Raum 6: SC wieder in eigenem Körper. Nimmt Schlüssel, öffnet Tür zur Waffenkammer → Raum7: Novize nimmt tolles Schwert → geht nach Raum1: a) <Schwertkämpfer angeschlagen> SC Versucht, den Bogenschützen zu kontrollieren, Kontrolle funktioniert nicht (zu wenig WIL), Wache daher paralyisiert (Zustand hält für 20 Sekunden oder bis zum ersten Treffer an), Novize versammelt angeschlagenen Schwertkämpfer (mit dem tollen Schwert), währenddessen Bogenschütze paralyisiert, dann greift SC den Schützen an und erledigt ihn; b) <Bogenschütze tot> SC paralyisiert Schwertkämpfer (mit „mißglücktem“ Kontrolle-Spruch), zieht sich Rüstung der toten Brückenwache an und fängt an, den Schwertkämpfer zu versammeln. Dieser wacht beim ersten Schlag auf und kämpft mit dem Novizen, bis er abgemetzelt wird. Danach kann der Novize den Level verlassen.

### Figuren

- SC-Kämpfer: STR
- SC-Dieb
- SC-Magier
- SC-Psioniker
- Lehrer
- Brückenwache
- Torwache Schwertkämpfer
- Torwache Bogenschütze
- 7 Gobbos
- 1 Troll

### Items

Kurzschwert, tolles Schwert, Drogenphiole, Manatrank, Fackeln

*warum jetzt?*

*Anweisung / Fähigkeiten / Attribute der Figuren z.B.*

*Magier  
STR. 060  
...  
Witzspruch ...*