

Feuerinsel

GOLEM

Inhalt

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

Model [img]

Inselaufbau

Auf der Insel soll es mehrere Vulkane geben, die in einer gewissen Reihenfolge, aktiv sind. Lavaströme sollen die Landschaft zieren und die ansässigen Tiere sollen gegen Feuerschaden immun sein. Die Vegetation soll durchgängig brennen aber nicht verbrennen (keine Asche), und die Tiere sollen nicht farbenfroh sein, sondern alle einen gewissen Grauton aufweisen.

Boss Gegner

Fähigkeiten

Meteorschauer

- Beschreibung: Gesteinsbrocken fallen vom Himmel. Durch rote (oder vielleicht eine andere Farbe, muss zur Umgebung passen) Farbe wird der Spieler gewarnt, und es wird angezeigt wo die Meteoriten einstürzen wird.
- Effekt: Feuerschaden und Verbrennungseffekte
- Zeitdauer:

Feuerlaser ([Referenz Divinity Original Sin 2](#))

- Beschreibung: Der Boss lädt über eine gewisse Zeit einen Angriff auf. Der Angriffsbereich soll wieder markiert werden, Angriff soll wie im Video ablaufen.
- Effekt: Schaden und Feuereffekte
- Zeitdauer:

Mini Supernova

- Beschreibung: Es wird eine Explosion ausgelöst, die sich um den Boss kreisförmig ausbreitet. Status: Wurde bereits implementiert.
- Effekt: Schaden und Explosionspest (lässt sich nur entfernen, wenn man sich bückt oder stehen bleibt.)
- Zeitdauer:

Feuer Stürmer

- Beschreibung: Der Boss macht sich bereit auf den Spieler zu stürmen. Hierbei fängt der Boss stärker zu brennen an, und läuft auf den Spieler zu, wenn der Spieler getroffen wurde, soll der Spieler Feuerschaden abbekommen und einen direkten Schaden beim Aufprall kassieren.
- Effekt: Feuerschaden und Schaden
- Zeitdauer:

Lavaboden

- Beschreibung: Der Boss setzt die ganze Umgebung unter Lava, spawnt allerdings, bevor die Lava gesetzt wird 3 Plattformen, wo der Spieler sicher ist.
- Effekt: Brandschaden, wenn man es nicht auf die Plattform schafft.

- Zeitdauer:

Supernova

- Beschreibung: Am Ende des Kampfes, startet der Golem eine riesige Explosion. Der Spieler ist nur dann sicher, wenn er sich hinter einen Stein versteckt. Dieser Stein wird gespawnt, wenn die Attacke aufgeladen wird. Der Finale Angriff, wird nur am Ende verwendet.
- Effekt:
- Zeitdauer:

Arenaumgebung

Der Kampf soll unterirdisch ablaufen, in einer Magmahölle, geziert durch Stalaktiten und Stalagmiten, die bedrohlich rot pulsieren, Magma fließt in Strömen in der Arena.

Kampfmechaniken

Am Ende des Bosskampfs kann eine Deckenfalle ausgelöst werden, diese sorgt dafür, dass große Gesteinsbrocken von der Decke fallen. Der Golem wird unter diesen Gesteinsmassen begraben.

Kampfablauf

Am Anfang des Kampfes versteckt sich der Golem, in einen Magmabecken, wenn der Spieler nah genug ist, springt der Golem aus der Lava und der Kampf beginnt.

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 Feuerelement.

Lebewesen

Mögliche Auswahl

Feuereidechse

Feuerschildkröte

Feuer Fuchs

Feuer Pferd

Hirsch

Phönix

Bär