

Hochschule Furtwangen
Fakultät Digitale Medien
Veranstaltung: Narration In Games
Dozentin: Prof. Beate Ehrmann
Sommersemester 2017

05.07.2017

Lost Unity

Gruppe E

Linus Ehmann, MIB4, 251557
Miriam Freese, OMB4 251670
Albert Giss, MIB4 251367
Julia Grumbach, OMB4 251895

Inhaltsverzeichnis

1. Logline der Spielidee	2
2. Synopsis	2
2.1 Ausgangssituation	2
2.2 Raum und Zeit	2
2.3 Figurenkonstellation	3
2.4 Hindernisse	3
2.5 Konflikt	3
2.6 Ziel	3
3. Ästhetik der virtuellen Welt	4
3.1 Beschreibung der Welt	4
3.2 Völker	11
3.3 Story	16
4. Figurenentwicklung	22
4.1 PC	22
4.2 NPCs	23
5. Dialoge, Sounds	25
6. Nummerierter Narrativer Navigationsplan mit Step-by-Step-Exposé	27
7. Ludologie: Spielmechanik in Bezug auf Narration	28
8. Weitere Grundmedien und Hinweis auf Inspiration durch andere Medien	31
9. Bedeutung des Spiels	31
10. Mögliches Umsetzungskonzept und Vermarktungsidee	32
11. Quellen	32
11.1 Bildquellen	32
11.2 Soundquellen	34

1. Logline der Spielidee

Lost Unity wird ein 3rd Person Adventure-Rollenspiel, welches für den PC erscheinen wird. Das Spiel wird unserer Einschätzung nach hauptsächlich von männlichen Personen zwischen 16 und 40 Jahren, die Interesse an langen/ explorativen Rollenspielen haben, gespielt werden. Dem Spieler wird eine Open-World vorgegaukelt, welche aber eigentlich in einzelne Level unterteilt ist. Die rollenspielspezifischen Aspekte finden sich dabei vor allem in der Spielmechanik wieder, nicht aber in der Charaktererstellung. Wir hoffen auf eine Einstufung der USK auf 16 und PEGI 18. Der fotorealistische Grafikstil trägt dazu bei, dass der User eine sehr immersive Erfahrung erlebt. Das Ziel des Spiels ist es, als der Held der Geschichte, die Welt von dem Bösen zu befreien. Was unser Spiel besonders macht ist, dass es sich auf nie vorher dagewesene Weise an die Entscheidungen des Spielers anpasst. Die Schlauchlevel der Inseln passen sich an die vorherigen Entscheidungen und Abläufe des Spiels an und bieten so bei jedem Durchgang ein neues Spielerlebnis in einer einzigartigen Spielwelt.

2. Synopsis

2.1 Ausgangssituation

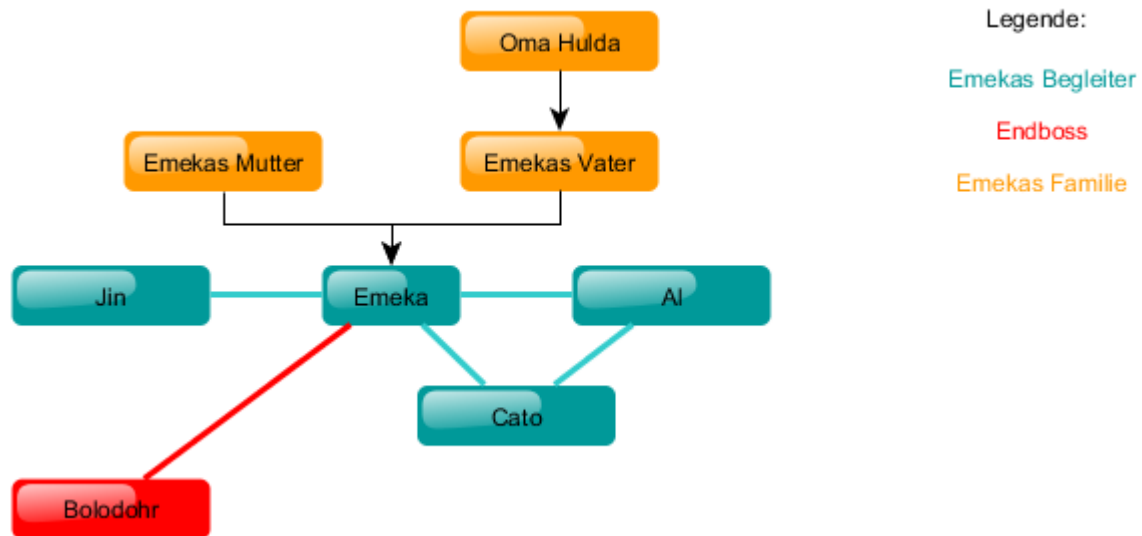
Zu Anbeginn der Zeit gab es viele Völker auf der Welt. Eines davon war das Volk der Molurin. Diese waren die ältesten und weisesten und lebten im Einklang mit den anderen Völkern. Vor etwa 1200 Jahren jedoch gab es einen Krieg unter dem Volk der Molurin. Bolodhor, ein Anführer dieser, wollte der alleiniger Herrscher über die Welt sein und ermordete zusammen mit seinen Anhängern, Teile seines Volkes. Da die anderen Völker der Welt stark genug wären, um Bolodhor zu vernichten, spaltete er diese auf mehrere Inseln auf. So konnte er sichergehen, dass die Völker sich nicht vereinigen können. Da sein Machthunger noch immer nicht gestillt werden konnte, schickte er nach und nach seine Anhänger, die restlichen Molurin, zu den verschiedenen Inseln. Diese sollten die Energie der Völker ernten und sie unterdrücken. Nach Hunderten von Jahren wussten die verschiedenen Völker nicht mehr, dass sie auf einer Welt existierten. Bolodhors Plan die Völker und somit ihre Macht zu trennen ging scheinbar auf.

2.2 Raum und Zeit

Die Welt besteht aus mehreren voneinander getrennten Inseln, die man nur mit Hilfe eines fliegenden Schiffes erreichen kann. Diese Inseln haben sehr unterschiedliche Topografien und geographische Gegebenheiten (siehe Kapitel 3.1).

Der Hauptcharakter durchlebt während der ca. 80 Stunden langen Spielzeit mehrere Jahre, die eindeutig durch einen Tag-Nacht-Zyklus getrennt sind.

2.3 Figurenkonstellation



2.4 Hindernisse

Jede Insel hat passend zu ihren Bewohnern auch eigene Wachen und Bosse. Diese stellen die wichtigsten Hindernisse für den Spieler dar. Durch die unterschiedlichen Gegebenheiten auf den Inseln haben die Gegner vollkommen unterschiedliche Kräfte und Angriffsmuster. Je nachdem in welcher Reihenfolge man die Inseln besucht, werden manche Hindernisse leichter zu überwinden und andere werden schwerer oder es tauchen komplett neue auf. So kann unser PC zu Beginn des Spieles nicht schwimmen, der Spieler hat aber die Möglichkeit durch eine Nebenquest den PC das Schwimmen lernen zu lassen. Weitere Hindernisse sind die natürlichen Begrenzungen der Inseln, die man nur mit Hilfe des Schiffes an bestimmten Punkten überwinden kann.

2.5 Konflikt

Der Endboss hält die einzelnen Inseln weiterhin getrennt voneinander, damit die Völker sich nicht gegen ihn vereinen können. Außerdem hat er mehrere seiner Untertanen auf die einzelnen Inseln entsandt, um ihre Energie für sich selbst nutzen zu können. Diese Bosse verhalten sich sehr rassistisch den Völkern gegenüber und unterdrücken sie.

2.6 Ziel

Das Ziel des PCs verändert sich im Laufe des Spiels und wächst. Zu Beginn möchte er nur seine Familie retten, je mehr er aber über die anderen Völker und Inseln lernt, desto mehr will er ihnen auch helfen, indem er sie befreit und letztendlich will er sie auch wieder vereinen.

3. Ästhetik der virtuellen Welt

3.1 Beschreibung der Welt

Erdinsel (Start) - Name: Adin (Russisch: "eins=Adin")

Die Erdinsel ist eine Insel, welche dem Schwarzwald ähnlichsieht. Jedoch herrscht dort seit 43 Jahren eine immer schlimmer werdende Dürre, die eine gesunde Vegetation nur an wenigen oder besonderen Orten möglich macht. Es gibt zwar Tannen und Büsche, diese haben aber so gut wie keine Nadeln/Blätter mehr. Durch die Insel fließt ein kleiner Bach, welcher aus einem Berg entspringt. Hier wachsen trotz der Dürre ein paar Pflanzen (Blumen, Büsche, kleine Bäume).

Separat gibt es noch eine kleine Insel, welche durch eine Hängebrücke mit der Hauptinsel verbunden ist. Auf dieser Insel befindet sich trotz Dürre auf einem kleinen Feld gesunde und kräftige Pflanzen (Apfelbäume, Himbeersträucher ← aber wenige). Hier findet man auch eine Ruine aus einer vergessenen Zeit oder einem Ort, welcher so nicht auf die Hauptinsel passen würde. Vielleicht wachsen deshalb dort Pflanzen. Die Bewohner der Hauptinsel wissen es nicht. Die Ruine erinnert an einen griechischen antiken Tempel.

Auf der Hauptinsel befinden sich einige Felder/Acker, welche von den Bewohnern der Insel gemacht wurden. Hier Pflanzen sie z.B. Getreide, Gemüse oder Obst an. Es ist sehr harte Arbeit, weil die Bewohner nie wissen, ob auch tatsächlich eine gute Ernte ausfallen wird. Auf der Insel leben auch Tiere (Wildtiere, Nutztiere, Haustiere), welche realen Tieren ähnlichsehen.

Die zwei Dörfer der Insel sind im mittelalterlichen Stil aufgebaut. Die Häuser sind aus aufeinander gestapelten Steinen, Holzbalken und Ziegelsteinen gebaut. Fenster gibt es wenige, weil die Herstellung sehr aufwendig ist.

Neben den Dörfern gibt es auf der Insel noch eine Burg, welche man durch ein Burgtor betreten kann, wenn man die Erlaubnis bekommt. Das erste was man sieht, wenn man die Burg betritt, ist ein Kampfplatz zur Ausbildung der Ritter des Königs. Neben dem Trainingsplatz gibt es Lagerräume, welche die Abgaben der Dorfbewohner enthalten. Das Schloss wurde aus einfachen Steinen gebaut, aber hat an manchen Stellen auffällige Fenster, wie in einer Kirche.

Die Berge auf der Hauptinsel sind teilweise durch Tunnelsysteme verbunden, welche zu Unterirdischen Höhlen und manchmal an den Rand der Insel führen. Eine Höhle fällt besonders auf. Der Eingang befindet sich nämlich am unteren Ende der Insel. Ein starkes Licht leuchtet aus dem Eingang. Die Bewohner konnten die Höhle noch nicht erkunden, weil diese sich so tief befindet und man sich im Tunnelsystem leicht verlaufen kann.

Seit der Burgherr vor 43 Jahren auf die Inseln gekommen ist und nun Tribute verlangt, wird die Dürre auf der Insel immer schlimmer. Früher hatten die Dörfer weniger Probleme mit der Ernte klar zu kommen.



Wasser/Eis-Insel - Name: Vatnes (Isländisch: "Wasser=Vatn")

Die Wasser/Eis-Insel besteht zu 90% aus Wasser und Eis, nur der kleine Rest besteht aus festem Gestein und gefrorener Erde. Die Berge der Insel sind Gletscher und in der Mitte der Insel ist ein riesiger See. Im See leben alle möglichen Arten von Fischen, welche als Grundnahrungsmittel für die Bewohner der Insel dienen. Auch gibt es zwar Vegetation, jedoch nur ganz wenige Tannen und Sträucher. Im Wasser jedoch existieren viele verschiedene Pflanzen.

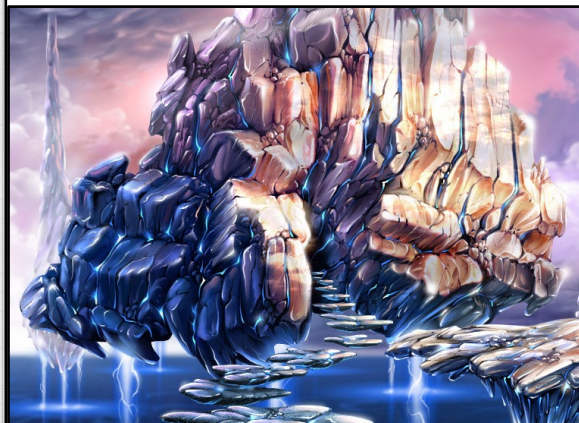
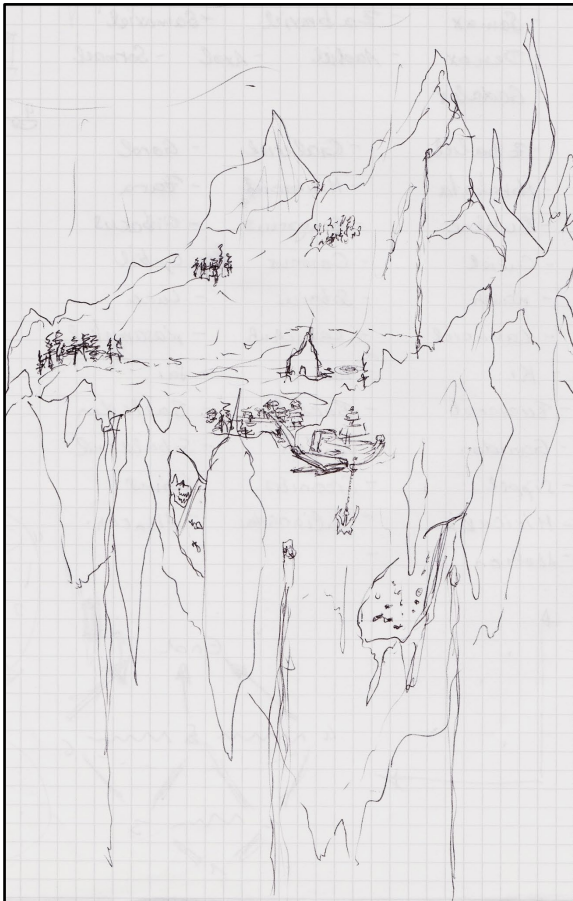
Die Insel beherbergt zwei verschiedene Völker (Meerjungmenschen und Inuit-Menschen), welche in einer Stadt am Rande des Sees leben. Diese Stadt ragt tief in den See hinein und wurde zum Teil auf Stelzen gebaut. Die Stelzen sind aus Gestein und außen verstärkt mit einer Eisschicht. Die Gebäude auf den Stelzen wurden aus Holz und überwiegend Eis gebaut. Teile der Stadt befinden sich unter Wasser, wo Meerjungmenschen die Nahrung frisch lagern, die zum Handel mit den Inuit-Menschen gebraucht werden. Diese ernten nämlich schwarz schimmerndes Eis (ein Eis welches nur unter Wasser verformt werden kann), welches die Meerjungmenschen zum weiteren Ausbau des Unterwasserkönigreichs benötigen. Die Lager der Meerjungmenschen sind aus Stein und Eis gebaut, da Steine unter Wasser viel leichter zu verarbeiten sind.

Das Unterwasserkönigreich besteht aus oben erwähnten schwarz schimmerndem Eis. Diese wurden zu kugelartigen Mauern und Wänden geformt und anschließend das Wasser herausgepumpt, um das Atmen im Königreich zu ermöglichen. Um in das Königreich zu gelangen, muss man einen weiten Weg im Wasser zurücklegen, was für normale

Landmenschen fast unmöglich ist. Nur eine Eskorte aus Anhängern des Königs hat die Mittel Landmenschen ins Königreich zu bringen. Sie haben als einzige Tauchanzüge zur Verfügung. Auch wurde einst angefangen einen Unterwassertunnel bis zur Stadt zu bauen, doch stoppte der König dieses Vorhaben. Somit existiert ein unfertiger Tunnel, welcher teils noch mit Wasser geflutet ist.

Zusätzlich zu dem schwarz schimmernden Eis gibt es noch das Dunkeleis, welches fast matt schwarz ist. Dies kann selbst von den Inuit nicht abgebaut werden, da es so hart und rutschig ist, dass jeder Versuch es abzutragen scheitert. Dieses Dunkeleis versperrt einige Höhlen im Gletscher, welche eventuelle Schätze oder Ruinen beinhalten.

Das Königreich gab es zu Beginn auf der Insel nicht. Alle Völker lebten friedlich zusammen und lebten von dem was ihnen der See gab. Meerjungmenschen und Inuit waren schon immer gute Freunde und unterstützten sich gegenseitig, da beide Völker die Natur schätzen und respektieren. So kämpften Sie auch gemeinsam gegen den König, welcher die Insel unterdrücken wollte. Schafften es aber nicht gegen die Anhänger des Königs anzukommen. Seitdem müssen die Landmenschen das schwarz schimmernde Eis abbauen und die Meerjungmenschen das Königreich errichten. Der Bau dauert nun schon 256 Jahre und ein Ende ist noch nicht in Sicht.



Luft/Wind-Insel - Name: Tian'Xi (Chinesisch: "Tiānxiàn (天線) = Luft")

Anders als bei den anderen Inseln besteht die Luft-Insel aus mehreren, über Ranken verbundene Inseln, welche von sehr dichten Wolken umkreist werden. Die Inseln haben so gut wie keine Gebirge, jedoch ist das Gelände hügelig. Es gibt viele Tiere, welche sich je nach Insel unterscheiden. Auf dem Boden und an den Rändern der Inseln wachsen verschiedene Pflanzen, aber vor allem gibt es Bambuswälder auf den Inseln. Dies ist das Hauptmaterial, welches die Bewohner nutzen, um Ihre Gebäude/Horsts zu bauen. Diese befinden sich an Klippen und sind rundum der Insel gebaut. Besondere Gebäude sind die Pagoden der Inseln. Nicht auf jeder Insel gibt es Pagoden und meist sind diese klein. Als Baumaterial wird der helle Stein der Inseln benutzt, welcher mit verschiedenen Malereien oder Schriften in verschiedenen Farben verziert wird.

Eine separate Insel, welche fast komplett aus Gestein besteht und viele Höhlen beherbergt, fällt besonders auf. Hier kreisen dichte schwarze Wolken herum und seitdem der Herrscher der Inseln vor 378 Jahren aufgetaucht ist, ist die Insel mit Ketten an den anderen Inseln verbunden, per Ranken jedoch nicht.



Feuer-Insel - Name: *Agnif* (Indisch: "Feuer = Agni")

Die Feuer-Insel ist ein sehr heißer Ort. Grund dafür sind Vulkane, welche über die Insel verstreut sind. In Der Mitte befindet sich ein Supervulkan, der regelmäßig ausbricht. Die Bewohner der Insel nennen ihn "Ag". Unter ihm, also am Fuß der Insel sieht man eine Magmakugel, welche scheinbar unerschöpflich ist. Durch das häufige Ausbrechen des "Ag" hat sich ein natürlicher Wall gebildet, welcher das ausgespuckte Magma auffängt und kontrolliert von der Insel leitet. Durch diesen Wall sind die Bewohner der Insel geschützt und können Mineralien abbauen und ihren Geschäften nachgehen. Bevor der Supervulkan ausbricht, entzieht er den kleinen Vulkanen das Magma, was den Bewohner das Abbauen von Mineralien in eben diesen kleinen Vulkanen ermöglicht. Diese werden auf langen Fließbändern, zur weiteren Verarbeitung, in Fabriken geführt.

Auf einer angrenzenden Insel, welche durch Stahlbrücken verbunden ist, gibt es Geysire und heiße Quellen, welche die Bewohner nutzen, um ihre Kräfte schnell wieder zu regenerieren. Die heißen Quellen befinden sich in Kratern mit sehr hellem Gestein, welche teilweise Verzierungen und Schriften aufweisen. Dies passt eigentlich nicht auf die Insel, da die Farbe des Grundsteins der Insel kohlschwarz ist. Die Bewohner sehen es als Zeichen der Heilung.

Vegetation gibt es nur sehr selten. An manchen Stellen wachsen sehr widerstandsfähige Feuerblumen, aber auch sonstige kleine Pflanzen in der Nähe der Geysire und heißen Quellen. Tiere befinden sich meist unter der Erde oder in Höhlen, da es dort Kühler ist. Nur eine Tierart kreist über den Vulkanen hinweg: Drachen. Auf dieser Insel gibt es Rot- und Schwarzdrachen, welche teilweise als Nutztiere gehalten werden. Rotdrachen werden z.B. in den Fabriken genutzt, um die Öfen anzuheizen.

Angrenzend zum Vulkan "Ag" lebt seit ungefähr 481 Jahren ein selbsternannter Gott in einer großen Fabrik, welche er zu seiner Burg gemacht hat. Der Ort, an dem die Fabrik steht, ermöglicht es ihm einen Überblick über alle anderen Fabriken und die Hauptstadt der Bewohner zu haben. Hierzu schickt er Drachenreiter aus, um seine Maschinen, die Bewohner, den Abbau und die Weiterverarbeitung der Mineralien zu überwachen.



Licht-Insel - Name: Lig'Ell (Englisch: "light - Licht", Deutsch: "Helligkeit")

Die Licht-Insel teilt sich in drei große Inseln auf, wobei eine als Kampfplatz der Bewohner, welche in zwei verschiedene Lager unterteilt sind, dient. Diese befindet sich zwischen der westlichen und östlichen Insel und zeigt eine lange Geschichte von Krieg, Angst und Verzweiflung.

Die östliche Insel beherbergt die "reinen" Bewohner, welche in Gebäuden aus weißem, mit überwiegend Schriften verzierten, Stein leben. Da diese Bewohner hoch intelligent sind, ist ihre Stadt eine Art Bibliothek, welche ihr gesamtes Wissen sammelt. Es gibt große Blumengärten, Wälder mit Wasserfällen und viele verschiedene gutmütige Tiere.

Gegenüber, also auf der westlichen Insel, lebt die gleiche Art von Volk, welches ursprünglich dasselbe Ziel verfolgte: Wissen sammeln und beschützen. Seit aber "Netuswet" der Schatten vor 1080 Jahren auf die Insel kam und die Bewohner sukzessive beeinflusste, führen diese ständig Kämpfe gegen die östliche Seite, um das gesamte Wissen zu zerstören. Ihre Insel strahlt zwar immer noch in einem hellen Licht, dieses wirkt aber viel kühler im Vergleich zu der östlichen Insel.

Unter der mittleren Insel befindet sich eine rot-orange leuchtende Kugel, welche an die Magmakugel der Feuerinsel erinnert. Diese ist von Metallstangen ummantelt und wird von metallischen Plattformen umkreist. Auf diesen Plattformen befinden sich Fabriken, welche überhaupt nicht zu den anderen Inseln passen. Die Bewohner wollten diese schon lange analysieren, konnten aber wegen der vielen Kämpfe bisher keine dieser analysieren.



Dunkel-Insel - Name: Darkei (Englisch: "dunkel=dark")

Die Dunkel-Insel ist von Sümpfen, dichten Wäldern und teilweise durch Nebel bedeckt. Die Blätter der Bäume haben einen sehr dunkelgrünen fast schon schwarzen Farbton, was die Umgebung sehr mysteriös und feindselig erscheinen lässt. Hier und da gibt es leuchtende Pflanzen, welche sich aber auch als Köder verschiedener Raubtiere entpuppen könnten. Im Allgemeinen sind die Tiere auf der Insel aber scheu, da sie sich lieber im Schlamm oder in Höhlen verstecken.

Die Bewohner der Insel leben meist in Höhlen, haben aber, bevor sie in die nihilistische Schiene abgedriftet sind, Hütten aus Holz erbaut, welche sie als Zufluchtsort verwendeten. Hier sind nun aber meist die Soldaten des Herrschers stationiert. Als dieser vor 834 Jahren auf die Insel kam, verloren die Bewohner nach und nach ihren Glauben und wurden unterwürfig. Sie arbeiten für den Herrscher und bringen ihm besonderen Schleim mit einem hohen Gasgehalt.

Auf einer unteren Ebene der Insel gibt es einen Ort, der sich stark vom Dunkelwald unterscheidet. Dieser sieht aus wie ein Nadelwald der Erd-Insel und kann über einen engen Gebirgspass erreicht werden. Hier findet man neben einer blühenden Vegetation auch Trümmer eines Schlosses, die aber langsam durch Schlamm bedeckt werden, welcher von der oberen Ebene herunterfließt. Die Bewohner und der Herrscher meiden diesen Ort, da er ihnen zu Rein ist.



Letzte Insel - Point Of No Return

Das Reich von Bohlodor, Spalter der Welt (Arbeitstitel), ist eine Insel mit allen Eigenschaften der anderen Inseln. Über fast nicht sichtbare Fäden kann man sehen, dass sie mit jeder einzelnen Insel verbunden ist und deren jeweilige Kraft erhält. Die Insel hat sowohl Wälder, Flüsse als auch Gletscher oder Sümpfe. Aus jedem dieser ragt eine Säule in der Farbe der jeweiligen Kraft der Insel. Diese Säulen sind das Fundament von Bolodohrs Thron, auf welchem er den Platz einnimmt.

3.2 Völker

Da die einzelnen Inseln seit Jahrtausenden getrennt voneinander leben, haben sich die Bewohner der Inseln mit der Zeit unabhängig voneinander evolviert und an ihre jeweiligen Umgebungen angepasst.



Das **Volk von Adin** hat sich am wenigsten verändert, da die Lebensbedingungen noch so sind, wie sie vor dem Krieg waren. Deshalb sehen diese Menschen auch den Menschen aus unserer Welt noch am ähnlichsten. Die meisten Bewohner sind Bauern, sie tragen deshalb sehr praktische Klamotten, die von der Arbeit auch schon etwas mitgenommen sind. Die Farben der Klamotten sind auch eher natürlich, also beige und braun mit sehr wenig Luxus, da sie meistens aus alten Kartoffelsäcken und Baumwolle gefertigt sind.

Da diese Welt etwas mittelalterlich angehaucht ist, ist auch der Kleidungsstil hier sehr traditionell, Frauen tragen nur Kleider und nur Männer dürfen Hosen tragen.

Auch die Frisuren der Bewohner sind sehr praktisch gehalten. Die Frauen tragen meistens Pferdeschwänze oder einfache Flechtezöpfe und Hauben, die Männer tragen kurze Haare und Hüte, damit die Haare nicht im Weg sind.

Aufgrund der hohen Steuern und der Dürre werden die Bauern immer ärmer, was man ihnen auch ansieht. Trotzdem sind die meisten Bewohner sehr religiös und glauben, ähnlich dem Christentum, an eine monotheistische Gottheit mit sehr strengen Wertevorstellungen und Regeln. Dadurch entstand auch sehr viel Aberglaube, vor allem das Wetter betreffend.

Die **Wachen** dieser Insel sind zwar auch sehr arm, haben aber durch ihren Status etwas mehr Luxusgüter. Auch sie tragen eher gedeckte Farben, haben aber jeweils ein Halstuch oder ein Hemd in den Farben des Königs dieser Insel, blau. Sie tragen immer ein Schwert oder Pfeil und Bogen bei sich.

Trotz dieses kleinen Luxus sind sie dem König nicht treu, weil er sie nicht besser behandelt als die anderen Bewohner.

Der König selbst dient als **Boss** dieser Insel. Hoghzal, was von dem klingonischen Wort für "schwach" Hogh kommt, ist der schwächste aller Ritter. Er wirkt schon etwas älter und leicht krank. Dies zeigt sich besonders durch seine Warzen und Hühneraugen im Gesicht.

Deshalb kann er auch nur mit einem einhändigen Schwert angreifen und sich nicht gut verteidigen.

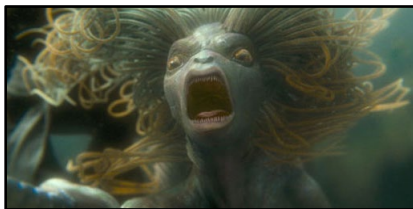


Die **Bewohner der Wasserinsel** unterscheiden sich am stärksten von den Ursprungsmenschen. Durch das viele Wasser auf der Oberfläche haben einige der Bewohner mit der Zeit Kiemen entwickelt und ihre Beine haben sich zurückgebildet. So entstanden mit der Zeit einige verschiedene Arten von Meerjungleuten. Sehr aggressive Individuen ähneln zum Beispiel Haifischen, andere eher Koi Fischen oder die, die sich am meisten im gefrorenen Teil der Insel aufhalten Seehunden.

Durch diese Verbindung mit der Natur haben sie sich auch mit den anderen Wasserbewohnern, den Orcas, angefreundet. Von den Orcas haben diese Wesen mit der Zeit gelernt das Wasser um sie herum nach ihren Wünschen leicht zu manipulieren. Durch die Unterdrückung konnten sie das Wissen nie so weit ausbauen, dass es gefährlich werden könnte, sie geben ihr Wissen aber gerne an Emeka weiter.

Die Meerjungleute betreiben mit den anderen Bewohnern der Insel, **den Inuit**, handel und kommen deshalb öfter auch an die Luft. Die Inuit leben vom Fischfang und haben gelernt aus den Häuten ihrer Tiere winterfeste Klamotten herzustellen. Von ihnen bekommt Emeka auch einen Pelzmantel, damit er nicht erfriert. Diese Klamotten sind meistens braun oder weiß wegen den Fellfarben und dem Leder. Sie selbst schlafen in selbst gebauten Iglus auf dem Eis in der Stadt auf Stelzen. Obwohl sie auch keine Waffen haben dürfen, haben sie alle einen Speer fürs Fischen, den sie zweckentfremden können.

Die Inuit haben unter sich einen Schamanen, der ihren Seelen vergibt, wenn sie ein Tier getötet haben und mit der "Welt danach" im Einklang steht.



Die Rolle der **Wachen** auf der Wasserinsel übernehmen ebenfalls die Meerjungleute. Werden diese zu schwer gefoltert und verstümmelt verwandeln sie sich in Sirenen. Da die Sirenen oft am Hals aufgeschlitzt wurden, können sie sowohl unter Wasser als auch an Land leben und da ihre Schwänze geteilt wurden, können sie sich auch an Land fortbewegen. Die Sirenen haben überall Narben als

Zeichen ihres Leidens und deshalb sehr groteske Gesichter. Als Waffe haben die Sirenen einen Dreizack.



Der **Boss** dieser Insel heißt Balænar, von lateinisch Wal. Wenn man diesen Boss zum ersten Mal in seiner Unterwasserwelt trifft, trägt er eine Taucherglocke, an der mit der Zeit Algen und Seesterne festgewachsen sind. Zunächst soll der Spieler den Eindruck bekommen, dass man ihn besiegen kann, indem man den Luftschlauch der Taucherglocke durchtrennt, dabei wechselt Balænar aber in den Berserkermodus, wobei sein Helm abfällt. Dabei stellt sich heraus, dass es sich hierbei eigentlich um eine Frau handelt. Weil sie schon etwas länger auf der Insel ist, hat sie gelernt das Wasser für sich zu nutzen. So kann sie Taifune und Wasserstrudel entstehen lassen. Zudem hat sie eine

Harpune, mit der sie Emeka näher zu sich heranziehen kann und Torpedos, die aus der Wand schießen.

Auf der **Luftinsel** leben sehr exotische Wesen. Die Bewohner hier haben sich zu einer Vogel- / Menschmischung entwickelt. Sie haben zwar normale Arme, aber noch Haut

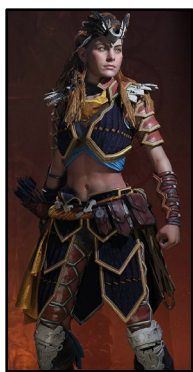


zwischen den Armen und dem Torso, wie bei einem Wingsuit. Die Arme bilden hierbei die Strukturknochen für die Flügel. Im ersten Moment sieht es deshalb erst so aus, als ob die Wesen Ponchos mit buntem Print anhätten. Aus diesem Grund haben ihre Klamotten entweder keine Ärmel oder große Schlitzte darin, dass die Flügel immer frei sind. Generell bevorzugen sie sehr weite und luftige Klamotten. Darunter fallen auch Low-Crotch Pants und Jumpsuits. Als Stoff bieten sich hier Chiffon und gefärbtes Leinengewebe an. Die Wesen selbst sind sehr schlank und leicht und haben sehr lange Beine. Auch können sie ihre Köpfe ungewöhnlich weit drehen. Durch ihre Nähe zu exotischen Vögeln sind die Outfits hier alle sehr exotisch und bunt. Auch die Augenfarben sind exotisch angehaucht. So haben viele Bewohner rote, gelbe, weiße oder ganz schwarze Augen.

Auch einige der Gewohnheiten von Vögeln haben sie sich abgeschaut. So tragen sie zum Beispiel gerne viel Schmuck, Silber, Gold, Ketten, Armbänder, alles, was glitzert. Die Haare sind zum einen vom Wind zerzaust und hochtoupiert aber die Bewohner tragen sie auch gerne sehr aufwendig gestylt. Ihr Glaube ähnelt sehr dem des Buddhismus mit den vier Wahrheiten und sie glauben an ein Nirwana.

Die **Wachen** dieser Insel sind abgesandte des dort lebenden Königs. Sie haben Jetpacks, um mit den Vogelmenschen mithalten und im Zweifel im Zaum halten zu können. Sie selbst tragen eher dunkle Klamotten, um sich von den bunten Farben abzuheben und tragen nur Fernwaffen bei sich. So zum Beispiel Armbrüste und Seilwerfer, um die Vögel fangen zu können. Viele Wachen reißen den Vögeln auch öfter aus Willkür Federn aus, damit diese nicht mehr fliegen können.

Ihr **Boss** Gryparic (grýpas = Greif) ist ein riesiger Dämon mit Fledermaus Flügeln, die sich an seinem Rücken befinden und man erst sieht, wenn der Dämon sein Oberteil auszieht. Seine Angriffe ähneln denen von Greifvögeln, in dem er stoßartig aus der Luft nach unten schnallen kann, sich etwas packen kann und dann aus der Luft fallen lassen kann.



Auf der **Feuer-Insel** leben zwergenartige Menschen. Die Bewohner haben alle rote Haare in verschiedenen Abstufungen von Kupfer bis Feuerrot. Generell ist hier die Körperbehaarung sehr stark, weshalb Damenbärte keine Seltenheit sind. Bei einigen gibt es am Kopf kahle Stellen, wo keine Haare mehr wachsen, weil sie dort Brandwunden haben. Diese Zwerge sind die Mechaniker und Erbauer dieser Welt. Sie haben die fortschrittlichsten Gerätschaften und Maschinen, sogar schon mit Halbautomatik. Da sie aber auch viel Bergbau betreiben für ihre Rohstoffe, sind sie evolutionär so klein geblieben, um gut in die Minenschächte hineinzupassen.

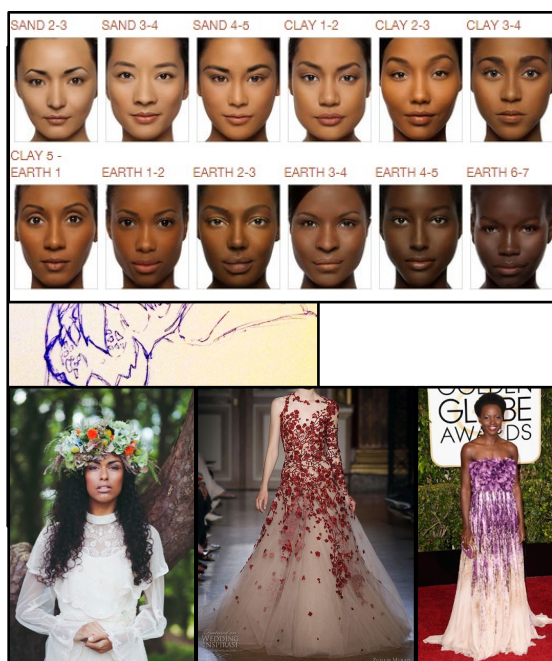
Ihre Klamotten erinnern an Plattenrüstungen mit Luftschlitzen dazwischen für Durchlüftung in der heißen Umgebung. Da fast jeder eine Spitzhacke oder einen Hammer mit sich herumträgt, brauchen sie auch feste eisenverstärkte Stiefel,

falls etwas herunterfällt oder ausrutscht.

Die Bewohner haben keinen eigenen Glauben, weil der Inselboss sich als ihr Gott bezeichnet. Sie haben keine andere Wahl als ihn zu akzeptieren, weil er hier schon seit Jahrhunderten regiert.

Die **Wachen** dieser Insel sind selbst niedrigere Engel/Dämonen, also normal groß. Sie haben es geschafft Drachen zu zähmen und nutzen diese, um schnell überall hinzukommen, vor allem wenn der Vulkan ausbricht, aber auch als Waffe. Die Drachen können selbst mit ihren Klauen oder Schwänzen angreifen und können Feuerspucken. Die Wachen haben zusätzlich noch Bodenminen und Sprengfallen als Waffe, die sie von den Zwergen bekommen.

Ihr **Boss** heißt Eronel, von Error, weil er sehr viel vortäuscht, und kämpft selbst fast nicht. Auch hier lässt er andere für sich arbeiten, weil er sich zu sehr auf seinem Status als Gott ausruht. So beschwört er immer mehr Wachen herauf aber lässt auch die Maschinen der Zwerge für ihn Kämpfen. Das sind zum Beispiel Wasserräder mit Hämmern daran, die immer zuschlagen, wenn genug Wasser durchfließt. Wenn man diese Hindernisse überwunden hat, ist Eronel selbst nach nur wenigen Schlägen tot.



Die **Bewohner der Lichtinsel** sind wegen der Aussetzung der vielen Sonnenstrahlen dunkelhäutig und sehr grazil. Durch das viele Licht konnten die Menschen hier gut wachsen und sind deshalb auch besonders groß und schlank mit sehr hohen Wangenknochen. Die Klamotten sind meist in Pastellfarben und sehr leicht. Sie bringen auch sehr viele Blumen in ihre Outfits ein, als Blumenkronen oder in ihren Kleidern. Diese Bewohner tragen gerne aufwendige Frisuren mit Blumen in die Haare geflochten oder hochgesteckt. Weil sie immer höher als andere schweben zu scheinen, wirken sie auf andere zunächst sehr eingebildet und hochgestochen. Auch, weil sie deutlich besser gebildet sind als die anderen Völker, weil sie durch Überlieferungen gelernt haben zu lesen und schreiben. Das ist eine Art

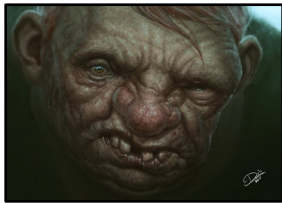
Schutzmechanismus, den sie sich nach Jahrhunderten in der Unterdrückung angewöhnen mussten. Diese Inselbewohner leben polytheistisch. Sie beten viele verschiedene Götter an, die verschiedene Kräfte zur Lebenssituation passend haben.

Die **Wachen** dieser Insel machen sich oft über diese Religiosität lustig. Sie haben einige der heiligen Tempel eingenommen und verschmutzen und zerstören sie. Diese Wachen waren ursprünglich selbst Elben, haben sich dann aber von selbst dem bösen Herrscher angeschlossen, weil sie die Hochelben loswerden wollten und allein über die Insel herrschen wollen. Sie handeln oft impulsiv und rasch, weil sie sich für das bessere Volk halten.

Als Rüstung tragen sie eine Art schwarzer Panzer, wie bei Kakerlaken, der sie schützt. Ihr Helm besteht aus einer Brille, die wie bei einer Fliege aus mehreren Manschetten besteht, dass sie in mehrere Richtungen schauen können, und oben drauf haben sie Antennen, mit denen sie untereinander kommunizieren können, weshalb sie generell etwas wie Käfer

wirken. Auch der **Boss** der Insel kann auf diese Brillen und Antennen zugreifen, weshalb er alles immer im Blick hat.

Hier müssen die Spieler einen wortwörtlichen Schatten bekämpfen. Netuswet, was aus dem Russischen kommt und so viel bedeutet wie "lichtlos", hat keine klare Kontur oder Statur. Er kann sich selbst verformen, dass er aussieht wie eine Wolke oder ein Hammer. Durch seine gestreuten Atome kann er sich auch sehr schnell bewegen. Als Schatten zieht er seine Kraft aus dem (Sonnen-)Licht, er kann sich also vervielfachen, wenn mehrere Lichtquellen vorhanden sind, und wird in direktem Sonnenlicht auch stärker. Die Spieler müssen also versuchen ihn aus dem Licht zu bekommen, um ihn zu schwächen oder ganz verschwinden zu lassen.



Auf der **Dunkelinsel** leben genau die gegenteiligen Wesen zu der Lichtinsel. Die Menschen hier sind klein und buckelig und wegen dem mangelnden Licht auch extrem bleich und können nur sehr schlecht sehen. Auch ihre Gesichtszüge sind verformt und geschwollen, man kann sie sich also in etwa so vorstellen, wie Quasimodo im originalen "Der Glöckner von Notre-Dame" von Victor Hugo beschrieben wurde. Ihr ganzes Erscheinungsbild wirkt eher ungepflegt und vernachlässigt. Ihre Haare sind matt und fettig und ihre Zähne schief. Damit sie im Moor der Insel nicht einsinken, tragen sie immer festes Schuhwerk oder eine Art Gummistiefel. In diese Schuhe gesteckt tragen sie lange Hosen, die auch schon sehr mitgenommen sind. Oben rum tragen sie weite Hemden, die schon überall mit getrocknetem Schlamm bedeckt sind und deshalb sehr porös und steif sind. Dieses Volk hat schon früh die Hoffnung auf Besserung verloren und denken deshalb jetzt auch sehr nihilistisch. Sie denken, dass es ihnen nichts bringt, für etwas Besseres zu Kämpfen, weil es keinen Sinn hat. Als Emeka jedoch auf die Insel kommt, bringt er ihnen wortwörtlich das Licht. Die Menschen haben wieder Hoffnung und trauen sich selbst sich für etwas einzusetzen, deshalb verehren sie Emeka, nachdem er fort ist.

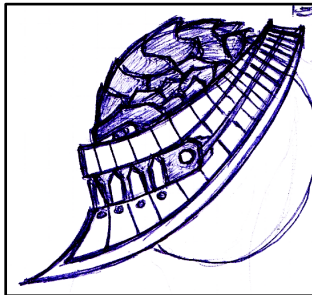


Die **Wachen** dieser Insel tragen selbst Gasmasken um sich gegen den Gestank und das Gift, das aus dem Moor austritt, zu schützen. Diese Masken haben außerdem rote glühende Augen, damit sie selbst auch in völliger Dunkelheit noch etwas sehen, wie mit Infrarot Kameras. Da dieses Volk schon so unterwürfig ist, brauchen diese Waffen nicht mehr als einfache Knüppel um sie an ihren Platz zu erinnern.

Auch der **Boss** Grengurn, Khuzdul für grünes Gift, trägt eine dunkle Rüstung mit Schläuchen daran. Bei ihm dienen diese Schläuche allerdings zur Nahrungsversorgung, weil er sich von dem Schleim ernährt, was ihn noch korrupter gemacht hat und dafür sorgt, dass er schleim absondert. Der Spieler muss zunächst versuchen diese Rüstung komplett zu entfernen, bevor er eine Chance hat gegen ihn zu gewinnen. Das geht natürlich leichter, wenn er zuerst auf der Lichtinsel war und dort die Magie bekommen hat. Mit jedem Rüstungsteil, das davonfliegt, erscheint ein heller Strahl zwischen der verbleibenden Rüstung, bis der Boss ganz enthüllt ist und man feststellt, dass er ein strahlender Engel ist. Dieser Engel scheint von innen heraus wie eine Glühbirne, nur ist das Licht nicht warm und gelb, sondern kalt und neongrün.

Grengurn kann das aus dem Moor austretende Gas zu seinem Vorteil nutzen. Mit Feuer von Fackeln kann er die Gaswolken zum Explodieren bringen. Auch das Moor selbst unterstützt

ihn, indem es Ranken hervorschießt, die Emeka verletzen. Der abgesonderte Schleim vom Boss kann ebenso als Schusswaffe verwendet werden, sodass Emeka sich kurzzeitig nicht bewegen kann, weil er festklebt.



Im **Mittelpunkt der Welt** leben keine Bewohner, bis auf die Engel/Dämonen als Wachen. Hier sind es die Ritter, die es selbst nicht als Könige zu den Inseln geschafft haben, aber trotzdem zu hochrangig sind, um sich mit den Inselbewohnern abzugeben. Sie selbst tragen Rüstungen und Schutzhelme wie Ritter im Mittelalter, nur sehr modern und bewegungsfreier. Als Waffen benutzen sie Morgensterne.

Hier treffen die Spieler auch auf den **Endboss** Bolodohr. Bolodohr vereint die Kräfte seiner Ritter in sich und kann dieselben Attacken nur fortgeschrittener. Alle weiteren Informationen zu ihm stehen in Kapitel 4 Figurenentwicklung.

Story

Da das Spiel eine Gesamtspielzeit von mindestens ca. 80 Stunden anpeilt wäre es unmöglich hier alle Quests aufzuzählen. Deshalb befasst sich diese Beschreibung nur mit der Einleitung, der Hauptgeschichte der ersten Insel und einem sehr verkürzten Ende.

Erdinsel:

Der Hauptcharakter Emeka beginnt seine Geschichte auf einer erdähnlichen Insel. Hier lebt er mit seiner Familie in einem kleinen Dorf namens „Kunan“. Nachdem man einen Überblick über die Insel und das Dorf erhalten hat, fängt das Spiel mit einem Dialog zwischen Emeka und seinem Vater an. Dieser erklärt Emeka, dass die Heilkräuter seiner Oma Hulda langsam ausgehen und er neue besorgen soll. Hierzu soll er über die Hängebrücke auf die benachbarte Insel gehen, da die Kräuter wegen der Dürre nicht mehr auf der Hauptinsel wachsen. Nach dem Gespräch begibt sich Emeka direkt auf den Weg.

Angekommen auf der Insel, beginnt Emeka mit der Suche nach den Kräutern, welche meist an Abhängen oder schwer erreichbaren Orten wachsen. Auch bestaunt er immer wieder die alte Ruine, die auf der Insel existiert. Auf der Suche nach weiteren Kräutern bricht an einer Stelle plötzlich der Boden unter Emekas Füßen weg und er fällt in ein Loch, welches mit der Ruine verbunden ist. Verwirrt und leicht verletzt, merkt Emeka, dass er auf einen Gegenstand gefallen ist. Dieser Gegenstand hat die Form eines Handschuhs und ist mit verschiedenen Zeichen und Symbolen verziert. Da Emeka ziemlich neugierig ist, verstaut er den Handschuh bei den Kräutern, um ihn später genauer zu untersuchen. Letztlich begibt er sich aus der Ruine und auf den Weg nach Hause.

Kurz vor seinem Dorf sieht Emeka wie königliches Gefolge ein paar Dorfbewohner abführen. Mit einem schlechten Gefühl rennt er nach Hause, um kurz darauf von Oma Hulda zu erfahren, dass seine Eltern und weitere Dorfbewohner abgeführt wurden, da sie die

wöchentlichen Abgaben an den Burgherrn nicht aufbringen konnten. Oma Hulda erklärt ihm, dass durch die Dürre die Ernte immer schlechter ausfällt und die abgeführten Dorfbewohner nun für den Burgherrn arbeiten müssen. Emeka ist sichtlich wütend, schnappt sich seine Steinschleuder und rennt los zu der Burg, mit dem Plan seine Eltern und die anderen Leute zu befreien.

An der Burg angekommen, versteckt sich Emeka hinter einem Busch und sucht eine Möglichkeit an dem gut bewachten Haupttor vorbei zu kommen. Als er dann einen Spalt in der Mauer entdeckt und gerade loslaufen möchte, greift ihn eine Hand von hinten. Emeka springt erschrocken zur Seite. Die Person weist ihn auf ruhig zu sein und stellt sich als Jin aus dem Dorf „Snar“ vor. Er möchte wissen warum Emeka vor der Burg herumschleicht. Emeka erklärt ihm die Situation, woraufhin Jin fragt, ob er Lebensmüde sei. Er könne nicht mit einer Steinschleuder eine ganze Burg besiegen. In diesem Moment dreht sich Emeka um und geht in Richtung des Risses in der Mauer. Als Jin seine Sturheit und Entschlossenheit sieht, bleibt für ihn nichts anderes übrig als ihm doch zu helfen, da er sich an seine schwierige Vergangenheit und seinen Versuch seine Familie zu retten erinnert.

Nachdem nun beide in die Burg eingedrungen sind, möchte Emeka direkt zum Kerker vordringen, doch Jin hält ihn auf und fragt erneut, ob er Lebensmüde sei. Er erklärt ihm, dass sie besser leise vorgehen sollten, da die Burg doch ziemlich stark bewacht wird. Dies klappt auch bis zum Kerker. Hier treffen sie auf zwei Wärter, welche sie wohl oder übel ausschalten müssen. Jin ist ein geübter Kämpfer und schaltet seinen Gegner recht schnell aus, doch Emeka hat Schwierigkeiten seinem Gegner Schaden zuzufügen. Jin unterstützt ihn mit Tipps und sagt ihm welche Stellen er mit seiner Schleuder treffen muss. Auch Emeka schafft es nun seinen Gegner auszuschalten und entwendet den Schlüssel für die Kerkertüren. Er öffnet diese und befreit seine übergelücklichen Eltern und die anderen Bewohner. Er sagt allen sie sollen fliehen und meint, dass er selber noch etwas zu erledigen hat. Er möchte den König besiegen, um das Leiden seines Dorfes zu beenden.

In der Zwischenzeit hat der Burgherr bemerkt, dass Eindringlinge in der Burg sind und macht sich sofort auf den Weg diese zu beseitigen. Auf dem Weg zum Kerker begegnet er Emeka und Jin, welche sich ihm in den Weg stellen. Sie fordern, dass der Burgherr sich ergibt und drohen ihm mit einem Kampf, wenn er dies nicht tut. Der Burgherr reagiert mit einem Grinsen und schickt kurz darauf seine Leibwache in den Kampf. Nachdem man diese besiegt hat, folgt der Kampf gegen den Burgherrn. Jin übt in diesem Kampf wieder den Kommentator und hilft Emeka mit Tipps, damit er gewinnen kann. Nach einem längeren Kampf passiert dies auch. Der Burgherr stößt einen lauten Schrei aus und sagt in seinem letzten Atemzug, dass Emeka nicht weiß mit welchen Mächten er sich anlegt. Als er sein letztes Wort äußert, versteinert der Burgherr. Emeka ist sichtlich froh darüber gewonnen zu haben und dankt Jin für seine Hilfe. Er möchte, dass Jin zu seinem Dorf mitkommt und zusammen mit allen den Sieg feiert. Dieser lehnt jedoch ab und meint, dass er die gute Nachricht auch in seinem Dorf überbringen muss. Ihre Wege trennen sich.

Abends in seinem Dorf wird Emeka von allen gefeiert. Während der Feier kommt der Dorfbewohner Al auf Emeka zu und meint, er solle mit ihm kommen. Er habe etwas gesehen und möchte es bestätigen. Emeka kennt ihn zwar nicht gut und weiß nur, dass Al etwas außerhalb des Dorfes ein wenig abgelegen/abgeschottet wohnt. Dennoch folgt er ihm, weil

Al einen ungewöhnlich ernsten Ton anschlägt und er normalerweise als verrückt, aber auch witzig bekannt ist.

Al fängt an Emeka eine alte, kryptische Geschichte zu erzählen und es wird relativ schnell klar, dass er auf das Artefakt hinauswill, welches Emeka immer noch bei sich trägt. Er redet außerdem von den Ruinen der Nebeninsel wo er sich ständig aufhält. Doch das Relikt, welches Emeka bei sich trägt, habe ihm noch gefehlt. Er baute nämlich anhand der Inschriften, welche in den Ruinen verborgen und nur bei Mondlicht sichtbar sind, ein Schiff welches fliegen und somit die Insel verlassen kann. Auch erzählte er ihm, dass der Burgherr eigentlich ein Ritter einer alten Zivilisation ist und die Erdeigenschaft besaß. Auch war er nicht der einzige Herrscher. Es gibt weitere Inseln, welche alle einen Ritter als Herrscher haben und womöglich Völker unterdrücken. Emeka ist anfangs etwas skeptisch, weil diese Neuigkeit überhaupt nicht in sein Weltbild passt, deshalb möchte Emeka zumindest das Schiff als Beweis sehen. Al zögert nicht lange und führt ihn zum Schiff. Dort angekommen, bemerkt Emeka einen Mechanismus, in welches sein Relikt perfekt reinpassen würde. Al erklärt Emeka, dass er denke, dass sein Relikt der Schlüssel ist, um das Luftschiff zu aktivieren. Emeka zieht den Handschuh an und steckt seine Hand in den Mechanismus. Es ertönt ein Klick-Geräusch und kurz darauf sieht man Lichter angehen und eine Karte vor Emeka auf einer Wand erscheinen. Emeka ist überrascht und fasziniert, fragt dann aber doch recht schnell, woher Al all diese Informationen hat. Daraufhin pfeift dieser kurz und sein Haustier - ein vogelartiges Wesen - kommt angeflogen und setzt sich auf seine Schulter. Al erzählt ihm kurz die Hintergrundgeschichte des Vogels, nämlich dass dieser noch aus der „alten Welt“ stammt und deswegen all dieses Wissen hat und an ihn weitergegeben hat. Während Emeka noch überlegt, taucht plötzlich Jin auf und offenbart, dass er ihnen gefolgt ist und auch alles gehört hat. Er wollte eigentlich Emeka besuchen, um Dankesgrüße von seinem Dorf auszusprechen. Jin ist nun aber auch sehr interessiert an dem Schiff und möchte wissen was die beiden jetzt vorhaben. Emeka erwidert, dass er, falls es tatsächlich weitere Inseln mit Rittern als Tyrannen von Völkern gibt, muss er diese befreien. Dies ist seine neue Lebensaufgabe. Jin sieht wieder die Entschlossenheit Emekas und bietet ihm an mitzukommen und ihn zu trainieren, da er immer noch denkt Emeka sei lebensmüde. Al sagt daraufhin, dass er gerne neue Welten erforschen würde und er endlich mit seinem Lebensprojekt, dem Schiff, auf Reisen gehen wolle. Sie sagen sich, dass sie Vorbereitungen treffen und dann ihr Abenteuer beginnen. Eine neue Gruppe von Abenteurern hat sich gefunden.

Kapitel 2:

Der Tag ist gekommen als Emeka sich von seinen Eltern verabschieden muss. Sie sind zwar besorgt, aber respektieren Emekas Entscheidung und geben ihm Proviant und einige Heilkräuter mit. Vor Emekas Haus wartet bereits Jin. Beide begeben sich zu Al, welcher das Schiff bereits für die Reise eingerichtet hat. Emeka startet das Schiff und wählt auf der Karte das Ziel. Die Ziele werden als Silhouetten angezeigt. In diesen befindet sich einmal ein Wasser-Symbol und einmal ein Luft-Symbol.

Wasser:

Das Schiff kommt nach langer Reise endlich an der Wasser-Insel an, überfliegt diese kurz und legt dann unten an einer Höhle, dem so wie es aussieht fast einzigen sicheren Anlegeplatz, an. Alle bestaunen die Insel, da sie noch nie so viel Schnee auf einmal gesehen haben. Al möchte das Schiff noch sichern und meint zu Jin und Emeka, dass diese bereits vorausgehen sollen. Jedoch sollen sie vorsichtig sein, da sie alle nicht wissen was sie auf dieser Insel erwartet.

Emeka und Jin durchqueren die Höhle und erreichen alsbald einen riesigen See. In der Ferne sehen sie ein Dorf, welches wie ein Fischerdorf aussieht. Sie machen sich auf den Weg dorthin. Auf dem Weg erblicken sie immer wieder schwarzes Eis und fragen sich was es damit auf sich hat. Im Dorf angekommen, werden sie von den Dorfbewohnern skeptisch, aber auch neugierig angeschaut. Einer dieser stürmt plötzlich auf sie los, wobei beide direkt in Kampfstellung gehen. Der Fremde bleibt abrupt vor ihnen stehen und schreit entsetzlich, dass sie ja erfrieren würden. Verwundert schauen sich Emeka und Jin an, sind aber froh, dass ihnen gleich mit warmen Klamotten geholfen wird. Nachdem sie sich nun eingekleidet haben, möchten sie mehr über die Insel und ihre Bewohner in Erfahrung bringen. Sie besuchen den sich in der Nähe befindenden Hafen, welcher kurioserweise nur wenige kleine Bote hat. Beim Hafen angekommen sehen sie wie ein paar Einwohner mit dem Wasser reden, was sie sehr Neugierig macht. Sie fragen die Bewohner was sie da machen. Diese erklären ihnen, dass die Insel zwei Völker hat, welche zusammenarbeiten, um dem Unterwasserkönig zu dienen. Sie sagen sie sprachen gerade mit den Meerjungmenschen im Wasser und sind irritiert und verwundert, dass Emeka und Jin auf ihrer Insel keine Wasserbewohner haben, als die zwei dies erzählen. Die Bewohner sprechen sichtbar angsterfüllt und Emeka und Jin wissen nun, dass die Völker hier genauso unterdrückt werden, wie auch auf ihrer Heimatinsel. Jedoch fragen sie sich auch wo das Schloss ist und holen weitere Informationen.

Nachdem Sie nun alle Informationen beisammenhaben und auch mit dem Dorfältesten geredet haben, schmieden sie einen Plan, das Unterwasserkönigreich zu stürmen. Da die Meerjungmenschen mit den sich im See befindenden Tieren Sprechen können, ermöglichen sie Emeka und Jin mit einem Wal Unterwasser zu gelangen, um in das Schloss zu kommen. Sie wissen durch die Infos auch, dass das Unterwasserkönigreich aus schwarzem Eis erbaut wurde und man in diesem Atmen kann.

Kurz bevor sie aufbrechen möchten, um das Unterwasserkönigreich zu infiltrieren, erscheint Al. Dieser hat auf dem Weg zum Dorf einen Schmied getroffen, mit welchem er sich intensiv über die Ereignisse auf der Erdinsel unterhalten hat. Dieser hat ihm ein Schwert mitgegeben, welches sie beim Kampf unterstützen soll. Al gibt Emeka das Schwert, da Jin schon seine Dolche hat. Bestens ausgerüstet machen sich Jin und Emeka auf den Weg.

Im Unterwasserkönigreich angekommen betreten sie die erste Kuppel. Direkt werden Sie von königlichen Wachen attackiert, doch sie können diese besiegen. Im weiteren Verlauf müssen sie mehrere Hindernisse überwinden und weitere Gegner besiegen. Sie erfahren an verschiedenen Stellen immer mehr über den Unterwasserkönig. Durch Hinweise können sie einige Schwachstellen herausfinden. Nach einiger Zeit kommen sie in eine Kuppel, welche ein Schiff beinhaltet. Es ist riesig und mit Schriftzeichen verziert, welche Emeka auch auf

seinem Handschuh hat. Er merkt, dass das Schiff auch aus der antiken Zeit stammt, von welcher Al berichtet hat. Als sie gerade das Schiff betreten wollen, fliegt Ihnen eine Harpune entgegen. Sie weichen aus und sehen den Unterwasserkönig vom Schiff springen. Dieser erzählt ihnen, dass er den Tod seines Ritterbruders im Erdkönigreich mitbekommen hat und auch gesehen hat wie Emeka und seine Leute mit dem Flugschiff an der Insel angelegt haben. Er stellt sich als Balænar vor, wobei er kurz darauf das Wasser steigen lässt, womit nur noch einzelne Plattformen begehbar sind und das Schiff außer Reichweite gebracht wird. Sofort beginnt ein spannender Kampf. Jin wird von mehreren Wachen angegriffen, während Emeka dem Endgegner der Wasser-Insel gegenübersteht. Emeka schafft es schnell die erste Schwachstelle Balænar auszunutzen und mit seinem Schwert (oder mit seiner Steinschleuder) die Luftzufuhr zu seinem Helm zu durchtrennen. Plötzlich lacht Balænar und hebt seine Tauchglocke an und wirft diese Jin entgegen, welcher davon getroffen und erstmal benommen wird. Der Hinweis, dass man den Schlauch abtrennen soll war eine Falle Balænar, da er wusste, dass Emeka und die anderen auf dem Weg sind. Diese Attacke hat den Unterwasserkönig nur noch stärker gemacht. Emeka schaut erstaunt zum Unterwasserkönig und stellt fest, dass er eigentlich eine Frau ist. Er muss nun schnell handeln und Jin vor den immer noch angreifenden Wachen retten, während Balænar neue Strudel im Wasser erzeugt, womit sich die begehbaren Platten anfangen zu bewegen und es Emeka schwieriger fällt sich zu halten. Nachdem Emeka Jin erreicht hat und alle Gegner um ihn herum ausgeschaltet hat, kommt Jin wieder zu sich und hilft nun Emeka im Kampf gegen die Unterwasserkönigin. Sie versuchen sie von verschiedenen Seiten zu attackieren, wobei Jin den Köder spielt und Emeka von der Ferne mit seiner Steinschleuder angreift. Nachdem beide nun die wirkliche Schwachstelle Balænar gefunden haben, gewinnen sie den Kampf. Alle Strudel lösen sich auf und der Wasserspiegel sinkt wieder auf ein normales Level. Auch Balænar fängt nun langsam an zu versteinern. Sie sagt in ihrem letzten Atemzug, dass sie Angst hat und das Bolohdor ihr vergeben soll. Emeka und Jin wollen wissen worüber sie redet, doch sie ist schon versteinert. Ihr letztes Ziel im Unterwasserkönigreich ist nun noch das Schiff. Nachdem sie es betreten und inspiziert haben, sehen sie denselben Mechanismus wie auf ihrem eigenen Schiff. Sie aktivieren das Schiff. In diesem Moment erscheint eine Sphäre aus Energie um das Schiff und es schwebt aus dem Wasser an die Oberfläche des Sees. Die Bewohner der Insel können mit dem Staunen nicht mehr aufhören und wissen sofort, dass sie nun wieder ein normales Leben führen können. Emeka und Jin betreten die Insel und werden von beiden Völkern gefeiert. Al wartet mit dem Ältesten der Insel am Steg. Der Älteste ist überglücklich und meint er wird ihnen auf ewig dankbar sein. Er bietet Emeka und seinen Leuten an noch eine Weile auf der Insel zu bleiben, um ihre Kräfte zu sammeln. Sie nehmen das Angebot an und Freunden sich mit allen an. Während die Gruppe in ihrer Unterkunft sind sprechen sie über die letzten Worte Balænar. Al weiß auch nicht was diese bedeuten sollen und auch nicht wer Bolodhor ist, meint aber, dass sie weiterhin auf der Hut sein sollen. Sie wissen nicht was sie noch auf den anderen Inseln erwartet. Auch möchte Al erstmal eine Zeit auf der Insel bleiben, um das andere Schiff genauer untersuchen zu können. Jin möchte den Schmied besuchen und schauen ob dieser weitere Waffen herstellen kann. Emeka stimmt allen zu und alle verbringen eine längere Zeit auf der Insel.

Kapitel 3:

Ein Jahr später, haben alle Gruppenmitglieder ihre Inselziele erfüllt und sind nun bereit auf die nächste Insel zu fliegen. In der Zwischenzeit hat Al das andere Schiff studiert und ihr

eigenes verstärkt. Jin hat Waffen und Rüstungen eingekauft. Auch hat er Emeka trainiert, womit er nun neue Fähigkeiten erlernt hat. Das nächste Ziel auf der Karte ist die Insel mit dem Luft-Symbol. Nachdem sie sich verabschiedet haben, fliegen sie zu ihrem neuen Abenteuer.

Hier finden die Abenteuer der Luftinsel statt. Weiter geht es mit der Feuer-, der Dunkel- und der Licht-Insel. Diese werden hier nicht dargestellt, wie zu Beginn des Gliederungspunktes 3.3 Story erklärt wurde.

Bolodhors Reich - Point of no return:

Bis hier hin haben Emeka und seine Gruppe viele Freunde auf den einzelnen Inseln gefunden und damit auch wertvolle Verbündete. Es sind nun zwölf Jahre vergangen und Emeka ist 29 Jahre alt. Seine Fähigkeiten sind sehr gestiegen und sie haben nun auch erfahren wie man Magie einsetzt. Auch haben sie erfahren, dass man Bolodhor nur mit der vereinten Kraft der verschiedenen Völker der Inseln besiegen kann. Emeka erhielt auch die Fähigkeit mit seinem Handschuh alle Schiffe gleichzeitig zu aktivieren. Dies ermöglicht es den anderen Völkern am Kampf gegen Bolodhor teilzunehmen und die Gruppe zu unterstützen.

Jetzt wird es erst richtig ernst. Sie haben sich gut vorbereitet und sind bereit für den letzten Kampf. Nach der Erkundung der letzten Insel und einigen Schwierigkeiten ins Schloss zu gelangen steht die Gruppe endlich dem Endgegner gegenüber. Dieser ist ein Wesen aus der alten Welt und hat damals dafür gesorgt, dass die Welt sich gespalten hat. Nach einem längeren Dialog, in dem er über den Untergang der Völker, dessen Fehler ihn besiegen zu wollen und über deren Unkenntnis der Konsequenzen spricht, beginnt der Endkampf der natürlich sehr anspruchsvoll ist und mehrere Runden dauert. Hierbei merkt man auch, wie nützlich Emekas Freunde sind, die er auf der Reise gefunden hat. Nach einem harten Kampf und gerade als Emeka den letzten Schlag macht, beginnt eine Cutscene und man sieht wie Bolodhor anfängt zu versteinern. Nun sieht man die anderen Inseln und alle seine versteinerten Anhänger. Man sieht wie in ihnen Lichter der Elemente der Inseln pulsieren und letzten Endes ausbrechen. Sie fliegen zum Mittelpunkt in Bolodhor hinein. Plötzlich stoppt die Versteinerung und Bolodhor nimmt seine finale Form an. Es kommt erneut zum Kampf. Bolodhor schafft es alle Verbündeten von Emeka in Sphären zu sperren, nur Emeka steht ihm noch gegenüber. Die Situation scheint aussichtslos, doch plötzlich ertönt die Stimme Catos. Er erzählt ihm von seinem Kampf gegen Bolodhor und dass er gerade so überlebte und offenbart ihm, dass er auch zum Volk der Molurin gehöre. Seine Macht ist zwar nicht so stark wie von Bolodhor, doch vereint mit Emekas Willen können sie ihn bezwingen. Daraufhin übergibt Cato in einem weiß glänzenden Licht, seine letzte Macht an Emeka. Diese manifestiert sich in Emekas Handschuh, womit er nun alle Magien kombinieren kann und somit Bolodhor den Todesstoß geben kann. Alle Elementarlichter strömen nun aus Bolodhor, während er sich auflöst und fliegen zu den Inseln zurück. Alles fängt an zu Leuchten und plötzlich bewegen sich die verschiedenen Erdteile wieder aufeinander zu und in einem großen Wirbelsturm entsteht wieder die komplette Welt. Alle Völker sahen diesem Spektakel staunend zu, sind etwas verwirrt, aber ihnen scheint es gut zu gehen. Nur die Gruppe um Emeka hat genau verstanden was passiert ist und freut sich. Die Luftschiffe drehen, nach einer letzten Ansprache von Emeka ab und fliegen zu ihren Heimatinseln, welche jetzt Heimatländer genannt werden müssen.

Nach alledem kehrt Jin wieder zu seinem Dorf zurück, um seine Geschichte zu erzählen. Doch bleibt er nicht lange, da er auf der Lichtinsel sein neues zu Hause gefunden hat. Al lebt wieder zurückgezogen, hilft den Völkern aber bei der Reparatur ihrer Schiffe und studiert anhand der Aufzeichnungen, welche er aus der Lichtinsel mitgebracht hat, die alte Kultur und die verschiedenen Völker. Emeka selbst will nun erstmal nach Hause zurückkehren, um seine Familie zu besuchen. Des Weiteren möchte er die Verbundenheit der Völker weiterhin aufrechterhalten und als Vermittler zwischen diesen dienen. Eins was bleibt sind die Worte Bolodhors und die Tatsache, dass seine Worte vor dem Kampf Fragen offenlassen. Was meinte er mit "Euer Fehler ist es mich vernichten zu wollen!", "Ihr wisst nicht welche Konsequenzen dies hat!", "Ihr werdet alle vernichtet werden!"

ENDE

4. Figurenentwicklung

4.1 PC

Der PC und somit auch Held unseres Spieles heißt Emeka, ein männlicher Bewohner von Adin, der ein leichtes Faible für Magie hat. Mit seiner Familie, die aus seinen zwei Eltern und seiner Oma besteht, lebt er schon seit seiner Geburt vor 17 Jahren auf der Erdinsel, hat diese auch noch nie verlassen. Da auf dieser Insel Reproduktion sehr wichtig ist für den Fortbestand und die Zukunftssicherung der Eltern, wird Emeka vermutlich heterosexuell sein, der Spieler bekommt aber keine Möglichkeit potenzielle romantische Beziehungen aufzubauen. Emeka selbst hat kurze hellbraune Haare, zu Beginn dreckige und zerrissene Klamotten und ist auf der schlaksigen Seite. Durch die viele Arbeit auf dem Feld hat er zwar Muskeln, aber eher versteckte, undefinierte. Mit der Zeit werden seine Muskeln aber immer offensichtlicher und seine Schultern werden breiter vom vielen Kämpfen.

Emeka hatte noch nie einen Grund an einen Gott zu glauben, da sein Sinn für Gerechtigkeit sich nicht damit vereinen lässt, dass ein Gott unschuldige Menschen verhungern lässt. Aus Liebe zu seiner Oma betet er allerdings öfter mit ihr. Generell fühlt sich Emeka auf der Insel sehr unfair behandelt, auch wenn die ältere Generation sich mit ihrer Situation abgefunden hat. Seiner Meinung nach haben die Wachen zu viel Macht, traut sich also erst dagegen anzugehen, als seine Familie bedroht wird.

Als Bewohner einer etwas langweiligeren Insel hat er nicht die Möglichkeiten außergewöhnliche Hobbys oder Gewohnheiten zu entwickeln, weshalb er öfters einfach nur auf einen Hügel oder Baum steigt und die Aussicht genießt. Allerdings schießt er gerne mit seiner Steinschleuder Äpfel vom Baum und wollte das auch schon öfter an den Wachen der Insel ausprobieren. Von ein paar Bekannten aus seinem Dorf hat er aber schon oft gehört, dass die Wachen so etwas gar nicht schnell vergeben, deshalb hat er sich noch nicht getraut es tatsächlich mal auszuprobieren. Generell ist Emeka aber sehr neugierig, weshalb er auch kein Problem hat die Ruinen auf seiner Insel zu erforschen und sich in den Palast hineinzuschleichen, er hält sich dabei aber weitestgehend an die vorgegebenen Regeln, um keinen Ärger zu bekommen.

Sein ursprüngliches Ziel war also in Frieden mit seiner Insel zu leben und nicht von den Wachen belästigt zu werden. Mit der Zeit verändert sich dieses Ziel, aber weil Emeka ein sehr großes Herz und viel Empathie hat. So möchte er alle Inseln von den bösen Wachen befreien und die Völker wieder vereinen. Diese persönliche Veränderung, auch mit dem neu

gefundenen Mut, kommt daher, dass er nun auch eine bessere Zukunft für sich selbst sehen kann. Davor war seine einzige Aussicht später den Hof seiner Eltern zu übernehmen und weiter die immer steigende Steuer zu zahlen. Auf den neuen Inseln kann er aber seine Neugier befriedigen, viel Neues dazu lernen und vielleicht Botschafter zwischen den Welten werden.

4.2 NPCs



Der Schatten dieser Welt, Bolodohr (Arbeitstitel), will Emeka dabei natürlich aufhalten.

Bolodohr ist ein Wesen aus der alten Welt, dass eine Mischung aus Engel und Dämonen ist. Obwohl unklar ist, ob die Molurin überhaupt ein Geschlecht haben, hat Bolodohr eine eher männliche Statur, weshalb er im Folgenden mit männlichen Pronomen bezeichnet

wird. Seine Statur zeichnet sich zusätzlich durch seine übermenschliche Größe aus. Er ist über 3 Meter groß, weshalb er deutlich größer ist als Emeka und so noch einschüchternder auf die Spieler wirken soll. Aus seinem Inneren strahlt seine Macht buchstäblich heraus, weshalb er auch unter seiner Haut zu leuchten scheint.

Bolodohrs Stimme ist sehr laut, tief und dröhnend, sodass die Wände zu wackeln scheinen, wenn er redet. Aufgrund von seiner Abstammung hat er große Hörner auf seiner Stirn und ein Wappen seiner Rasse auf seiner Brust. Seine Ritter, die als Könige auf den einzelnen Inseln fungieren, haben ebenfalls das gleiche Tattoo an ihren Körper, manche aber in etwas kleiner, was ihren Rang zeigt. In dem Krieg, in dem die Inseln gespalten wurden, war er der Anführer der Gegner. Er führte eine Armee seiner Rasse an und wollte die Alleinherrschaft über alle Lebewesen und Welten gewinnen. Er hatte aber Probleme, da die Völker vereint sehr stark waren, weshalb er ihre Welt in einzelne Inseln auftrennte, damit sie sich nicht mehr verbünden konnten.

Im Zentrum dieser fliegenden Inseln wohnt Bolodohr in einer Art Burg. Von ihm selbst geht ein Kraftfeld aus, welches die Inseln in der Schwebel hält, wie eine Art abstoßender Magnet. Diese Verbindung zu den Inseln gibt ihm die Kraft die Magien all dieser Inseln zu verwenden, so kann er mit Eiszapfen werfen, den Boden mit Lava überfluten oder Gase aus dem Moor heraufbeschwören.



An Emekas Seite steht unter anderem seine Oma Hulda. Hulda ist, trotz ihrer Rolle als Oma, noch nicht so alt, wie es klingt. Da es hier, wie im Mittelalter normal ist schon mit 14 Kinder zu bekommen, ist Hulda gerade mal 55. Sie hat also schon graue Haare auf dem Kopf und einige Falten, ist körperlich aber noch relativ fit, auch dank der vielen Arbeit auf dem Feld. Diese Arbeit ist aber natürlich nicht spurlos an ihr vorbeigegangen. Sie hat öfters Probleme mit dem Rücken und hat zu Beginn der Story starkes Fieber. Diese „Gebrechlichkeit“ benutzt sie aber sehr gerne zu ihrem Vorteil. So scheucht sie gerne andere Leute herum, ihr etwas zu bringen oder einen Gefallen zu tun. Sie scheut auch nicht davor Emeka zum Beten zu überreden, wenn sie erwähnt, dass sie ja bald nicht mehr da sein könnte. Ihre Familienmitglieder sind ihr aber auf der Schliche und wissen genau, dass Hulda manchmal etwas übertreibt, sie helfen ihr aber trotzdem gerne, weil sie schon so viel im Leben durchgemacht hat, mit den vielen Abgaben, und sie sie sehr lieben.

Hulda ist sehr religiös, auch weil sie denkt, dass sie öfters Visionen von Gott über seine Pläne für ihre Familie erhält. Heute würde man erkennen, dass sie nur gerne etwas Reizendes in ihren Tee mischt. Hulda steht mit ihren „Weisheiten“ ihren Mitmenschen immer zur Seite und sieht sich selbst als eine Art Prophet. Ihr fiel es auch leicht sich mit der Unterdrückung abzufinden, weil sie fest daran glaubt, dass Gott noch große Pläne für sie hat. Wenn Emeka am Ende der Story dann wieder zu ihr zurückkehrt, lässt sie ihn das auch deutlich hören.

Sie hat nämlich die Angewohnheit, immer dann, wenn Emeka aus dem Haus will ihm einen Tee anzubieten, weil sie ihm doch noch unbedingt eine Geschichte erzählen will.

Ein anderer Bewohner der Erdinsel ist Jin, unser Schwellenhüter.

Jin ist der NPC, der Emeka das Kämpfen beibringt. Dafür muss Emeka ihn zuerst überzeugen ihm zu helfen und ihn zu begleiten.

Man erfährt nicht viel über seine Vergangenheit, es wird aber mit der Zeit klar, dass er wohl eine Frau und eine Tochter hatte, die wegen der Dürre gestorben sind. Deshalb folgt er Emeka auch von der Insel, um seinen schmerzhaften Erinnerungen zu entkommen. Jin muss auch mit Rebellen oder Ähnlichem zusammengearbeitet haben, von denen er dann auch kämpfen gelernt hat.

Jin ist einer der wenigen Bewohner der Insel, die nicht Bauern sind. Bei seinem Beruf als Metzger kann er seine Kampffähigkeiten weiter trainieren und an den Kadavern der Tiere verschiedene Kampftechniken üben.

Der dritte Begleiter auf Emekas Reisen wird Al, unser Herold.

Al ist ein Tüftler und Bastler, der sehr zurückgezogen lebt. Er hat schon vor Langem ein Luftschiff gebaut, ihm fehlt nur noch ein Teil es zum Laufen zu bringen. Dank seinem Vogel Cato (siehe Cato) weiß er, dass es die anderen Inseln gibt. Er rekrutiert Emeka, zuerst nur wegen seinem Relikt, aber er merkt bald, dass Emeka besser geeignet ist, um die Welt zu vereinen, denn er bleibt lieber bei seinen Basteleien. Al lebt sehr zurückgezogen, weshalb nur wenige auf der Insel überhaupt wissen, wie er heißt, die Kinder machen sich allerdings öfter daraus einen Spaß, sich (Spitz-)Namen für ihn auszudenken. Cato nennt ihn nur „Dude“, was die anderen dann auch übernehmen. Auch Emeka erfährt erst nach langer

gemeinsamer Arbeit seinen wirklichen Namen. Während Emeka und Al gemeinsam kämpfen, wird Al schwer verletzt und weil Emeka will, dass man sich an ihn mit seinem richtigen Namen erinnert, nicht als „Verrückter Einsiedler“, verrät Al ihm seinen Namen.



Cato selbst fungiert in unserem Spiel als Trickster.

Cato stammt auch noch aus der Zeit der Alten und kann deshalb die alten Schriftzeichen lesen. Er gehört, wie Bolodhor, zum Volk der Molurin, doch kämpfte er früher gegen diesen und verlor. Eigentlich lebten die Molurin im Einklang mit den anderen Völkern, aufgrund dessen kann Cato seine Kraft nicht mehr vollständig erhalten, da er sich sonst von der Energie der Völker ernähren müsste. Dies verstößt gegen die Prinzipien der Molurin. Trotz der Niederlage gegen Bolodhor und seine Anhänger, schaffte er es zu überleben und tarnt sich seitdem als Haustier von Al. Diesem verhilft er durch das Lesen der alten Schriftzeichen ein Flugschiff zu bauen und erhofft sich so später sein Ziel der Rache zu

erreichen. Mit dem Auftauchen von Emeka und dessen gefundenem Relikt, wird sein Ziel greifbarer.

Cato wirkt aufgrund seines Alters sehr Weise, doch erzählt er auch Geschichten über die Ritter Bolodhors, welche einen ab und zu schmunzeln lassen.

5. Dialoge, Sounds

In unserem Spiel werden jegliche Dialoge synchronisiert. Hintergrundinformationen werden dem Spieler durch Texte vermittelt, beispielsweise mit Büchern. Im Allgemeinen werden alle Dialoge untertitelt, wobei diese Einstellung im Menü angepasst werden kann.

Während der Dialoge kann der Spieler zwischen verschiedenen vorgegebenen Antwortmöglichkeiten auswählen und so Sympathie gewinnen oder verlieren und den Lauf der Geschichte verändern.

Die Musik variiert je nach Insel, auf der man sich gerade befindet. Es gibt allerdings eine Grundmelodie, die man in jedem Musikstück wiederfindet. Wenn man in einen Kampf gerät, wird es Bass lastiger und bedrohlicher.

Im Folgenden haben wir ein paar Soundfiles herausgesucht, die wir als Inspiration sehen.
(Um die Files zu öffnen, einfach auf die Links klicken)

[Erdinsel:](#)

Durch die eher mittelalterlichen Instrumente wird die Armut, die auf der Insel herrscht, verdeutlicht.

[Eisinsel:](#)

Die vielen hohen Töne in diesem Stück, spiegeln die Kälte sehr gut wieder.

[Unterwasser](#) ist es hingegen sehr bedrückend und die hohen Töne sind überwiegend verschwunden.

[Luftinsel:](#)

Dies ist ein japanisch angehauchtes Musikstück, da dies sehr gut zum Bambus und den Pagoden auf der Insel passt. Außerdem vermittelt es die Freiheit, die die Bewohner durch das Fliegen haben.

Beispiel für Kampfmusik

Feuerinsel:

Die Musik wirkt hier eher bedrohlich mit metallenen Klängen im Hintergrund, was die Hitze und Schmiedekunst darstellen soll.

Lichtinsel:

Freundliche Musik, mit Streichinstrumenten, welche das Licht und die grüne Vegetation veranschaulichen.

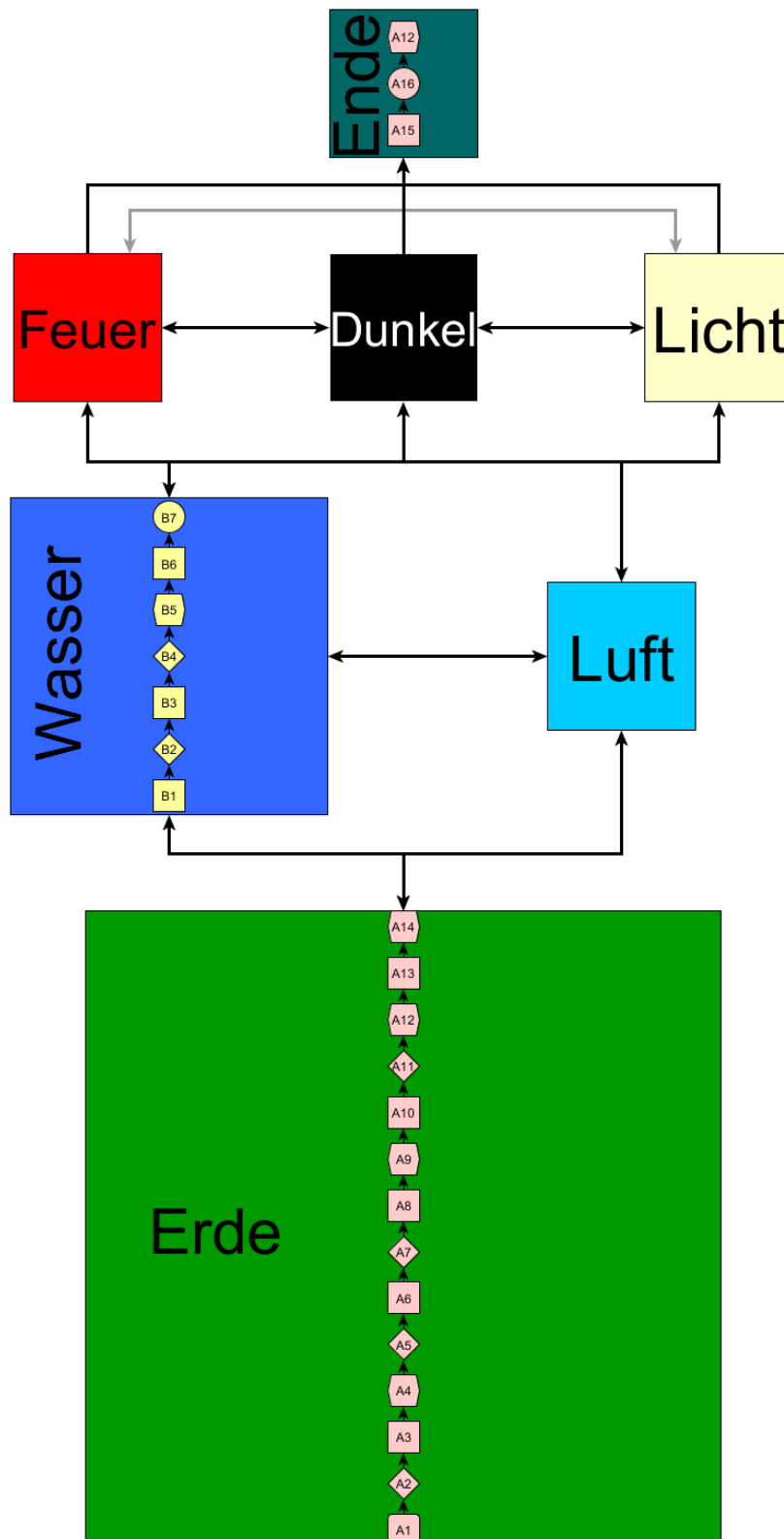
Dunkelinsel:

Die Dunkelheit und Bedrohung werden hier durch lange, tiefe Töne dargestellt.

Bolodhors Reich:

Die Musik ist ähnlich der Feuerinsel. Sie ist bedrohlich und die Blasinstrumente erinnern an alte Kriegshörner.

6. Nummerierter Narrativer Navigationsplan mit Step-by-Step-Exposé



7. Ludologie: Spielmechanik in Bezug auf Narration

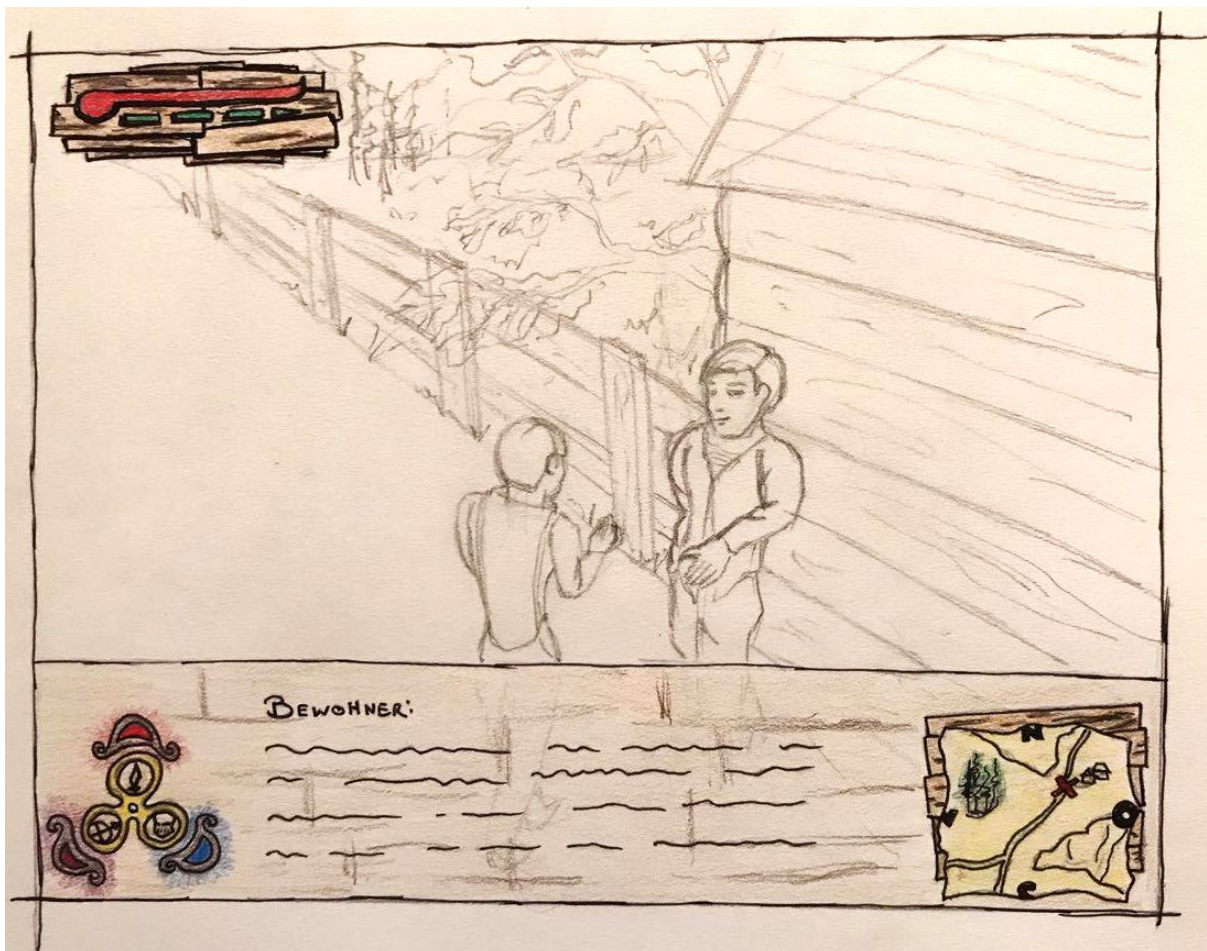
Spielmechaniken:

Allgemeines	<p>Es gibt keinen Skilltree im eigentlichen Sinne. Die Waffen und Fähigkeiten des PC verbessern sich mit der Häufigkeit der Benutzung. Dies bedeutet, dass wenn man beispielsweise viel schleicht, der Wert bei "Schleichen" steigt.</p> <p>Sammelbar sind nur wichtige Gegenstände, wie Waffen, Heilung und Questgegenstände. Es wird also kein Craftingsystem geben.</p> <p>Der PC heilt sich nicht automatisch, man muss ihm also Medizin oder Beeren zur Heilung geben.</p> <p>Spielerisch wird es diverse Kämpfe geben. Es gibt aber auch ruhigere Passagen, in denen der PC Rätsel lösen, schleichen oder klettern muss.</p> <p>Beim Klettern oder Sprinten verbraucht der PC Ausdauer. Er kann also nicht unendliche lange sprinten und klettern.</p>
Schiff	<p>Die einzelnen Inseln können mit einem Luftschiff angesteuert werden. Dieses ist im Verlauf des Spiels auch durch Nebenquests ausbaubar.</p> <p>Wenn man das erste Mal eine unbekannte Insel anfliegen möchte ist nur der Umriss erkennbar. Man weiß also nicht direkt um welche Insel es sich handelt. Nachdem man eine Insel dann bereist hat, ist sie aber sichtbar und hat sogar mehrere Anlegepunkte.</p> <p>Im Verlauf des Spiels werden verschiedene Händler auf dem Schiff einziehen, sodass man nicht ständig zwischen den Inseln hin und her fliegen muss</p>
Welt	<p>Der PC kann auf den Inseln mit diversen NPC handeln.</p> <p>Unsere Spielwelt ist eine Quasi-Open-World. Dies bedeutet, dass man an manchen Stellen durch natürliche Hindernisse vorerst nicht weiterkommt. Hat man dann aber ein gewisses Level erreicht gelangt man dort weiter.</p> <p>Wenn man den Boss auf einer Insel erledigt hat, dann werden die Städte befreit. Es gibt dort also keine Gegner mehr. Im Umland gibt es aber weiterhin Gegner, welche sich auch an das Level des PC anpassen.</p> <p>Nach der Befreiung werden die anderen Inseln sowohl leichter, als auch schwerer. Sie werden schwerer, da die Gegner stärker werden und leichter, weil man durch die Magien einen Vorteil hat.</p>

Magien	<p>Auf jeder Insel kann man eine Magie finden. Manchmal erhält man sie im Endkampf, manchmal in Rätseln und manchmal durch Nebenquests. Diese Magien können nicht gelevelt werden und sind an die Waffe/Rüstung gebunden.</p> <p><u>Feuer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nahkampf</i>: fügt Brandschaden hinzu • <i>Fernkampf</i>: man hat nun brennende Pfeile/Steine • <i>Verteidigung</i>: man bekommt eine Art Feuerschild, der Gegnern bei Berührung Schaden zufügt <p><u>Licht</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nahkampf</i>: wenn man mit Waffe auf Gegner schlägt springt ein Stromstoß auf ihn und Gegner in der Umgebung über • <i>Fernkampf</i>: elektrisiert, d.h. Gegner erleidet Stromschaden (nur einer kann auch für Rätsel genutzt werden) • <i>Verteidigung</i>: man sieht im Dunkeln (Erleuchtung) <p><u>Eis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nahkampf</i>: der ganze Gegner erstarrt (je nach Gegner mehrere Schüsse) • <i>Fernkampf</i>: einzelne Körperteile gefrieren kurz (z.B. man trifft ihn am Arm, dann gefriert dieser) • <i>Verteidigung</i>: Boden wird zu Eis <p><u>Luft</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nahkampf</i>: Luftstoß bei Hieb • <i>Fernkampf</i>: Pfeile/Steine fliegen genauer und weiter • <i>Verteidigung</i>: höher springen durch Luftstoß unter ihm <p><u>Dunkel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nahkampf</i>: Gegner sind verwirrt • <i>Fernkampf</i>: vergiftet die Gegner • <i>Verteidigung</i>: Fernkampf prallt ab (dann lädt es sich kurz wieder auf → solange ist man verwundbar) <p><u>Erde</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nahkampf</i>: man kann auf Boden schlagen, was ein kleines Erdbeben bewirkt • <i>Fernkampf</i>: höherer Schaden aber geringere Reichweite • <i>Verteidigung</i>: Selbstheilung <p>Pro Kategorie kann nur eine Magie aktiviert sein. Auch kann jede Magie nur einmal aktiv sein, das heißt man kann maximal drei Magien gleichzeitig einsetzen, diese drei müssen aber ein unterschiedliches Element haben.</p>
Ausrüstung	<p>Es gibt drei Arten von Ausrüstung: Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Verteidigung. Hierbei untergliedern sich die Kategorien noch weiter.</p>

	<p><u>Nahkampf</u> → Schlagring, Dolch, Kurzsword, Langsword, Breitsword, Axt</p> <p><u>Fernkampf</u> → Steinschleuder, Bogen, Armbrust</p> <p><u>Verteidigung</u> → Rüstung, Schild</p> <p>Die Ausrüstung gibt es jeweils in verschiedenen Ausführungen, wie beispielsweise Holz, Stein oder Eisen.</p> <p>Je nach Ausführung macht die Waffe dann höheren Grundschaden, der zum jeweiligen Schaden des Skilllevels hinzuaddiert wird.</p>
--	---

User Interface:



Wie man in der obigen Skizze sehen kann, soll das Spiel ein sehr überschaubares User Interface (UI) bekommen.

Oben links sieht man den Lebensbalken, der auch Einfluss auf das Bild des Spielers hat. Wenn das Leben nämlich sehr niedrig ist, wird auch das Bild leicht verschwommen und schwarz-weiß. Außerdem befindet sich unter dem Lebensbalken noch die Ausdaueranzeige, die als kurze Balken visualisiert ist.

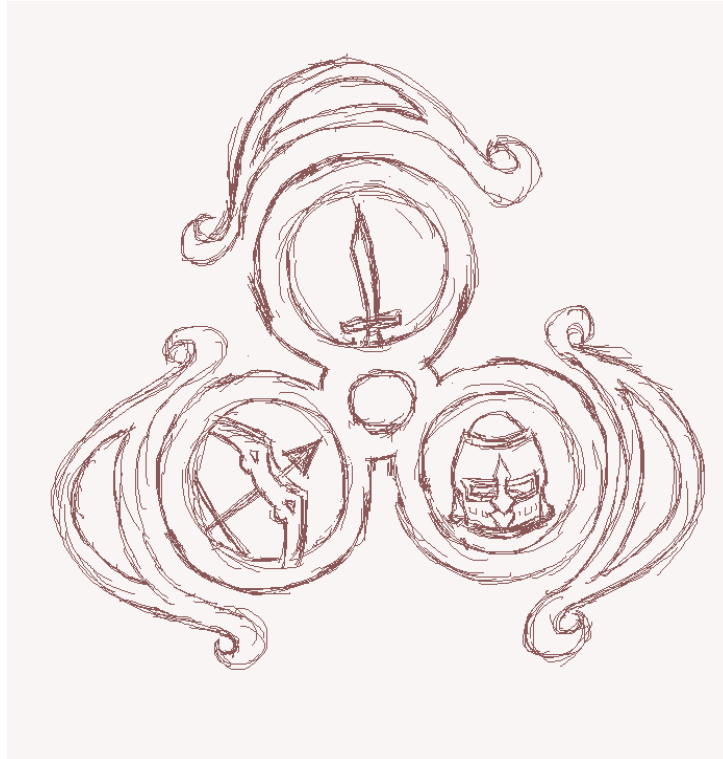
Unten rechts sieht man die Minimap, welche die nahe Umgebung zeigt. Auch wichtige Punkte, wie beispielsweise Zielorte oder Händler sind darauf zu erkennen. Mit einer bestimmten Taste kann die Karte auch vergrößert dargestellt werden, sodass man auch die

weitere Umgebung sehen kann.

Bei einem Dialog werden die Auswahlmöglichkeiten und der Dialog selbst in einer Textbox unten, in der Mitte des Screens, angezeigt.

Unten links befindet sich das Waffenrad, welches aus mehreren Komponenten besteht. Man kann hier erkennen, welche Waffe man gerade in der jeweiligen Kategorie ausgewählt hat.

Außerdem wird dem Spieler farblich erkenntlich gemacht, welche Magie er gerade in der jeweiligen Kategorie nutzt.



8. Weitere Grundmedien und Hinweis auf Inspiration durch andere Medien

Die ganze Geschichte haben wir uns selbst überlegt, während wir aber generelle universelle Mythen als Basis für eine viel tiefgehendere Story benutzt haben.

9. Bedeutung des Spiels

Die Spieler sollen beim Entdecken der Inseln und der Story Spaß haben und dazu ermutigt werden sich gut umzuschauen und so noch mehr von der Story und Welt erfahren. Sie sollen den Unterschied spüren von einer unterdrückten Welt auszubrechen und das erste Mal Freiheit zu spüren.

Im Laufe des Spiels soll den Spielern klar werden, wieviel Glück sie haben in einer freien Welt zu leben, wo sie nicht unterdrückt und versklavt werden. Selbst der unwahrscheinlichste Mensch kann eine große Wirkung vollbringen. Außerdem soll klar werden, dass es keine "eine" wahre Religion gibt. Jeder muss für sich selbst seinen eigenen Weg finden, der für einen passt. Es gibt keine Vorlage, die für jeden Menschen perfekt ist.

Man muss lernen in Frieden miteinander zu leben und einander zu akzeptieren, auch wenn das Volk neu und unbekannt ist.

10. Mögliches Umsetzungskonzept und Vermarktungsidee

Um unser Spiel voranzubringen, werden wir zunächst als 4. Semester Studenten ein Startup, mit eventueller Unterstützung von Alumni, bilden, um schon mal eine Demo selber zu entwickeln. Unser Spiel soll auf jeden Fall von einer großen und bekannten Spieleentwicklerfirma, welche sehr gute Kenntnisse im Bereich der Rollenspiele besitzt, entwickelt werden. Hierbei wäre unser Favorit Square Enix, welcher bekannte Titel wie Final Fantasy entwickelt.

Auf verschiedenen Spielermessen, wie der Gamescom und den GermanDevDays, bei Veranstaltungen wie dem deutschen Computerspielpreis, aber auch per Direktanfragen, würden wir unser Spielkonzept bewerben und in Frage kommenden Entwicklerfirmen eine Zusammenarbeit vorschlagen. Unser Konzept soll nicht nur textlich, sondern wie oben erwähnt auch als Demo, aber auch als Artworks und Storyboards vorliegen.

Sobald wir eine Spieleentwicklerfirma gefunden haben, werden wir unser fertiges Spiel in den Bereichen TV, Printmedien und als Werbung in Apps zeigen. Dadurch dass wir unser Spiel auch mit englischer Sprachausgabe entwickeln lassen, entstehen reelle Chancen das Spiel auch international zu vermarkten.

11. Quellen

11.1 Bildquellen

Die verwendeten Grafiken sind, wenn hier nicht aufgelistet, von uns selbst erstellt und benötigen deshalb keine weitere Kennzeichnung.

Seite 5:

Erd-Insel: <https://w-dog.net/wallpaper/people-sky-flying-island-waterfall-birds/id/362798/>

Seite 6:

Wasser/Eis-Insel:

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/002/317/721/large/seryoga-biryukov-crystal-island-1.jpg?1460202432>

Seite 7:

Luft-Insel:

https://vignette2.wikia.nocookie.net/fairytailfanon/images/7/78/1366x768_Flying_Gravity_Ho_ver_Floating_Island.jpg/revision/latest?cb=20130301130426

Seite 8:

Feuer-Insel: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/44/c8/d2/44c8d26058138f38fb8c67dc486e9e44.jpg>

Seite 9:

Licht-Insel: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/a1/69/3b/a1693ba1fe643d18b3eb4074661b73f8.jpg>

Seite 10:

Dunkel-Insel:
http://www.zastavki.com/pictures/1680x1050/2010/Fantasy_Flying_island_025136_.jpg

Seite 12:

Bild 1: Anna Steinbauer <https://rezensionen.nandurion.de/2012/12/13/krieger-kramer-und-kultisten/> (abgerufen am 02.07.2017)

Bild 2: Verena Biskup
<http://www.illucity.de/prints.html> (abgerufen am 02.07.2017)

Seite 13:

Bild 1: <http://thesanityclause.tumblr.com/post/75410500826/some-inuit-mermaids-chilling-talking-about-girl> (abgerufen am 23.06.2017)

Bild 2: <http://littleredhairedrobin.tumblr.com/post/108253090183/littleredhairedrobin-besides-itstoowarm> (abgerufen am 23.06.2017)

Bild 3: <http://www.cinemablend.com/new/10-Harry-Potter-Characters-Scarier-Than-Voldemort-21792.html> (abgerufen am 23.06.2017)

Bild 4: <https://www.amazon.de/Europet-Bernina-234-105740-Taucherhelm-Ausstroemer/dp/B002SSHADC> (abgerufen am 23.07.2017)

Seite 14:

Bild 1:
<https://www.instagram.com/p/BVH3iZQj29U/> (abgerufen am 23.06.2017)

Bild 2: <http://www.dhgate.com/product/new-women-039-s-clothing-european-and-american/268563611.html> (abgerufen am 22.05.2017)

Bild 3:
<https://www.facebook.com/shovavaclothing/photos/a.366992950029604.86226.1763736390.91537/1464590123603209/?type=3&theater> (abgerufen am 23.06.2017)

Bild 4:
<http://frozenstarro.deviantart.com/art/Love-Nest-270045559> (abgerufen am 22.05.2017)

Bild 5:
<https://www.bellanaija.com/2014/07/isio-knows-better-light-skin-dark-skin-the-many-shades-in-between/> (abgerufen am 23.06.2017)

Seite 15:

Bild 1:
http://www.huffingtonpost.ca/2015/01/11/lupita-nyong-golden-globes-2015_n_6453166.html
(abgerufen am 02.07.2017)

Bild 2:

<https://firulasdenoiva.files.wordpress.com/2015/08/6fa9dc77968891b75a9f8e5d8c6e6c4a.jpg> (abgerufen am 02.07.2017)

Bild 3:

<http://www.fashioncapital.co.uk/industry/news/14473-elie-saab-flagship-store-to-land-in-london> (abgerufen am 02.07.2017)

Bild 4:

<http://disse86.deviantart.com/art/Quasimodo-559145365> (abgerufen am 23.06.2017)

Seite 16:

Bild 1:

<https://www.kino.de/wp-content/gallery/sucker-punch-2011/sucker-punch-18-rcm0x1920u.jpg> (abgerufen am 23.06.2017)

Bild 2:

<http://www.giga.de/spiele/horizon-zero-dawn/tipps/horizon-zero-down-bestes-outfit-findenden-und-alle-ruestungen-im-ueberblick/> (abgerufen am 23.06.2017)

Seite 24:

https://de.123rf.com/lizenzfreie-bilder/gefallener_engel.html?mediapopup=24698163 (abgerufen am 23.06.2017)

Seite 26:

https://www.etsy.com/listing/522396958/harpy-eagle?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=harpy&ref=sr_gallery_39 (abgerufen am 10.07.2017)

11.2 Soundquellen

Die benutzen Soundfiles stammen alle von Derek und Brandon Fiechter

Erd:

<https://youtu.be/xu2pESvXcmM?t=4m19s> - Timber Town (abgerufen am 10.07.2017)

Eis:

<https://www.youtube.com/watch?v=KbhAOqLZJvM> (abgerufen am 10.07.2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=tfje4onFYfY> (abgerufen am 10.07.2017)

Luft:

https://www.youtube.com/watch?v=U0g_Wud-0Y (abgerufen am 10.07.2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=jcXLBRLNf3w> (abgerufen am 10.07.2017)

Feuer:

<https://youtu.be/xu2pESvXcmM?t=22m30s> - Dwarf Mining Town (abgerufen am 10.07.2017)

Licht:

<https://youtu.be/khBb058m9dI?t=52m36s> - Legend of the Unicorns (abgerufen am 10.07.2017)

Dunkel:

<https://www.youtube.com/watch?v=DUUd61ml5zs> (abgerufen am 10.07.2017)

Bolodhors Reich:

<https://youtu.be/sOpZchrovvE?t=10m51s> - Uruk-Hai (abgerufen am 10.07.2017)