

# Erstes Level Charaktere und Handlung:

Story: „Aktives verbreiten von Malinformationen in kleine Kreise“

Auf dem Marktplatz des Dorfs

„Eichenwald“ wird der König von „Land“ für seine gut Regentschaft gefeiert und die Bewohner sind gute Dinge, das mit dem aktuellen König ein gutes Zeitalter anbrechen wird. Dies entspricht allerdings nicht 100% der Realität, denn der König hat neben den erwähnten guten Taten noch negative taten zu verantworten hat. Diese wären z.B. diverse politische Spannungen mit anderen Ländern oder Korruption innerhalb der Hauptstadt. Diese werden durch das ausgewählte Romantisieren der guten Taten und nicht Erwähnung der schlechten in den Hintergrund geschoben um so das gut öffentliche Bild aufrecht zu erhalten.

Charaktere:		
Name	Beruf	Rolle für den Plot
Alberto (Albatros)	Bürgermeister	Verbreitet teils Fabrizierte oder Romantisierte Geschichten über den König und seine taten. Reist ab und an in die Hauptstadt, um wichtige Anliegen zu klären.
Willie (Wiesel)	Bote	Verdreh in Absprache mit dem Bürgermeister Erzählungen von anderen Dörfern und Bekannten der Dorfbewohner. Willie vertut sich aber mit der zeit immer mehr und mehr was dazu führt das viele nur noch zu 80% an das glauben was er berichtet.
Steve/Schiller (Schildkröte, sehr alt)	Weiser	Ist viel in seinem Leben herumgekommen und dient dazu dem Spieler Informationen aus alter Zeit zu geben mit der er dann die aktuelle Situation einschätzen kann. Verbringt gerne Zeit in der Taverne.
Kathi (Katze, jung/Kind)	Aushilfe in der Taverne ihres Vaters	Ist neugierig und möchte alles über die Außenwelt wissen und hat deswegen eine gute Beziehung zu Steve. Da dieser jedoch nur aus alten Tagen erzählen kann sucht sie bei den anderen nach Erzählung und trifft aber immer wieder entweder auf Unwissenheit über die oder Unwillen ihr etwas zu erzählen, da es zu kompliziert oder anstrengend sei.
Karsten (Kater, Vater von Kathi)	Besitzt die örtliche Taverne	Wundert sich, wieso nicht mehr so viele reisende ins Dorf gelangen. Dies sorgt dafür das sein Geschäft sich zwar hält aber nicht sehr ertragsreich ist. Wenn er mit dem Bürgermeister oder Boten darüber spricht, haben diese zwar ein offenes Ohr, können aber trotz ihrer Reisen keinen Grund dafür finden. Verwirrt davon führt er seine Taverne und tauscht sich dort mit den restlichen Bewohnern aus.
Quibbert Greenwie	Detektive	Spieler, welcher versucht das Rätsel der Lande zu enthüllen

Gedanke:

Geplant ist das die neugierige Kathi und der alte Steve/Schiller dem Spieler in ihren Gesprächen vermitteln wie wenig das Dorf über die Außenwelt aktuell weiß. Daraus soll der Spieler im Idealfall (relativ einfach) schließen wer für die Unwissenheit aller verantwortlich ist.

+ Lösecharakter bei dem man am ende für die Auflösung ist

+ 5 zusände welche zur Lösung führen

Wieso die 2 Charaktere gestrichen?  
 → besser für den Rapid prototype da man so ein paar Charaktere hat aber es nicht hochkomplex wird