

Wasserinsel

KRAKE

Inhalt

Inselaufbau.....	2
Boss Gegner	2
Fähigkeiten	2
Arenaumgebung	3
Kampfmechaniken	3
Kampfablauf	3
Beute (Drops)	3
Lebewesen	3

Model

[img]

Inselaufbau

Die wichtigste Voraussetzung für die Insel ist, dass der Krake in die Mitte der Insel gelangen kann, und dort vom Spieler bekämpft wird. Der Eingang (die Öffnung) kann entweder durch einen großen Bogen dargestellt werden, um die Geschlossenheit der Insel zu gewährleisten, oder auch ohne Bogen, allerdings ist die Insel dann nicht mehr geschlossen (Kreisförmig) sondern C förmig.

Formen

- Kreisförmig
- C-förmig

Boss Gegner

Fähigkeiten

Tentakel Angriff

- Beschreibung: Greift mit seinen Tentakeln physisch an
- Effekt: Chance auf Blutungsschaden und auf Betäubung
- Zeitdauer: Blutungsdauer (6-10 Sekunden), Betäubung (3-5 Sekunden) Der Betäubungseffekt verschwindet, wenn der Spieler währenddessen angegriffen wird.

Tintenstrahlangriff

- Beschreibung: Schränkt das Sichtfeld des Spielers ein.
- Effekt: Das Sichtfeld des Spielers wird durch Tinte eingeschränkt.
 - o Dauer: 5-10 Sekunden
 - o Dieser Effekt lässt
- Zeitdauer

Tentakel Angriffsserie

- Beschreibung: Die Tentakeln des Kraken starten eine Angriffsserie, und greifen im Kreisradius an.
- Effekt: Chance auf Blutungsschaden und auf Betäubung
- Zeitdauer:

Wasserwelle

- Beschreibung: Der Krake startet eine Wasserwelle, diese hat 5 verschiedene Segmente.
- Effekt: Die Wasserwelle schwemmt den Spieler eine gewisse Distanz weg.
- Zeitdauer:

Wurf Attacke

- Beschreibung: Der Krake nimmt sich einen Gegenstand und wirft diesen auf den Spieler.
- Effekt: Der Spieler wird bei einer Kollision betäubt.
- Zeitdauer: 3 Sekunden betäubt

Finale Flucht

- Beschreibung: Der Krake tritt die Flucht an, bei diesem Angriff, verwendet der Krake einen zufälligen Angriff von oben, und flieht. Dieser Vorgang kann abgebrochen werden, wenn der Eingang zum Einsturz gebracht wird, dieses kann mithilfe von Magie oder einen Bogen bewerkstelligt werden.
- Effekt: -
- Zeitdauer: -

Arenaumgebung

Der Kampf soll auf einem offenen Gelände durchgeführt werden. Hierbei soll die Insel als Arena verwendet werden, diese soll eine C Form aufweisen.

Kampfmechaniken

Es wäre möglicherweise eine interessante Idee Kanonen zu bauen, um diese gegen den Kraken einsetzen zu können.

Kampfablauf

Zu Beginn des Kampfes soll der Krake vom offenen Meer auf die Arena (Wasserinsel) zuschwimmen, und durch die C-Öffnung zum Spieler gelangen.

Beute (Drops)

Beim ersten Besiegen des Boss Gegner soll dieser einen Kristall fallen lassen, der dann wiederum im [Enchanter](#) eingesetzt werden kann. Dadurch werden die verschiedenen Elemente freigeschaltet, in diesem Fall das Wasserelement.

Lebewesen

Mögliche Auswahl

Eidechsen

Otter

Biber

Schildkröten

Krabben

Frösche

Walross

Pinguine

Elementarwesen