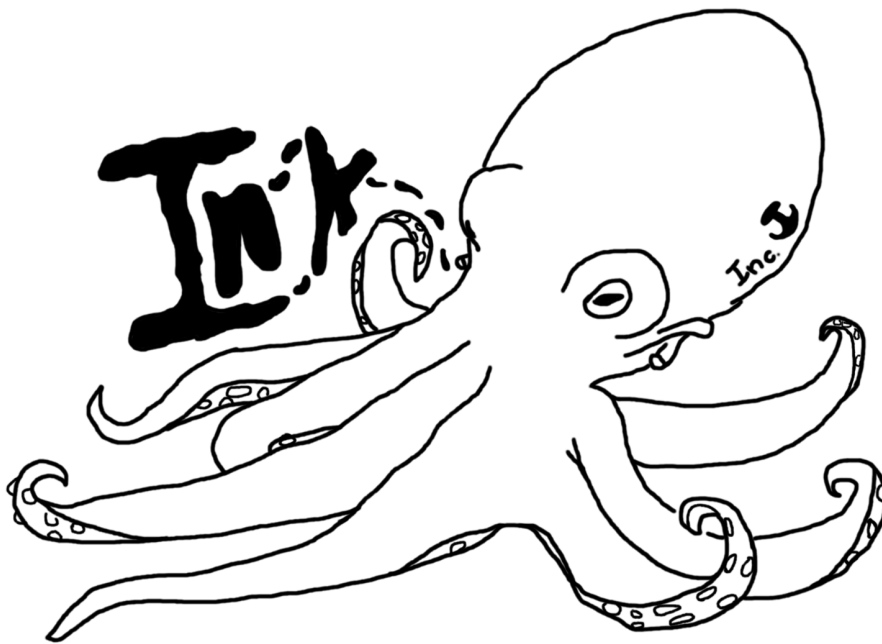


Stand 22. März 2020

Wissenssammlung

zur Übersicht der Geschichte von MMG der Ink Inc.



bearbeitet von
Medsmiley, Thabb, Mine Schokokeks

Inhaltsverzeichnis

I	Weltenbau	2
1	Karte & Ökologie	3
1.1	Sonnensystem	3
1.1.1	Welt + Zwilling	3
1.2	Welt	4
1.3	Kontinent	4
1.3.1	Gebirgszug	4
1.3.2	Gigantus Wald	4
1.4	Land	5
1.5	Tal	5
1.5.1	Teich 1	5
1.5.2	Teich 2	5
1.5.3	Großer Wald	5
1.5.4	Klippe am Eingang	5
2	Magie	6
2.0.1	Was ist Magie?	6
2.0.2	Die Genetik der Magie	7
2.0.3	Magiearten	7
3	Essenz	11
3.0.1	Was ist Essenz?	11
4	Lebensformen	12
4.0.1	Humanoide	12
4.0.2	Tiere	14
4.0.3	Pflanzen	14
4.0.4	Mikroorganismen	14
II	Geschichte	15
5	Welt	16

6 Kontinent	17
7 Land	18
7.1 Stammesverbände	18
7.2 Der Untergang es dunklen Volks	18
7.3 Monarchie	18
7.4 Aufstieg der Religion	18
7.5 Herrschaft des Ordens	18
7.6 Aktuell	18
7.7 Nahe Zukunft	18
7.8 Ferne Zukunft	18
8 Tal	19
 III Gesellschaft	 20
9 Religion	21
9.1 Geschichte	21
9.2 Götter	22
9.2.1 Gott des Schutzes	24
9.2.2 Göttin der Harmonie	24
9.2.3 Gott des Ausgleichs	24
9.2.4 Gott der Freude	24
9.2.5 Göttin der Weisheit	24
9.2.6 Gott der Heimtücke	25
9.2.7 Göttin des Streits	25
9.3 Klerus	25
9.3.1 Aufbau & Struktur	25
9.3.2 Riten	25
9.3.3 Gebäude	25
10 Regierung	26
11 Kultur	27
11.1 Rassen	27
11.1.1 Menschen	27
11.1.2 Zwerge	27
11.2 Rollenbilder	27
11.3 Geschichten & Aberglaube	27
12 Ausbildung & Berufe	28

13 Nahrung	29
 IV Abenteuer	 30
14 Hauptmission	31
14.1 Prolog	31
14.2 Kapitel 1: Jugend	31
14.3 Kapitel 2: Ausbildung	31
14.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden	31
14.5 Kapitel 4Forschung zur Magie in Gegenständen	31
14.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes	32
 V Mechaniken	 33
15 Regeneration	34
15.1 Leben	34
15.2 Mana	34
15.3 Hunger	34
 16 Leveling und Skills	 36
16.1 Leveling	36
16.2 Skills	37
16.3 Quest-Belohnungen	37
 17 Nutzung der Karte(n)	 38
 18 Speichern	 39

Abbildungsverzeichnis

4.1	mögliche Form des Sinnesorgans	13
9.1	Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals	23
9.2	Göttersymbol	23

Einleitung

Dieses Dokument dient zur Sammlung und Aufbewahrung allen beschlossenen Wissens bezüglich des MMG Spiels der Ink Inc. Die Lore soll einen guten Hintergrund geben, damit eine Vorstellung der Welt existiert. Damit lässt sich dann die Gesellschaft aufbauen, in der der Spieler seinen Charakter das Abenteuer erleben lässt. Ebenso werden hier Mechaniken erläutert, die in das Spiel eingebaut werden sollen.

Nichts zu suchen haben hier detaillierte NSC- oder Questbeschreibungen. Dieses Netzwerk aus Beziehungen erfassen wir in einer eigens dafür erstellten Plattform.

Teil I

Weltenbau

1 Karte & Ökologie

1.1 Sonnensystem

1.1.1 Welt + Zwilling

- unsere Erde ist ein zwei-Planeten System - ähnlich wie wir es haben mit Erde und Mond. Entstehung auch ähnlich, allerdings ist unser "Mond" deutlich größer: beide Planeten haben fast die gleiche Masse und natürlich praktisch die gleichen Elemente
- die zwei Planeten sind kleiner als die Erde. Bzw. müssen sie halt mindestens so groß sein, dass sie eine Atmosphäre halten können:
Es ist ein Problem, wenn unsere Planeten zu klein sind... Man geht davon aus, dass sich das Leben auf Planeten mit unterschiedlicher Größe auch deutlich anders entwickelt hätten (Gravitation ist hier ausschlaggebend). Tatsächlich bewegen sich alle als erd-ähnlich und potenziell bewohnbar eingestuften Planeten, die wir bisher entdeckt haben zwischen 0,6 und 2,5 Erdmassen und einem Radius von 0,9 bis 1,4-fachen des Erdradius. Merkur hat 0,05 Erdmassen und nur einen Drittel des Erdradius, ist also viel viel zu klein um jemals Leben wie auf der Erde entwickeln zu können, selbst wenn er in der habitablen Zone läge. Der Mars hat übrigens 0,1 Erdmassen und den 0,5 fachen Durchmesser. Einzig die Venus läge mit 0,8 Erdmassen und etwa gleichen Radius in der vielleicht gerade noch so okayen Range. Wir werden also wohl oder übel mit fast-erdgleichen Planeten arbeiten müssen, zumindest wenn wir es korrekt halten wollen.
- dadurch, dass sie sich so dicht beieinander befinden, erfolgte nach der Entstehung des Lebens auf einem der Planeten die Übertragung auf den anderen durch Meteroiden-Einschläge, die ihrerseits Brocken in das All hinausschießen ließen, von denen halt welche mit Leben drauf auf den anderen Planeten auftrafen (da sie so dicht beieinander sind)
- im Laufe der Zeit ist das Gleiche erfolgt wie bei unserem Mond: die Drehung um die eigene Achse ist so, dass sich die Planeten immer mit der gleichen Seite angucken. Und die Drehung insgesamt im Doppel-Planeten-System ist jeweils auch so, dass es einen "normalen" Tag-Nacht-Rhythmus gibt

- "normal" heißt hier zB gleiche Stunden am Tag wie bei uns oder etwas mehr – aaaber die Entfernung von der Sonne und die Bahn ist so, dass das Jahr deutlich länger ist. Wir haben also deutlich längere Jahreszeiten - was uns zugute kommt, wenn man bedenkt, dass wir keinen Winter und Herbst noch einfügen wollen :smile:

1.2 Welt

1.3 Kontinent

1.3.1 Gebirgszug

1.3.2 Gigantus Wald

- wie bekannt, können auch Pflanzen die ihnen innewohnende Magie nutzen. Eine Art (!!) von Bäumen haben folgendes entwickelt: sie ermöglichen mittels der Magie die Wasserversorgung der oberen Baumabschnitte gegen die Gravitation. Das Größeneinschränkende Element normaler Bäume ist damit weg. Daher konnten die Bäume extrem groß werden, bevor weitere Prozesse ihr Wachstum stoppten und hatten damit den Platz an der Sonne sicher
- diese Garganten (Working title) erreichen Höhen von 500m und ähnlich wie aus dem Dschungel bekannt, bilden sich somit verschiedene vertikale Lebensbereiche
- der Boden ist bedeckt mit allerlei Gehölz und Sträuchern, die wenig Sonnenlicht brauchen, und ganz vorne voran riesigen Pilzen, die in Symbiose mit den riesigen Bäumen ebenfalls ein gigantisches unterirdisches Netzwerk bildeten und nun gigantische Fruchtkörper (:mushroom: das da) ausbilden können
- die ersten kräftigen Äste der Garganten haben stark grüne, mit viel Chlorophyll gefüllte Blätter, die jegliches Licht, das durch die oberen Schichten kommt, aufnehmen kann. Für unsere Verhältnisse stehen die Bäume zwar ewig weit auseinander, doch auf ein normales Größenverhältnis reduziert nicht. Ihre Äste können sich an den Spitzen erreichen und bilden so mittels der Äste und den riesigen Laubblättern eine Art zweiten Boden, beginnend in 200m Höhe
- durch die Ausmaße der Äste sammelt sich Erde hier und dort und es wachsen normale Bäume auf dieser Ebene, allerdings nicht zu weit vom Stamm der Garganten entfernt. Ebenso finden sich hier normale Büsche etc. Schlingpflanzen ziehen sich um die dicken Äste und es bildete sich so im Laufe der Zeit in dicker "Boden mit unerwartete Löchern hier und da
- Da wir uns hier schon in der Krone der Bäume befinden, ist ab dieser zweiten Schicht ein langsamer Verlauf in den folgenden 300m: Die Baumkrone begünstigt in

ihren Ausmaßen das Wachsen anderer Bäume, Sträucher, Kräuter etc, insbesondere parasitischer Lebensformen wie Schlingpflanzen und Misteln. Auch einige "normale Bäume" wachsen nicht nur auf den Erdansammlungen, sondern auch in das Holz der Äste hinein. Insgesamt bildet sich so wie eine Art Gerüst, welches aus festen "Plattformen", aus festen und wackligen Wegen horizontal, vertikal und schräg, aus Bereichen lockerer Vegetation (wie Lianen) und aus "Lichtungen"(3D, nicht 2D) besteht.

- nach oben hin werden die Blätter der Garganten immer lichtdurchlässiger. Die untersten Blätter sind mehrere Meter dick und dunkelgrün vor Chlorophyll. Die obersten sind nur ein paar Zentimeter dick, kleiner, leicht hellgrün gefärbt und ansonsten Lichtdurchlässig. Das sorgt dafür, dass das Licht bis unten hin durchkommt und effizient genutzt werden kann, um den riesigen Baum (und seine Parasiten) zu versorgen
- ebenso wie die Fauna, hat sich hier auch viel Getier angesammelt und angepasst in den verschiedenen Stufen. So nisten bestimmte Vögel nur in den oberen 50m der Baumkronen. Auch ein paar Menschen fanden sich hier vor langer Zeit ein und haben sich an das Leben in den Baumkronen (von 200-350m etwa) angepasst. Es ist die Heimat der Sylvan (S. 13).

1.4 Land

1.5 Tal

1.5.1 Teich 1

1.5.2 Teich 2

1.5.3 Großer Wald

1.5.4 Klippe am Eingang

2 Magie

2.0.1 Was ist Magie?

- Magie ist eine besondere Form der Energie und entsteht als "Nebenprodukt" bei Energieumwandlungen. Ebenso kann Magie in andere Energieformen umgewandelt werden
- in Lebewesen entsteht daher besonders viel Magie, weil in den Zellen permanent ganz viel Energieumwandlung erfolgt
- in der unbelebten Natur entsteht Magie nur bei Dingen wie Steinschlägen, Lawinen, Vulkanen, Katastrophen etc
- Lebewesen können die Energie in ihrer Form der Magie halten (WIE?). Die Menge ist artabhängig und angeboren. Ist die Menge der haltbaren Magie überschritten, so wandelt sich alles überschüssige wieder in andere Energieformen um bzw diffundiert aus dem Körper heraus in die Welt und wandelt sich da um. Die so haltbare Magie wird auch als Mana oder Manapool bezeichnet
Verbildlichung: Zisterne, die sich mit Wasser füllen lässt. Wenn sie voll ist, läuft sie einfach über und das Wasser verteilt sich in der Gegend
- manche Lebewesen haben im Laufe der Evolution Mechanismen entwickelt, um die ihnen innewohnende Magie in gewollter Art und Weise umzuwandeln bzw einzusetzen. So gibt es Pflanzen, die ohne spezielle Organe Elektroschocks, Strahlung, Vibration oder Licht nutzen, um Fressfeinde los zu werden und Bestäuber anzulocken. Oder Predatoren, die mit Temperaturbeeinflussung oder Licht jagen. Auch der Mensch hat diese Fähigkeit entwickelt.
- der Mensch hat später festgestellt, dass er mithilfe seines Willens und Konzentration dazu in der Lage ist, diese Möglichkeiten auszubauen und zu verstärken. Dies hat ihm einen nötigen Vorteil gegeben, sich durchzusetzen. Dabei entwickelten sich jedoch bei den verschiedenen Menschenarten unterschiedliche Ausprägungen bzw. gingen teilweise einst vorhandene verloren
- bei dem Einsetzen von Magie kann das Lebewesen dabei auf ein Ziel ausgerichtet die Magie nutzen, um aktuelle Zustände zu ändern. Es ist ein halbwegs äquivalenter Austausch von Magie zu benötigter Energie für diese Änderung nötig

- alle "Magiebegabtenäka Magie-nutzen-könnende Lebewesen setzten sie intuitiv wie Reaktionen oder als Unterstützung ein. Auf diesem Level wird sie auch von den meisten Menschen beherrscht. Nur Personen, die sich intensiv mit ihren Fähigkeiten auseinandersetzen, viel Meditieren und Verstehen lernen, nur diese Personen lernen, das Tauschverhältnis zu reduzieren und so mit ihrem Manapool mehr und Stärkeres bewirken zu können. Dabei sind ihnen nur durch ihre Gene und durch ihre Vorstellungskraft und Konzentrationsfähigkeit Grenzen gesetzt
- einfache SSPELLS"(nicht darunter bekannt), also einfaches Wirken von kleinen Zaubern, das lernen Kinder in ihrer Kindheit von Eltern oder Verwandten oder durch neugieriges Experimentieren und konzentrieren
- im Allgemeinen ist es recht einfach, den eigenen Körper und die Umgebung zu beeinflussen. Die Beeinflussung anderer Lebewesen, erst recht mit steigendem Selbstbewusstsein und Willen, ist hingegen recht schwer und nur von spezialisierten Magiern möglich

2.0.2 Die Genetik der Magie

- Magie wird vererbt und zwar (der Einfachheit halber) mendelsch. D.h. es existieren in jedem Tier (bei Pflanzen ist das alles komplizierter) je ein Allel von der Mama und ein Allel vom Papa durch welches festgelegt ist, welche Magie man ausprägen kann. Wenn also beide Eltern homozygot (aka beide Allele gleich) Elementaristen sind, dann kann das Kind auch nur ein Elementarist sein.
- kurz gesagt: seltene Magie Arten sind rezessiv, häufige dominant. Ansonsten gibt es Magie-Arten, die sich so aufgrund der Kombination zweier dominanter Allele ausprägen

2.0.3 Magiearten

Temperatur

- diese Fähigkeit erlaubt es einem, die thermische Energie der Umgebung zu kontrollieren. Dies bedeutet sowohl das Erhitzen bis zum Brennen als auch das Abkühlen bis zum Gefrieren
- auf intuitivem Level bedeutet es idR, dass diese Menschen im Winter und Sommer weniger Temperaturprobleme haben, als auch die Kochstelle mit ein bisschen Konzentration entflammen können.
- im weiteren Verlauf der Beherrschung sind zB: Feuerbälle, Flammenwände, kochen des Gegenübers mit dessen eigenen Blut, einfrieren, Glatteis, löschen von Feuer

Wind oder Druck

- diese Leute können den lokalen Druck beeinflussen und damit auch Wind erzeugen
- intuitiv ist darin erstmal nur das wegstoßen von Leuten/Gegenständen sowie des eigenen Körpers inbegriffen. Oder auch ein laues Lüftchen zu erzeugen
- später: extrem längere und weitere Sprünge durch Windunterstützung; schweben; etwas oder jemanden zu Boden oder an die Wand drücken; den Druck im Kopf erhöhen, bis er platzt oder auch den Blutdruck; Dinge mit Druck zerquetschen, Windhosen erzeugen, Regenwolken lenken

Vibration

- Erlaubt einem sowohl die Vibrationen in seiner Umgebung verstärkt zu spüren als auch selbst Vibrationen zu erzeugen
- Intuitiv bedeutet das eine verbesserte Wahrnehmung von Geräuschen, vielleicht bis hin zu einer Fledermausähnlichen Echolot-Technik. Auch das Erzeugen kleinerer Geräusche mittels Vibration wäre möglich.
- Im weiteren Verlauf kann hiermit die Umgebung extrem verstärkt wahrgenommen werden, bis hin zum erspüren von weit entfernten Lebewesen/Gegenständen, Erzeugung von lauten Geräuschen oder Zerstörung von Gegenständen/Gewebe durch Vibration

Licht und Dunkelheit

- Ermöglicht die Kontrolle von Licht im Allgemeinen. Bei Steigerung auch die Kontrolle der Abwesenheit von Licht (Dunkelheit).
- Intuitiv wäre es denkbar kleinere Lichtquellen zu erzeugen. Möglicherweise bis hin zu kleineren Illusionen
- Ausgebaut würde das die komplette Kontrolle über die An- bzw. Abwesenheit von Licht bedeuten, sowie das erschaffen von lebensechten Illusionen, das Blenden von Gegnern und die eigene Unsichtbarkeit (Licht um einen herum leiten).

Verhärtung

- Das Verhärten von verschiedensten Dingen. Angefangen beim eigenen Körper bis hin zu externen Objekten. Genauso andersherum das Erweichen von Dingen
- das Verhärten beruht physikalisch gesehen darauf, die Atomverbindungen zu anderen Atomen zu stärken, so dass diese nicht zerstört werden können

- Intuitiv das Verhärten des eigenen Körpers bis hin zu Objekten durch Handauflegen
- Ausbaubar, bis hin zu stahlharter Verstärkung von Dingen, unter anderem Luft (Wände in der Luft). Außerdem ist es möglich Dinge & Gewebe auf ihrer Molekularen Ebene auseinander zu reißen

Proliferation

- Das Beeinflussen der Reaktionsgeschwindigkeit
- Intuitiv bedeutet das, dass diese Menschen etwas kürzer leben, aber dafür schneller heilen als der Durchschnitt, da die Regenerationsprozesse in ihrem Körper beschleunigt sind. Weiterhin kann kurzfristig die Entwicklung/das Wachstum von Pflanzen beeinflusst werden
- Ausbaubar wäre das zB in Richtung von explosiv wachsendem Gewebe (Tumore), altern lassen von Lebewesen, Beschleunigung der Regeneration von Verletzungen etc

reine Energie

- ...

Strahlung

- Ermöglicht das Aussenden und Absorbieren von hochenergetischer Strahlung (energiereicher als Licht, aka UV, alpha-, beta-, gamma-Strahlung)
- Intuitiv bedeutet das, dass diese Menschen keinen Sonnenbrand bekommen
- Ausbaubar ist das dazu, andere krank werden zu lassen (Mutationen etc) im kleinen Stil wie durch Tumore oder im großen Stil durch die Strahlungskrankheit

Elektrizität und Magnetismus

- Das Beeinflussen elektrischer und magnetischer Ströme/Ladungen
- Intuitiv das Abgeben eines elektrischen Schocks oder kleine Bewegungen von magnetischem Material
- Ausbaubar bis in zur Beeinflussung von elektrischen Strömen an Nervenzellen (Signalweiterleitung mittels Neuronen), (ent-)magnetisierung von Metallen, Kontrolle über die Bewegung von Metallen, Blitze ableiten, WIEDERBELEBUNG!? (unter entsprechenden Umständen)

- Wiederbelebung: so weit kam nur ein Zauberer, welcher schon verstorben ist: konnte manchmal Leute zurück ins Leben bringen, wenn es noch dicht genug am Todeszeitpunkt dran war -> war sozusagen ein Defibrillator

Absorption oder Nullmagie

- eine besondere Art von Magie ist die "Nullmagie"(andere Namen möglich). Diese Magieart ist sozusagen Anti-Magie, denn der Träger ist nicht fähig, Magie zu wirken, sondern nur zu absorbieren und damit ihre Effekte zu verhindern. Ebenso kann keine Magie auf ihn gewirkt werden. Er neutralisiert und absorbiert Magie - kann diese absorbierte Magie aber auch nicht nutzen, sondern die verschwindet gleich wieder aus seinem Körper
- zum aktuellen Zeitpunkt nicht existent. Entsteht erst bei der Gottwerdung in den Überlebenden. Von da an rezessiv vererbbar

3 Essenz

3.0.1 Was ist Essenz?

- Lebewesen besitzen eine Essenz, eine Art Seele (wird im Folgenden als Seele bezeichnet, um die Erklärung einfacher zu halten). Diese Seele umfasst das, was dieses Lebewesen "sein eigen" nennt im Sinne des Körpers, der Existenz. Das ist im Normalfall der Körper. Könnte aber auch eine Prothese am Körper umfassen, wenn das Lebewesen diese als Teil seines Körpers begreift.

4 Lebensformen

4.0.1 Humanoide

- Sämtliche (derzeit bekannte) normale Menschenarten haben sich aus den entsprechenden (gleichen) Äffenentwickelt. Wesen wie Argonier oder Kajits gibt es bei uns also nicht.
- Die Arten sind immer wie bei der typischen Artenbildung in exklusiven Gebieten entstanden also es erfolgte eine allgemeine gleiche Entwicklung und manche Arten waren dann abgeschieden von anderen besonderen Umweltbedingungen ausgesetzt und haben deshalb bestimmte Merkmale neu entwickelt oder rückentwickelt
- die im folgenden vorgestellten Arten sind teilweise nur Anregungen und Beispiele und müssen nicht im Spiel enthalten sein. Ebenso können sie einfach Teil der Welt und unserer Gegend nicht oder nur durch Geschichten bekannt sein. Ist jedoch für später durchaus wichtig :smiley:
- Das heißt auch, dass die Menschenarten keine Federn oder Schuppen haben – wenn die nicht irgendwie begründbar sind (max. Schuppen). Denn Federn sind was rein von den Vögeln, die mit den Säugern nix zu tun haben mit Hörnern bzw. Horn an sich kann natürlich viel gearbeitet werden
- natürlich kann es sein, dass wir durch besondere Umweltgeschehnisse mit viel Magie auch noch andere Arten haben, die sind dann aber „unnatürlich“

Stammbaum Hier soll man später den Stammbaum der Humanoiden finden können. Also welche Art sich wann von welcher anderen abgezweigt hat.

Besonderheiten Einige Humanoide haben gemeinsame Besonderheiten im Vgl. zu den RL-Menschen. Dies hängt immer davon ab, wann sich die jeweiligen Arten voneinander abgespalten haben.

So haben z.B. alle Humanoiden ein besonderes Sinnesorgan (siehe Standard bei Menschen, Besonderheiten bei der jeweiligen Art erwähnt).

Menschen

- sehen an sich wie Menschen aus

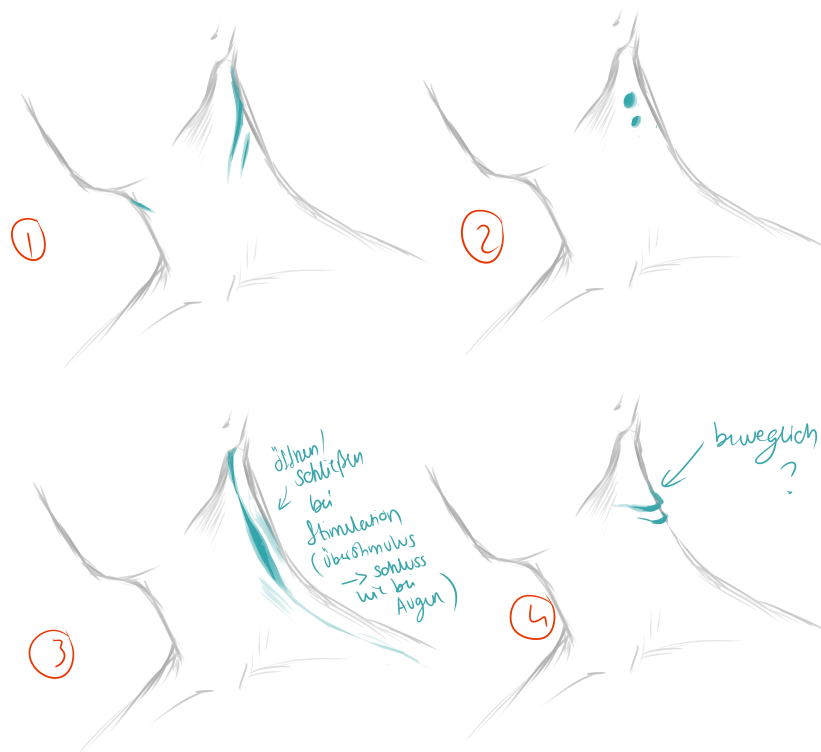


Abbildung 4.1: Die möglichen Formen eines Sinnesorgans zum Spüren von Magie.

- zusätzliches Sinnesorgan zum Spüren von Magie. Dieses funktioniert ähnlich wie das Seitenlinienorgan der Fische. Öffnungen am Hals links und rechts erlauben die Wahrnehmung von Magie bzw. deren Intensität. Man kann sie spüren wie Druck. Siehe auch Abb. 4.1.

Dunkles Volk

Zwerge

Halblinge

Sylvan

- diese Menschenart lebt in dem Gigantus Wald (S. 4), wo die Bäume so hoch werden, dass wir im Vgl. so groß wie Mäuse oder Käfer sind
- Sie leben auf den Ebenen über dem Boden, wo die riesigen Äste der Bäume neue Ebenen erschaffen. Seltenst betreten sie den Waldboden
- ein Ritual könnte sein, dass sie die Leichen der Toten in Ast- und Blattwiegen aufbahren und sie dann Richtung Erdboden schicken

- sie sind etwas größer als normale Menschen (Durchschnitt 15 cm größer), sind deutlich dünner und bewegen sich sehr grazil
- aufgrund des extremen Vorteils der Fähigkeit, Druck bzw Wind zu beeinflussen, ebenso wie die Atombindungen zu verhärten; aufgrund dessen haben diese Allele alle anderen verdrängt und man findet bei dieser Menschenart keine andere Magienutzung mehr
- eine ihrer Anpassungen an den Lebensraum: der Schwanz. Sie haben den Schwanz wieder rückentwickelt, weil der sehr stark bei der Stabilisation des Gleichgewichts hilft, was in den luftigen Höhen des Lebensraums von starkem Vorteil ist

4.0.2 Tiere

Echte Tiere

Regenbogen Oktopus Könnte tatsächlich eine Inspiration für Meerjungfrauen gewesen sein (insbes. Start des Videos): [9gag.com](https://www.9gag.com)

Axolotl Sind einfach süß. Wir wollen sie dabei haben!

4.0.3 Pflanzen

Echte Pflanzen

Sandbüchsenbaum Wikipedia. Die Stacheln des Baumes sind voller Gift. Die Früchte sehen wie kleine Kürbisse aus und wenn sie reif sind, explodieren sie und schleudern die Samen mit bis zu 240 km/h weg.

4.0.4 Mikroorganismen

Teil II

Geschichte

5 Welt

6 Kontinent

7 Land

7.1 Stammesverbände

7.2 Der Untergang es dunklen Volks

7.3 Monarchie

7.4 Aufstieg der Religion

7.5 Herrschaft des Ordens

7.6 Aktuell

7.7 Nahe Zukunft

7.8 Ferne Zukunft

8 Tal

Teil III

Gesellschaft

9 Religion

9.1 Geschichte

Die hier erzählte Geschichte ist die vom Klerus verbreitete Sage über die Entstehung der Götter des Streits und der Heimtücke.

Es ist unklar, wie die Götter entstanden sind. Es geschah irgendwie irgendwann. Auf der noch recht unbewohnbaren Erde formten sie lebensfreundliches Gebiet mit ihrer jeweiligen Magie. Sie erschufen das Leben und ließen ihm seinen eigenen Lauf.

Nachdem sie jedoch viel Zeit damit verbracht hatten, sich an ihrem Paradies zu ergötzen, wollten sie auch Wesen nach ihrem Abbild schaffen und so lenkten sie das Leben und die Natur und brachten dadurch die Menschen hervor. Die Menschen, intelligent genug um Kultur aufzubringen, verfielen jedoch in viele Kriege. Mitgerissen aufgrund ihrer Ähnlichkeit und weil sie die Menschen so interessant fanden, integrierten sich die Götter in diese Streitigkeiten. Dabei nahmen sie die Positionen ihrer Menschengruppen an und halfen ihnen und wurden so langsam auch in einen Streit untereinander gezogen, wobei sie ihre negativen Seiten ausspielten.

Dies äußerte sich in vielen kleinen Dingen (**hier Geschichtchen einfügen**), bis die Götter schließlich merkten, dass es so nicht weiter gehen kann. Sie setzten sich zusammen und kamen zum Schluss, dass sie, um wahre Leiter und Lenker des Lebens zu sein, ihre negativen Aspekte los werden müssten. Andernfalls würden ihre dunklen Seiten sie immer wieder übermannen können, was bereits große negative Folgen für alle Lebewesen hatte und auch wieder haben könnte.

Darum bereiteten die Götter ein Ritual vor, um perfekt zu werden und sich wortwörtlich von ihren schwachen Seiten rein zu waschen. Dazu begaben sie sich in einen See weitab der Zivilisation. Sie wuschen ihre schlechten Seiten von sich ab und versiegelten diese im See. **Allerdings gibt es ein kleines Leck, durch welches kontinuierlich ein wenig von der Magie und dem Schlechten austritt.**

Danach treten die Götter lange Zeit nicht in Erscheinung. In der Nähe des Sees, den Bach hinunter, lebte ein Paar. All sein Trinkwasser nahm es aus dem Bach und all ihre Ernte wurde mit dem Wasser bewässert. So nahmen sie über Zeit immer mehr von dem Bösen in sich auf. So wie ihre Macht und Magie wuchs, tat es auch das Böse in ihnen und verzehrte ihre guten Geister. Sie begannen aktiv das Böse aus der Umwelt und schließlich dem See zu absorbieren und wurden immer mächtiger und verdorbener. Sie führten Verwüstung und Zwist herbei und die Götter wurden auf sie aufmerksam.

Ihre Versuche, sie zu bekämpfen und unter Kontrolle zu bekommen, scheiterten unter großen Verlusten in der Umwelt. Schließlich sahen die Götter ein, dass sie die beiden nicht besiegen konnten und unter all ihrer gebündelten Macht, um alle Lebewesen zu schützen, ersannen sie einen radikalen Plan.

Da die Götter zu verantworten hatten, dass diese Monster auf die Welt kamen, sahen sie es als ihre Pflicht, die Welt auch wieder von ihnen zu befreien. Aufgrund der obigen Umstände war die Maßnahme jedoch von drastischer Natur: sie hoben den Ort, auf dem sie die beiden bekämpften, aus der Erde heraus in den Himmel. Dort werden sie nun für alle Zeit gegen die beiden kämpfen und sie in Schach halten, damit das Leben auf der Erde geschützt ist.

Doch die beiden Bösen versuchen ihre Macht zu vergrößern, indem sie ihre Aktuelle auch dazu nutzen, den Lebewesen auf der Erde Böses einzuflüstern und sie zu manipulieren.

Die Erdenwesen sollen ihnen dienen.

Bevor die guten Götter die Erdmasse mitsamt den Bösen in den Himmel aufgehoben haben, **erschufen sie gemeinsam einen Führer für die Toten**, der die verstorbenen Seelen zu ihnen bringen soll. Im Laufe der Zeit, in der sie ihre Pflichten als Götter und Führer der Welt etwas außen vor ließen, haben sie es geschafft, die Bösen zurück zu treiben. Nun gibt es nur noch Kampf auf einem kleinen Teil des Himmels-Brockens.

Nachdem die Toten verbrannt wurden, steigen ihre Seelen in den Himmel auf. Wenn die Verstorbenen in ihrem Leben gut waren und sich nicht von den Einflüsterungen der bösen Götter haben verführen lassen, werden sie vom Seelenleiter hinüber geführt, auf dass sie mit ihrer Kraft die Götter unterstützen und in ihrem Paradies wohnen können. Die verdorbenen Seelen jedoch werden vom Seelenleiter in die Irre geführt, damit sie nicht den Bösen helfen können, und verlieren sich in der unendlichen Dunkelheit.

9.2 Götter

In dem Land, in dem wir uns befinden, gibt es mehrere Götter. Regional unterscheidet sich die Wahl der bevorzugten Götter. Diese sind Fiktion und existieren nicht wirklich; es gibt also auch keine Wunder, die von ihnen gewirkt werden. Allerdings interpretieren Menschen ja gerne sehr viel und sehen deshalb ein paar Dinge als Wunder an, die z.B. von den Priestern gemacht werden. Weil diese Priester gute Magier sind, aber das alles natürlich als Geschenk der Götter sehen.

da die Fähigkeit zur Nutzung der Magie natürlich auch von den Göttern kommt (nur wenige Arten können dies, ein paar Pflanzen, ein paar Tiere und darunter die menschlichen Arten (und unbekannterweise natürlich auch Mikroorganismen)), ist die Intensität, in der man Magie nutzen kann, natürlich auch ein Zeichen für die Gunst der Götter. Demnach müssen solche Leute stark in der Gunst stehen und daher auch ihr Leben den Göttern widmen - aka in den Orden gehen. Tatsächlich ist das aber auch ein Mittel des Ordens, diese mächtigen Leute zu kontrollieren, da sie die nach ihrer Art prägen und unter ihrer Anweisung haben

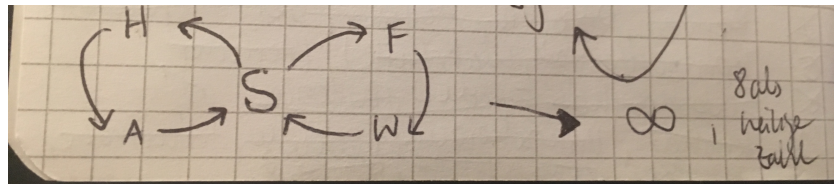


Abbildung 9.1: Aufstellung der Götter während des Reinigungsrituals

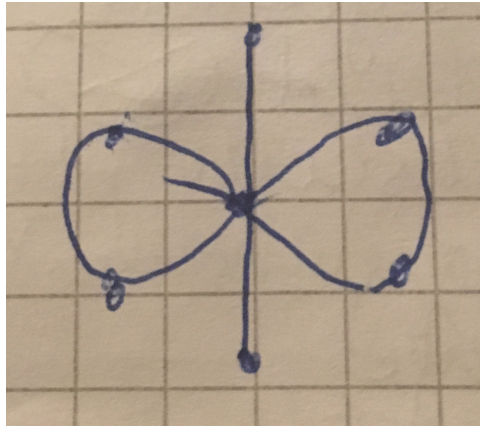


Abbildung 9.2: Das Symbol für die Götter

Das Göttersymbol

Beim Wasser-/Reinigungsritual, dem Abtrennungsritual oder einem anderen war die Aufstellung der fünf Götter und ihr Energiefluss wie dargestellt in Abb. 9.1. Denn die stärksten und direktesten Verbindungen/Folgen ihrer Aspekte sind so. Das ergibt eine liegende acht, also das Symbol für Unendlichkeit \rightarrow 8 als heilige Zahl; Götter und ihre Macht sind unendlich.

Mit den zwei Bösen Göttern: diese versuchen, alles zu spalten und zu zerstören. Das wird deutlich durch die Linie, welche die 8 versucht zu zerschneiden. Zudem zeigt es aber auch, wie durch die bösen Götter und zum Schutz des Lebens, ein Stück von der Erde abgetrennt werden musste. Des Weiteren mahnt es, wie unsere Schlechten Seiten immer Versuchung und Untergang sind — aber sie sind auch ein Teil von uns und wir müssen lernen, damit umzugehen und ihnen zu widerstehen. Aus diesen Aspekten ergibt sich das endgültige Göttersymbol wie dargestellt in Abb. 9.2.

9.2.1 Gott des Schutzes

männlich

Anführer der Götter

positive Aspekte: Mut, Macht, Kraft, Würde, Standhaftigkeit, Entscheidungsvermögen, Führungsqualitäten, Sicherheit, Intuition, Schutz

negative Aspekte: rücksichtslos, stolz, unterdrückend, hochnäsiger, störrisch, grausam, überheblich, aggressiv, unanpassungsfähig, arrogant, egoistisch

9.2.2 Göttin der Harmonie

weiblich

positive Aspekte: Familie, Liebe, Selbstlosigkeit, Gnade, Mitgefühl, Vergebung, Demut, Reinheit, Frieden, Toleranz, Geborgenheit, Harmonie

negative Aspekte: aufgeben, rückgratslos, schwach, feige, scheu, abhängig, undiszipliniert

9.2.3 Gott des Ausgleichs

männlich

positive Aspekte: Höflichkeit, Aufstieg, Disziplin, Gleichgewicht, Ruhe, Gelassenheit, Geduld, Wachstum, Ausgeglichenheit, Strenge, Heilung, Ausgleich

negative Aspekte: Faul, neidisch, gefühllos, unberechenbar, unaufmerksam, charakterlos, jähzornig

9.2.4 Gott der Freude

männlich

positive Aspekte: Glück, Hingabe, Enthusiasmus, Fröhlichkeit, Freiheit, Menschlichkeit, Kunst, Kultur, Charme, Kreativität, Freude

negative Aspekte: wollüstig, völlernd, frech, eitel, misstrauisch, zynisch, nervös, voreilig, schadenfreudig, chaotisch, instabil, manisch

9.2.5 Göttin der Weisheit

weiblich

positive Aspekte: Erleuchtung, Wissen, Verständnis, Konzentration, Wahrheit, Klarheit, (Um-)wandlung, Zielstrebigkeit, Weisheit

negative Aspekte: eingebildet, versteift, zwingend, gierig, ängstlich, heimtückisch, hab-süchtig, fanatisch, manipulativ, selbstüberschätzend, streitsüchtig

9.2.6 Gott der Heimtücke

männlich

positive Aspekte:

negative Aspekte:

9.2.7 Göttin des Streits

weiblich

positive Aspekte:

negative Aspekte:

9.3 Klerus

9.3.1 Aufbau & Struktur

9.3.2 Riten

Idee: Predigt -> worshipping mit Gesang

Tod Wenn jemand stirbt, so muss er verbrannt werden, damit seine Seele vom Körper frei wird und in den Himmel zu den Göttern aufsteigen kann und ihnen im Kampf gegen die bösen Götter beistehen kann. Das sollte optimal dann erfolgen, wenn die zweite Erde am Himmel steht, damit er schnell dort hingelangt. Gotteslästerer und böse Leute werden nicht verbrannt, sondern begraben oder ins Wasser geworfen (offenes Meer). So können sie den Bösen Göttern nicht beistehen. Demnach ist es sehr schlimm, wenn jemand nach seinem Tod nicht angemessen aufbereitet und vor allem verbrannt wird!

9.3.3 Gebäude

10 Regierung

11 Kultur

11.1 Rassen

11.1.1 Menschen

11.1.2 Zwerge

11.2 Rollenbilder

11.3 Geschichten & Aberglaube

12 Ausbildung & Berufe

13 Nahrung

Teil IV

Abenteuer

14 Hauptmission

14.1 Prolog

Teil der Demo

- Quests zur Festlegung der Magieausprägungen des Spielers
- Quests zur Erlernung von Fähigkeiten
- Lernen der Questarten

14.2 Kapitel 1: Jugend

Teil der Demo

- Die 3 Abenteurer lernen sich kennen und erleben erste gemeinsame Abenteuer.

14.3 Kapitel 2: Ausbildung

Tutorials zu den Fertigkeiten

14.4 Kapitel 3: Kampf für den Orden

erste Quests

14.5 Kapitel 4 Forschung zur Magie in Gegenständen

- Spieler stößt auf Ritual/Erz wodurch man Gegenstände mit Magie verbinden kann
- Zuspitzung der Situation mit den Rebellen

14.6 Kapitel 5: Erschaffung eines Gottes

- Quests gegen die Rebellen: Entscheidung für Erfüllung oder Missachtung der Aufträge bleibt offen
- Erschaffung des Gottes, was das Leben aller in einem näheren Umfeld aussaugt (schnelle Alterung), alle anderen sind ihrer Magie beraubt allerdings wirkt auch keine Magie mehr auf sie
- Spieler wird zum Propheten des Gottes

Teil V

Mechaniken

15 Regeneration

Bei allen Mechaniken sollte der Fakt bedacht werden, dass wir ein Rollenspiel mit Fokus auf die Geschichte und Entwicklung wollen. Der Kampf soll keine primäre Rolle spielen wie bspw. in Skyrim.

15.1 Leben

- der Spieler erhält eine sehr kleine Auto-Regeneration. Die natürliche Selbstheilung. In ruhigen Momenten (z.B. Schlaf) regeneriert er pro Stunde zB 2 Prozent seines maximalen Lebens. So können kleine Kampfwunden auch von alleine heilen.
- weitere Möglichkeiten zur Heilung: Das Aufsuchen von Heilern und Essen.
- Heiler können einen nach entsprechender Gebühr und in einer Zeitspanne, die abhängig von ihrer Expertise ist, komplett voll heilen
- Durch Essen lässt sich maximal 60 Prozent des Effektivschadens am Gesamtleben heilen. Verliert der Spieler mehr als 60 Prozent Leben, dann ist die Verletzung entsprechend intensiv und signifikant und soundso viele Prozentpunkte müssen von einem Heiler behandelt werden (permanenter Schaden bis geheilt).

15.2 Mana

15.3 Hunger

- Man muss täglich wenigstens einen Happen zu sich nehmen, sonst bekommt man Debuffs (auf höheren Schwierigkeitsstufen mehr zB dreimal täglich ausreichend viel, auf niedrigeren zB gar nichts). Je länger, desto heftiger die Debuffs
- Man hat einen vergrößerten, aber nicht überdimensionierten Magen. Das bedeutet: Stopft man viel zu viel Essen in sich hinein, bekommt man ab einer gewissen Schwelle nach den 100 Prozent "Magen voll"(zB bei 150 Prozent) Debuffs, weil man Bauchschmerzen hat. Stopft man dann noch mehr in sich rein (zB bis 200 Prozent), dann muss man sich übergeben und verliert alles, was noch im Magen ist, und nimmt zudem etwas Schaden (durch das heftige Kotzen). Zudem verweigert der

Spielercharakter für zB eine Woche das Essen des i-Tüpfelchens (was das Brechen dann ausgelöst hat), weil ihm schon bei dem Gedanken schlecht wird.

- Die Magen-Anzeige im Spiel umfasst natürlich nur 0-100 Prozent
- Regeneration durch Essen erfolgt sekundlich immer um den gleichen Betrag (nicht Prozent!) - wie lange wird durch das jeweilige Essen festgelegt. So wird eine Gurke zB nur für 1s heilen, eine Buttercremetorte oder ein Fasanenbraten hingegen für 30s. Den Magen füllen sie ebenso unterschiedlich.
- Idee für Erweiterung des Soldaten-Regenerationsskills: ein Punkt kann sein, dass er gelernt hat, sein Essen bedachter zu verspeisen und besser zu verwerten. Das führt zu einer Erhöhung der Heilung pro Sekunde
- Idee: jeder/einer/zwei der Start-Charas könnte eine Unverträglichkeit bzw "schmeckt nicht" haben. Das führt dazu, dass man mit diesem Chara dieses Essen nicht nutzen kann bzw. im zweiten Fall dieses Essen nur einen minimalen Bruchteil der Regeneration bietet. Und zB nach einer gewissen Menge, die man das in sich stopft (unabhängig vom 150 Prozent Magen), dann auch Debuffs dazu kommen
man kann das natürlich festschreiben oder wir lassen den Spieler am Anfang des Spiels selbst entscheiden, was es wird, indem das ein Teil einer Kinder-Quest ist

16 Leveling und Skills

16.1 Leveling

- Es gibt verschiedene Arten von Skills. Manche können erlernt und etwas gesteigert werden, ohne dass dafür besondere Dinge oder Zeit nötig sind (zB Regeneration). Die anderen wiederum haben ein bestimmtes System aus Selbst-Lernen, Lehrmeistern und Üben
- Ich erkläre das System am Beispiel des Schlösser knackens unter der Annahme, dass wir 5 Stufen der Beherrschung eines Skills einführen (zB Neuling, Lehrling, Adept, Meister, Großmeister)
- Zu Beginn hat man die Fähigkeit nicht. Es gibt nun zwei Wege, sie zu erwerben:
 1. Selbstlehrend. Dabei setzt man sich einfach mal an ein zu knackendes Schloss und egal ob man es schafft oder nicht, man ist nun in der ersten Stufe, Neuling.
 2. Lehrmeister. Man kann auch zu einem entsprechenden Lehrmeister gehen (z.B. ein Schlosser) und ihn bitten, einem die Grundlagen beizubringen.
- um nun die Fähigkeit zu verbessern sind zwei Abschnitte relevant: Das Üben und der Aufstieg in die nächste Stufe (und damit verbunden neue Fähigkeiten-Möglichkeiten)
- erstmal zum Aufstieg. Um die nächste Stufe zu erreichen, ist IMMER ein Lehrmeister (oder auf den niedrigen Stufen meinetwegen auch Lehrbücher) nötig. Dies sorgt auch dafür, dass wir die Relevanz von Geld in unserem Spiel erhöhen. In unserem Beispiel würde einem der Schlosser Erläuterungen zu komplizierteren Schlössern geben und sie zeigen.
- das Üben ist nötig, bevor man aufsteigen darf. Denn nur, weil ich die Grundschule geschafft habe, heißt das nicht, dass ich bereit für den Master bin. Keiner kann als Kind direkt nach der Erklärung zum Fahrradfahren losradeln und fährt nicht in den nächsten Baum oder kippt um. Üben bedeutet die Anwendung des Skills in Ausreichender Menge oder Zeit für das Erreichen der kommenden Stufe. Das muss im Allgemeinen während des Spiels erfolgen. Allerdings können da die Lehrmeister - eingeschränkt - helfen. So könnte einem der Schlosser ein paar alte oder falsche oder einfach Übungsschlösser zur Verfügung stellen, damit man an ihnen üben kann. Das kostet natürlich. Macht man dieses Üben unter Aufsicht eines Meisters, dann kommt man schneller voran (man muss zB nicht 20 sondern nur 10 Schlösser

knacken). ABER die Menge der Übung, die man bei einem Meister absolvieren kann, variiert je nach aktueller Stufe. So kann man im niedrigsten Bereich alle Übungseinheiten beim Meister absolvieren, doch will man Großmeister werden, dann vllt nur die ersten 20 Prozent...

- andere Skills wiederum gibt es nur in einer Steigerungsform: Man kann sie oder auch nicht und vielleicht kann man besser werden, aber nur in einem marginalen Rahmen und dann nur durch Anwendung (zB tanzen)

16.2 Skills

- Idee für Erweiterung des Soldaten-Regenerationsskills: ein Punkt kann sein, dass er gelernt hat, sein Essen bedachter zu verspeisen und besser zu verwerten. Das führt zu einer Erhöhung der Heilung pro Sekunde

16.3 Quest-Belohnungen

- viele der optionalen Quests sollen abhängig von ihrer Beschaffenheit dem Spieler wirklich auch eine tolle Belohnung geben: mehr Leben und "mehr" Mana und Resistenzen. Da wir keine Gegenstände haben, in die man solches mittels Verzauberungen legen könnte, ist das eine schöne Möglichkeit, sie dem Spieler trotzdem zur Verfügung zu stellen und ihn damit stärker werden zu lassen
- blöd gesagt: wenn ich eine stinknormale Banditenbande ausnehme, habe ich ja Wunden erfahren, also weiß ich wieder besser mit meinen körpereigenen Regenerationskräften umzugehen und habe ab dann eine leicht erhöhte Regeneration (anstatt 2 Prozent pro h während Rasten oder Schlafen halt 2,5 Prozent oder so). Oder wenn ich in der Quest einem Alchemisten der Uni bei der Mischung und oder dem Ausprobieren eines Trankes helfen soll, steigt meine Resistenz ggü. Giften oder so was. Oder weil ich bei der Banditenbande oben ja gegen die gekämpft habe, habe ich nun mehr Erfahrung im kleinen Ausweichen, weshalb ich es schaffe, häufig weniger Schaden zu nehmen, aka mein Leben erhöht sich etc
- die Rewards normaler Nebenquests sind in der Regel festgelegt von ihrem Wert und ihrer Stufe (bei Waffen und Rüstung). Denn der Bauer wird dir egal wie mächtig du bist, immer nur das gleiche bieten können als Bezahlung. Die Hauptquest, die der Spieler ja auch aktiv erstmal warten lassen soll, um die Nebenquests zu erkunden und zu machen, wird mitleveln, damit es nicht wie in vielen Spielen ist, dass man sich erstmal an Nebenquests hocharbeitet und die HQ danach nur noch durchrennen und Oneshotten ist und man die Belohnung "das mächtige Schwert des Weisen" direkt zerstört, weil man keinen Platz im Inventar hat, es aber mittlerweile 20 Stufen später weniger wert ist, als der Rest im Rucksack...

17 Nutzung der Karte(n)

- Ingame-Map die der Spieler per Tastendruck aufrufen kann
- Per Tastendruck (Standard 'M') öffnet sich die Map der Spielewelt. Der Spielercharakter wird als kleines 3D-Figürchen dargestellt
- Besuchte Bereiche der Spielwelt werden normal angezeigt
- Bereiche die der Spieler noch nicht besucht hat werden durch schwarzen "Rauch" verdeckt
- Für Leute, die es nur auf die Story und weniger auf das Erkunden der Welt abgesehen haben, könnte man den Spieler mit seinem Miniatur-Figürchen interagieren lassen - Der Spieler könnte quasi das Figürchen über bereits aufgedeckte Straßen (NUR aufgedeckte Bereiche) ziehen um "Quicktravel" zu simulieren
- Eventuell lässt man dann die Ingame-Zeit schneller verstreichen während man diese Mechanik benutzt
- Quicktravel sollte nur von vorbestimmten Punkten zu bestimmten Punkten erlaubt sein. Zum Beispiel ein Kutschensystem zwischen den wichtigsten Orten.

18 Speichern

- keine Quicksaves, denn: trag gefälligst die Konsequenzen deiner Entscheidung und lad nicht neu, bis es dir gefällt
- Autosaves an relevanten Punkten wie zB direkt vor bestimmten Kämpfen etc und IMMER direkt nach Spielrelevanten Entscheidungen
- wenn man absichtlich Speichern will ähnlich wie bei KCD: Spezieller Einmal-Save beim Beenden, immer möglich bei bestimmten sozialen Interaktionen oder an besonderen Orten oder so und bestimmtes Item, mit dem man Speichern kann.
- Funktionsweise des Einmal-Save: Das angelegte Savegame, wird beim Laden/erneuten Spielbeginn wieder gelöscht. Es kann also nur einmal verwendet werden und ist kein dauerhafter Speicherstand
D.h. man kann immer und überall speichern, aber nur wenn man das Spiel wirklich verlässt.