

Anhang B · v0.3

RELICS — Game Design Document

GenSoftworks Studio Simulation · 2026

Inhaltsverzeichnis

GDD Kapitel 01 — Spielübersicht & Design-Säulen	7
1. Projekttitel & Format	7
2. High Concept Statement	7
3. Spieler-Fantasie-Statement	7
4. Game Feel	8
5. Genre & Perspektive	8
6. Die vier Design-Säulen	8
Säule I — Immersive Simulation	9
Säule II — Fraktionspolitik als Kernspannung	9
Säule III — Körperlicher Fortschritt	10
Säule IV — Dichte vor Breite	10
7. Tonalität	10
8. Zielgruppe	10
9. Abgrenzung	11
10. Geklärte Design-Fragen	11
 GDD Kapitel 02 — Kernmechaniken	12
Überblick	12
2.1 Kampfsystem	12
Spieler-Fantasie	12
Designprinzipien	12
Kernmechaniken	12
2.2 Nervensystem-Leveling	13
Spieler-Fantasie	13
Das System	13
Die drei Subsysteme	13
2.3 Crafting & Materialsystem	14
Spieler-Fantasie	14
Materialklassen	14
Handwerk-Mechanik	15
Rüstung als sozialer Ausdruck	15
2.4 Fraktionsruf-System	15

Spieler-Fantasie	15
Ruf-Stufen	15
Gilden-Mikropolitik	16
2.5 Schattenfieber-Progression	16
Spieler-Fantasie	16
Die drei Fieber-Stadien	16
Drei Fraktions-Antworten	17
2.6 Händlernetz & Tiervolk	17
Spieler-Fantasie	17
2.7 Systeminteraktionen	18
 GDD Kapitel 03 — Erzählkonzept	 19
Überblick	19
3.1 Zeitlinie der Öffnung	19
3.2 Intro-Sequenz — “Was er in der Hand hielt”	19
Spieler-Fantasie	19
Die Szene	20
Die Ablehn-Option	20
Beat-Struktur	20
3.3 Akt 1 — Das Fragment	20
3.4 Hauptquest — “Der Schwellenanker”	21
Akt-Struktur	21
Die drei Hauptenden	21
3.5 Fraktionsquests	22
Krone — “Das Erste Siegel”	22
Gilden — “Der Rohstoff”	22
Orden — “Die Prüfung”	22
3.6 Nebenquests	23
3.7 Erzählerische Prinzipien	23
 GDD Kapitel 04 — Schlüsselfiguren & NPCs	 24
Strukturprinzip	24
4.1 Der Fremde — Spielercharakter	24
4.2 Der Sterbende — Intro-NPC	25
Wer er ist	25

Der schleichende Beginn	25
Was er vom Fremden will	25
Was er nie zugeben würde	25
Seine Stimme	26
Spielerrelevanz	26
Dramatischer Wendepunkt	26
4.3 Die Ablehn-Option — Wenn der Spieler das Fragment verweigert	26
4.4 Fraktionsvertreter — Schlüssel-NPCs	27
4.4.1 Krone — Marschall Adelhaid Brenn	27
4.4.2 Orden — Bruder Ivo Scherer	28
4.4.3 Gilden — Gildenmeisterin Vreni Kast	30
4.5 Die Reisenden — Salva	31
Was das Tiervolk wirklich ist	31
Wer Salva ist	31
Was er vom Fremden will	32
Was er nie zugeben würde	32
Salva und das Schattenfieber	32
Seine Stimme	32
Spielerrelevanz	33
Dramatischer Wendepunkt	33
4.6 Fraktionskosmologien — Verweis	33
4.7 Quest-Skizzen	33
Intro-Quest: "Was er in der Hand hielt"	33
Hauptquest-Strang: "Der Schwellenanker"	34
GDD Kapitel 05 — Visuelle Designsprache & Art Direction	36
5.0 Prämissen	36
5.1 Visuelle Vision — Medieval Cyberpunk als Materialsprache	36
5.2 Farbpalette & Materialsprache nach Fraktion	37
5.2.1 Die Krone — Kosmologie des Blutes	37
5.2.2 Der Orden — Kosmologie des Wissens	38
5.2.3 Die Gilden — Ontologie des Materials	39
5.3 Architektur — Die vier Schichten Schwarzrands	40
Schicht 1 — Slums (Untergrund, Schwellennähe)	40
Schicht 2 — Mittelstadt (Fachwerk und Romanik)	41

Schicht 3 — Gilden- und Ordensdistrikte (Brutalistisch/Bauhaus)	41
Schicht 4 — Kronenfestung (Geometrischer Brutalismus)	41
5.4 Charakter-Design	41
5.4.1 Hauptprinzip: Comme des Garcons trifft mittelalterliche Rüstung	41
5.4.2 Spieler-Silhouetten	42
5.4.3 Das Tiervolk — Subtile anatomische Verschiebung	42
5.5 Relikt — Der Schwellenanker	45
Formsprache	45
Drei Zustände	46
Hero-Shot	47
5.6 Schattenfieber — Visuelle Progression	48
Stufe 1 — Sensorisch (reversibel)	48
Stufe 2 — Mutativ (managebar)	49
Stufe 3 — Auflösung (irreversibel)	49
Farbkorrespondenz Schattenfieber — Schwellenanker	49
UI-Korrespondenz	49
5.7 Waffen & Ausrüstung — Material als Statussignal	50
Rüstungsvergleich	50
Alchemie-Ausrüstung	50
5.8 Art Direction-Checkliste	50
5.9 Referenz-Kanon	51
GDD Kapitel 6: Technische Spezifikation & Produktion	52
6.1 Engine & Technologiebasis	52
6.1.1 Unreal Engine 5 — Begründung	52
6.1.2 Kernkomponenten der Engine	52
6.2 Kamerasystem	54
6.2.1 Third/First Person — nahtloser Übergang	54
6.2.2 Cinematik-Modus (Sequencer)	54
6.3 Rendering-Pipeline: Materialien & Biolumineszenz	55
6.3.1 Material-Philosophie	55
6.3.2 Biolumineszenz — Dreiklassen-System	55
6.4 Schattenfieber — Post-Processing-System	56
6.4.1 Systemarchitektur	56
6.4.2 Stufe 0 — Basis (kein Schattenfieber)	56

6.4.3 Stufe 1 — Frühinfiltration (sensorisch, subtil)	57
6.4.4 Stufe 2 — Mutative Phase (eindeutig, riskant)	57
6.4.5 Stufe 3 — Auflösung (Grenze zur anderen Seite)	57
6.4.6 Schattenfieber-Ambient (Layer-gebunden)	57
6.4.7 Interface-Spezifikation: Lymph-Subsystem PP-Trigger	58
6.5 Nervensystem-Visualisierung	59
6.5.1 Konzept und Umsetzung	59
6.6 Schwellenanker-Shader — Master Material System	59
6.6.1 Konzept	59
6.6.2 Drei Zustände	60
6.6.3 Master-Material-Struktur (M_Schwellenanker_Master)	60
6.7 Tiervolk-Symbiose-Shader	61
6.7.1 Konzept und Abgrenzung	61
6.7.2 Dual-Layer-Architektur	61
6.7.3 Asset-Konvention	61
6.8 Houdini-Pipeline — Terrain und Prozedurale Systeme	62
6.8.1 Terrain-Generierung	62
6.8.2 Prozedurale Stadtdetails (PCG-Systeme)	62
6.9 Color Science & Display-Pipeline	62
6.9.1 Color-Management	62
6.9.2 Display-Kalibrierung	63
6.10 Produktion & Release-Pipeline	63
6.10.1 Milestone-Übersicht	63
6.10.2 Monetarisierung — Technische Implikation	64
6.11 Risiko-Register	64

GDD Kapitel 01 – Spielübersicht & Design-Säulen

1. Projekttitel & Format

Serientitel: RELICS Erste Iteration: RELICS: Der Schwellenanker Format: Single-Player Computer-Rollenspiel Perspektive: Third-Person / First-Person, nahtlos umschaltbar Monetarisierung: Premium — keine Mikrotransaktionen. Große DLCs nach Full Release.

2. High Concept Statement

RELICS fragt: *Wem gehört diese Welt — und was bist du bereit zu tun, um darin zu überleben?*

Du bist ein Fremder. Die Stadt vor dir funktioniert ohne dich — sie hat Regeln, Mächte, Hierarchien, die sich über Jahrhunderte eingeschliffen haben. Drei Fraktionen teilen die Welt: die Krone mit ihrem Militär und leeren Kassen, die Gilden mit ihren Monopolen, der Orden mit seinem Wissen und seiner Inquisition. Keine ist gut. Keine ist böse. Alle sind konsequent.

Und dann gibt es das Schattenfieber. Eine Seuche, die den Körper verändert. Jede Fraktion hat eine andere Erklärung — alle liegen falsch, aber jede liegt anders falsch. Unter der Stadt wartet der Schwellenanker: das, was die Grenze zwischen den Ebenen des Seins zusammenhält. Er schwächt sich ab. Das Fieber breitet sich aus.

Du wirst hineingezogen, ob du willst oder nicht. Was du daraus machst — das ist das Spiel.

3. Spieler-Fantasie-Statement

"Ich betrete als Fremder eine aufregende Sandbox." (*Briefing, unveränderlich*)

Drei konkrete Fantasien:

1. Agentschaft: Ich löse jedes Problem auf meine Weise — schleichen, kämpfen, verhandeln.
 2. Aufstieg: Vom Eisengerät zu Titan-Legierungen. Mein Körper ist mein Fortschrittsanzeiger.
 3. Konsequenz: Meine Entscheidungen formen die Welt. Wer für die Gilden arbeitet, dem verschließt der Orden Türen.
-

4. Game Feel

Ich stehe am Rand einer lebendigen, gefährlichen Welt und spüre, dass meine nächste Entscheidung etwas verändert.

- Schwere. Kämpfe kosten etwas. Schwerthieb fordert Kraft, Parade fordert Timing.
 - Reibung. Die Stadt gibt sich nicht preis. Gilden-Tore sind gesperrt. Ordenswächter beobachten.
 - Staunen + Bedrohung. Biolumineszenz in den Kanälen leuchtet schön — weil dort das Fieber am stärksten ist.
 - Dichte. Jeder NPC hat eine Funktion, einen Tagesablauf. Niemand steht als Dekoration herum.
-

5. Genre & Perspektive

Parameter	Wert
Genre	Action-RPG / Immersive Sim
Ton	Dark Fantasy — düster, geerdet, politisch
Setting	Medieval Cyberpunk: frühes Spätmittelalter + High-Tech-Materialien
Perspektive	Third-Person (Standard) / First-Person (umschaltbar)
Weltstruktur	Semi-Open-World: dichte, handgefertigte Kernregion
Kampf	Real-Time Action, Melee-fokussiert, gewichtig
Magie	Keine. Alchemie + Schattenfeuer-Transformationen (je nach Körperreaktion)
Referenzen	Gothic 2, Deus Ex, VtM: Bloodlines, Prey 2017

Medium-Fantasy — Low-Magic, High-Tech. Biotech-Futurismus, der sich von innen wie Alchemie anfühlt.

6. Die vier Design-Säulen

Jedes Feature muss gegen mindestens zwei Säulen bestehen. Features, die keine stärken, werden gestrichen.

Säule I — Immersive Simulation

“Diese Welt reagiert auf mich. Ich bin nicht auf einem Schienen-Trip.”

Jedes Problem hat mehr als eine Lösung. NPCs verhalten sich nach eigener Logik. Verschlossene Türen bleiben verschlossen, bis der Spieler den Schlüssel hat, sie aufbricht oder einen anderen Eingang findet. Fraktionsentscheidungen haben echte systemische Konsequenzen. Mehrere Lösungswege entstehen aus dem Zusammenspiel von Fähigkeiten, Umgebung und Fraktionsstand.

Referenz: Warren Spector, Deus Ex GDD v5.3e: “The world simulation allows players to solve problems in a variety of ways.”

Säule II — Fraktionspolitik als Kernspannung

“Ich wähle nicht die gute Fraktion. Ich wähle meine Fraktion.”

Fraktion	Ressource	Gameplay-Zugang
Die Krone	Territorium, Militärpassagen, Rechtsstatus	Schutz, Bewegungsfreiheit, Ehrentitel
Die Gilden	Materialien, Handwerksrezepturen, Schwarzmarkt	Crafting-Tiefe, Upgrade-Pfade, Händler-Netzwerke
Der Orden	Wissen, Fertigkeitsbücher, Bildungsmonopol	Skill-Upgrades, Lore-Zugang, Heilkunde

Fraktionsruf ist der Schlüssel zu konkreten Spielsystemen. Kein moralischer Zeigefinger.

Fraktion Krone — Materialpalette

Abbildung 1: Fraktion Krone — Materialpalette

Konzeptbild: Krone-Materialpalette — Titan-Legierungen, Edelstahl, Damaszener-Stahl. Militärischer Anspruch, leere Grandeur.

Fraktion Gilden — Materialpalette

Abbildung 2: Fraktion Gilden — Materialpalette

Konzeptbild: Gilden-Materialpalette — Erdtöne, Malachit, Bernstein, Bronzehammer. Material als Macht.

Fraktion Orden — Materialpalette

Abbildung 3: Fraktion Orden — Materialpalette

Konzeptbild: Orden-Materialpalette — Indigo-Siegel, versiegelte Dokumente, blutroter Siegellack. Wissen als Kontrolle.

Säule III — Körperlicher Fortschritt

“Mein Körper ist mein Fortschrittsanzeiger. Ich sehe, was ich trainiert habe — und was es mich gekostet hat.”

Nervensystem-Leveling ersetzt klassische Attribut-Grids. Drei Subsysteme (Cardio, Muskel, Lymph), vier Qualitätsstufen (Untrained / Geübt / Fortgeschritten / Meister). Skill-by-Use — keine Erfahrungspunkte. Das Schattenfieber als dritte Progressionsachse: Lymph-Subsystem koppelt an Fieber-Stadien. Transformation je nach Körperreaktion — kein Spieler durchläuft sie identisch.

Referenz: Warren Spector, Deus Ex GDD v5.3e: Skill-Granularität über vier Qualitätsstufen.

Säule IV — Dichte vor Breite

“Diese Welt existierte, bevor ich ankam. Sie wird nach mir weiterexistieren.”

Schwarzrand ist der Kern. Eine Stadt, vertikal geschichtet (Obere Ränder / Mittelwand / Schlund), dicht belebt. Jede Zone hat eigene Materialsprache, Architektur, NPC-Typen. NPCs haben Tagesabläufe. Kein Loot-Bloat — Damaszener-Stahl ist ein Ereignis.

Der Gothic-Kontrast zu Skyrim: Skyrim hat 300 Orte, Gothic 2 hat Khorinis — und Khorinis *lebt*. Das ist RELICS' Versprechen.

7. Tonalität

Düster, geerdet, politisch. Gotische Grandeur trifft feudale Brutalität.

Die Welt ist dunkel, weil die Verhältnisse dunkel sind — nicht um des Grimdark willen. Das Schattenfieber ist das einzige Übernatürliche und wird nie trivialisiert.

- Oberschicht: All-Black, Monochrom — ein einzelner Neon-Akzent
 - Unterschicht: Grau, Braun — gelegentlich ein gestohlenes Stück Farbe
 - Biolumineszenz: schön und bedrohlich zugleich
 - Kein Zahnrad. Keine Dampfmaschine. Keine Hexagone.
-

8. Zielgruppe

1. Immersion-First Players — Kingdom Come, Disco Elysium, Outer Wilds
2. Faction Players — VtM: Bloodlines, Fallout: New Vegas
3. Crafting/Progression Freaks — Dark Souls, Stardew Valley
4. Medieval Aesthetics Obsessed — Kingdom Come, Mount & Blade

Kritisches Risiko: Die erste Stunde ist kein Tutorial — sie ist ein Angebot. Minute fünfzehn muss vermitteln, was dieser Ort *ist*.

9. Abgrenzung

RELICS IST	RELICS IST NICHT
Handgefertigte, dichte Welt	Leere Open World
Körperlicher Fortschritt sichtbar	Abstraktes Level-up
Drei Fraktionen ohne Moralkeulen	Gut gegen Böse
Schattenfieber als biologische Wahrheit	Magiesystem mit Label
Medieval Cyberpunk: Material als Macht	Steampunk / High Fantasy
Immersive Sim: mehrere Lösungswege	Schienspiel

10. Geklärte Design-Fragen

#	Frage	Antwort
1	Schauplatz	EINE vertikale Stadt: Schwarzrand (Felssporn, drei Zonen)
2	Schattenfieber-Scope	Hauptquest + dritte Progressionsachse. Transformation je nach Körperreaktion.
3	Tiervolk	Kosmologisch-fremde Wesen in dauerhafter Symbiose mit Tieren. NPC-Händler, nicht spielbar.
4	Release-Modell	Streamer-Alpha Beta (6-12 Mo.) Full Release große DLCs
5	Relikt-Name	Der Schwellenanker — CD-bestätigt. Fragment beim Spieler.
6	Ablehn-Option	Ja — Spieler darf Fragment ablehnen. Echte Verzweigung (Kap. 3).

GDD Kapitel 02 – Kernmechaniken

Überblick

Sechs Kernsysteme, jedes direkt aus den Design-Säulen abgeleitet:

1. Kampfsystem — Säule I + III
 2. Nervensystem-Leveling — Säule III + I
 3. Crafting & Materialsystem — Säule II + IV
 4. Fraktionsruf-System — Säule II + I
 5. Schattenfieber-Progression — Säule III + II
 6. Händlernetz & Tiervolk — Säule II + IV
-

2.1 Kampfsystem

Spieler-Fantasie

“Jeder Kampf kostet mich etwas. Wenn ich gewinne, habe ich es mir verdient.”

Designprinzipien

Kämpfe sollen sich anstrengend anfühlen, nicht befriedigend-flüssig. Das Kampfsystem ist eine mechanische Umsetzung von Schwere und Konsequenz.

Referenz: Gothic 2 (Kampf als Risiko), Dark Souls (Positionierung, Gewicht, Kosten).

Kernmechaniken

Ausdauersystem (Stamina): Zentrale Kampfressource. Jede Aktion kostet Ausdauer — leichte Angriffe wenig, schwere viel, Parade moderat. Erschöpfung macht anfällig. Kapazität und Regeneration sind mit dem Cardio-Subsystem verknüpft (2.2).

Positionierung: Angriffe von hinten ignorieren Vorderrüstung, Seitenangriffe umgehen Paraden. Engpässe sind überlebensnotwendig gegen Gruppen.

Waffenklassen:

Klasse	Stärke	Besonderheit
Einhandschwert	Ausgewogen, schnell	Schildkombination

Klasse	Stärke	Besonderheit
Zweihandschwert	Hoher Schaden, Reichweite	Rüstungsdurchdringung
Dolch	Sehr schnell, niedrige Kosten	Schleich-Finisher
Axt	Stark gegen Rüstung	Ignoriert anteilig Rüstungsschutz
Streitkolben	Effektiv gegen Platte	Betäubungseffekt
Bogen	Distanz, leise	Schwachstellen-Targeting
Armbrust	Höchste Durchschlagskraft	Durchdringt schwere Rüstung

Keine Waffe ist "die beste" — Auswahl hängt von Gegner, Umgebung und Muskel-Stand ab.

Alchemie im Kampf: Stärkungstränke mit Nachkater, langsame Heilmittel, Schwellensubstrat-Extrakte mit Lymph-Kosten.

Kampf vs. Ausweichen: Das System belohnt nicht maximale Kämpfe. Soziale Lösungen, Stealth, alternative Routen existieren als gleichwertige Optionen.

2.2 Nervensystem-Leveling

Spieler-Fantasie

"Ich sehe meinen Fortschritt. Ich sehe, was er mich gekostet hat."

Das System

Drei Subsysteme ersetzen klassische Erfahrungspunkte vollständig. Skill-by-Use, vier Qualitätsstufen (Untrained / Geübt / Fortgeschritten / Meister). Visualisierung: halbtransparente Körperansicht mit leuchtenden Nervenbahnen.

Schwellenanker: Relikt-Zustände

Abbildung 4: Schwellenanker: Relikt-Zustände

Konzeptbild: Die drei Relikt-Zustände — ruhend, aktiviert, aufgelöst. Die biolumineszente Gefäßsprache gilt auch für das Nervensystem-Leveling-Interface.

Die drei Subsysteme

Subsystem	Trainiert durch	Mechanische Auswirkung	Stufe IV (Meister)
Cardio	Sprinten, Ausdauerkämpfe, Klettern, Flucht	Ausdauer, Bewegungs- geschwindigkeit, Regeneration	Ausdauer kein limitierender Faktor
Muskel	Nahkampf, Tragen, physische Arbeit	Schadenswerte, Tragegewicht, Rüstungseffizienz	Schwere Zweihandwaffen bevorzugt
Lymph	Alchemika, Schwellensubstrat- Exposition, Heilrituale	Fieber-Widerstand, Transformationen, Risiko	Irreversibel, massiver Power-Spike + Kontrollverlust

Qualitätsstufen-Übergänge: Kein Fanfare, keine Leveling-Bildschirme. Die Nervensystem-Ansicht leuchtet kurz auf. Der Spieler merkt es an der Performance.

Muskel III+ ist Voraussetzung für sinnvolle Nutzung von Materialklasse IV — die besten Materialien kaufen reicht nicht, der Körper muss folgen.

Körperreaktion als Variable (Lymph): Stufe II und III verlaufen nicht identisch. Die Transformation hängt von Expositionsquelle, Fraktionspfad und körperlicher Baseline ab. *“Das Fieber macht etwas aus mir — etwas, das kein anderer Spieler sieht.”*

2.3 Crafting & Materialsystem

Spieler-Fantasie

“Ein Stück Damaszener-Stahl ist ein Ereignis.”

Materialklassen

Klasse	Beispiele	Zugang	Status
I	Eisen, Zinn, Knochen	Frei verfügbar	Gesetzlos
II	Tiegelstahl, Silber, Malachit	Gilden-Markt	Handwerker
III	Damaszener-Stahl, Bergkristall	Gilden-Ruf: Anerkannt	Gilden-Mitglied

Klasse	Beispiele	Zugang	Status
IV	Titan-Legierungen, Roségold	Gilden-Ruf: Vertraut + Krone-Pass	Oberschicht
V	Schwellenlegierungen, -fäden, -linsen	Gilden: Meister ODER Schlund-Schwarzmarkt	Verboten

Keine Loot-Inflation. Ein Klasse-III-Schwert mit Muskel III übertrifft ein Klasse-IV-Schwert mit Muskel I.

Handwerk-Mechanik

- Aktives Crafting: Werkbank, vereinfachte Handwerks-Sequenz
- Werkzeug-Erfordernisse: Meister-Schmieden sind Gilden-Territorium
- Rezepturen: Wissensgegenstände, nicht automatische Freischaltungen. Klasse I-II frei, III-IV erfordern Gilden-Zugang, V liegt in Gilden/Orden-Archiven.
- Qualitätsvarianten: Grundlegend / Ordentlich / Meisterwerk — abhängig von Material, Werkzeug und Erfahrung

Rüstung als sozialer Ausdruck

Rüstungsklasse beeinflusst Ausdauerkosten, Material definiert Schutzwerte und NPC-Reaktionen. Jedes Körperteil unabhängig ausrüstbar. Verfall und Reparatur als Alltagshandlung.

2.4 Fraktionsruf-System

Spieler-Fantasie

"Ich habe mir diese Tür verdient. Oder ich habe sie mir verbaut."

Ruf-Stufen

Stufe	Bezeichnung	Zugang
0	Feindselig	Tore geschlossen, NPCs greifen an
I	Unbekannt	Öffentliche Bereiche
II	Bekannt	Basisaufgaben, erste innere Tore

Stufe	Bezeichnung	Zugang
III	Anerkannt	Mittlere Materialien, Fraktions-Infrastruktur
IV	Vertraut	Elite-Materialien, Insider-Informationen
V	Meister	Vollzugang (Schwellen-Materialien / Kronpassagen / Orden-Archive)

Kommunizierende Röhren: Was bei der Krone gewinnt, verliert bei Gilden oder Orden. Maximierung bei allen drei gleichzeitig ist nicht möglich.

Ruf-Quellen: Fraktionsquests (Hauptquelle), Welthandlungen (stiller Buchhalter), Dialoge, Handels-Reputation.

Point of No Return: Jede Fraktion hat einen quest-spezifischen Punkt, der sich erst rückwirkend als solcher zeigt.

Gilden-Mikropolitik

Neben dem Gesamt-Gildenruf gibt es Einzel-Ruf bei spezifischen Gilden (Schmiede, Glasmacher, Gerber, Weber). Wer gezielt eine Gilde hofiert, bekommt spezifische Tiefe statt generischen Zugang.

2.5 Schattenfieber-Progression

Spieler-Fantasie

"Ich sehe, was das Fieber aus mir macht. Es macht etwas anderes als aus anderen."

Das Schattenfieber ist keine Krankheit, die man heilt — es ist ein biologischer Zustand, den man navigiert. Direkt an das Lymph-Subsystem gekoppelt (2.2).

Schwellenanker: Hero Shot — aktiviert

Abbildung 5: Schwellenanker: Hero Shot — aktiviert

Konzeptbild: Schwellenanker in aktiviertem Zustand — biolumineszente Gefäßlinien, die visuelle Sprache der Schattenfieber-Transformation.

Die drei Fieber-Stadien

Stadium	Lymph-Stufe	Vorteile	Kosten	Reversibilität
Flüstern	II	Erweiterte Sinne, Schwellen-Objekte sichtbar	Wahrnehmungsstörungen leichte Veränderungen	Vollständig reversibel
Wandlung	III	Physische Buffs, Immunität gegen leichte Exposition	Erinnerungsfragmentierung sichtbare Veränderungen, Krone-Ruf sinkt	Nicht heilbar, managebar
Entgrenzung	IV	Extremer Power-Spike, direkte Schwellen- Interaktion	Kontrollverlust, narrative Einengung	Irreversibel ohne Schwellenanker

Körperreaktions-Varianz: Dasselbe Stadium sieht bei drei Spielern verschieden aus. Transformation hängt ab von: Expositionsquelle, Fraktionspfad, körperlicher Baseline.

Drei Fraktions-Antworten

Fraktion	Strategie	Gameplay
Krone	Unterdrückung — Lymph-Wert aktiv senken	Kein Fieber-Vorteil/Kosten, kompensiert durch Ausrüstung
Gilden	Verwertung — Plateau bei Stadium I, kurzzeitig Stadium II	Ressourcenintensiv, bindet an Wirtschaftsmechanik
Orden	Destillation — kontrollierter Aufstieg mit Stabilisierung	Kostenlos (Preis: Zeit, Verpflichtung, Schuld)

Der Schwellenanker als Stabilisator: Ein Spieler mit Fragment kann Stadium III partiell stabilisieren — keine Heilung, aber Schutz vor Identitätsverlust. Das ist der mechanische Kern des Hauptquests.

2.6 Händlernetz & Tiervolk

Spieler-Fantasie

“Es gibt Händler, die andere nicht kennen — und Waren, die nur sie führen.”

Tiervolk: Händler-Fuchs

Abbildung 6: Tiervolk: Händler-Fuchs

Konzeptbild: Tiervolk-Händler — kosmologisch-fremde Wesen in dauerhafter Symbiose mit Tieren. Leicht alien, nicht tribal.

Das Tiervolk sind kosmologisch-fremde Wesen in dauerhafter, irreversibler Symbiose mit Tieren. Ihre Handelsmotivation: Sie brauchen Materialien zur Stabilisierung der Symbiose.

Eigenschaft	Fraktionshändler	Tiervolk
Standorte	Fest, territorial	Fluktuierend, schwelennah
Ruf-System	5 Stufen, skalierbar	Binäres Vertrauen (fair/unfair)
Fraktionsbindung	An eine Fraktion gebunden	Unabhängig — versorgt auch verbrannte Spielfiguren
Spezialwaren	Materialklasse I-V via Ruf	Symbiose-Materialien, Navigations-Wissen, Körperreaktions-Alchemika

Salva (Kap. 4) ist der Haupt-Kontakt: Informationsbroker, Kontext-Lieferant, Einführung ins Tiervolk-System. Er erscheint nicht immer — sein Bewegungsmuster ist erlernbar.

Tiervolk: Marktszene

Abbildung 7: Tiervolk: Marktszene

Konzeptbild: Tiervolk-Marktszene — fluktuierende Handelspositionen an Übergangszone Gürtel/Schlund.

2.7 Systeminteraktionen

Die sechs Kernsysteme wirken zusammen. Vier Kerninteraktionen:

Kampf × Nervensystem × Schattenfieber: Jeder Kampf trainiert Cardio und Muskel. Wer mit Schwellensubstrat-Extrakten kämpft, gewinnt Macht und trainiert ungewollt das Lymph-System. Die ultimative Abwägung: kurzfristige Kampfkraft gegen langfristige Transformation.

Crafting × Fraktionsruf: Bessere Materialien erfordern höheren Fraktionsruf. Das bindet Crafting an Fraktionsentscheidungen. Muskel III+ ist Voraussetzung für Klasse-IV-Ausrüstung — "Day-One-Endgame-Gear" ist ausgeschlossen.

Schattenfieber × Fraktionsruf: Fieber-Status verändert Fraktions-Reaktionen. Stadium II schließt Krone-Zugänge. Die Gilden sind die einzige Fraktion, die Fieber-Träger ohne Stigma bedient.

Tiervolk × Alle Systeme: Das Tiervolk ist das systemische Sicherheitsnetz: unabhängig von Fraktionsruf, liefert Klasse-V-Materialien (Sonderweg), kauft Schattenfieber-Produkte, bietet Körperreaktions-Alchemika. Für verbrannte Spielfiguren der einzige verbleibende Zugang.

GDD Kapitel 03 – Erzählkonzept

Überblick

Das Erzählkonzept definiert, *wie* die Geschichte erzählt wird. Die Handlung ist ein Werkzeug, um die vier Design-Säulen erfahrbar zu machen.

Zentrales Prinzip: Der Spieler ist kein Held. Er ist ein Fremder in einer Situation, die ohne ihn bereits bestand.

Struktur: Drei Akte, drei Fraktionspfade, mehrere sich überschneidende Questlinien. Kein Akt ist vollständig linear.

3.1 Zeitlinie der Öffnung

Vor rund fünfundzwanzig Jahren öffnete eine Koalition aus Orden, Gilden und Krone die Ankerkammer. In den ersten Jahren schien wenig zu passieren. Das Schattenfieber — vorher eine seltene Kuriosität im Schlund — wurde häufiger. Dann nicht mehr ignorierbar.

Schwarzrands Reaktion war Verwaltung, nicht Alarm: Quarantänezonen als schrittweise Normalisierung, Berichte, Komitees, Sonderzonen. Heute ist der Schlund ein vergessener Ort. Das Fieber eine Realität, die alle kennen und niemand ausspricht.

Erzählerische Funktion: Der Fremde kommt nicht in eine akute Krise, sondern in eine Stadt im Dauerezustand verwalteter Katastrophe. Die Routine ist der erste Riss: die Normalität des Abnormalen.

Schwarzrand: Kanalzone — Stadtschnitt

Abbildung 8: Schwarzrand: Kanalzone — Stadtschnitt

Konzeptbild: Schwarzrand Kanalzone — wo Oberwelt und Schlund sich treffen. Die vertikale Schichtung als Erzählraum.

3.2 Intro-Sequenz — “Was er in der Hand hielt”

Spieler-Fantasie

“In den ersten fünfzehn Minuten muss ich verstehen, was dieser Ort ist — nicht durch Exposition, durch Erleben.”

Die Szene

Früher Morgen, Nebel. Hieronymus Vael liegt am Stadtrand — Schattenfieber Stadium III. Er hält eine biolumineszente Scherbe. Die Szene dauert maximal drei Minuten.

Die Ablehn-Option

CD-Entscheid: Der Spieler darf das Fragment ablehnen. Echte Verzweigung, keine Illusion.

	Annehmen (Standard)	Ablehnen
Fragment	Sofort im Inventar	Ein Fraktionsbote nimmt es
Schattenfieber	Lymph-Wert steigt sofort	Langsamer, aus der Umgebung
Fraktionskontakt	Angebote	Verhör (Spieler ist Zeuge)
Akt 1	Direkter Hauptquest-Zugang	Fragment aufspüren, mehr Stadtkenntnis
Langfristig	Gleiche zentrale Frage ab Beat 3	Perspektive: Träger vs. Zeuge

Beat-Struktur

1. Ankunft — Stadtrand, Nebel, sterbender Mann
2. Die Scherbe — Vael spricht, Spieler entscheidet
3. Drei Boten — Krone (Uniformierte), Orden (ziviler Brief), Gilden (Kast "zufällig" am Markt)
4. Erster Kontakt — Spieler spricht mit einem Boten zuerst. Erste nicht-erzwungene Entscheidung.
5. Schwarzrand — Die Stadt. Vertikale Schichtung. Der Spieler hat keine Ahnung, wo er steht.

3.3 Akt 1 — Das Fragment

"Ich verstehe gerade, was dieser Ort bedeutet — eine Stadt, die sich seit Jahren langsam verändert."

Umfang: 8–12 Spielstunden. Die Welt atmen lassen, bevor der erste Kulminationspunkt kommt.

Schlüssel-Beats:

- Drei Fraktionskontakte — Brenn (Krone) will das Fragment, Scherer (Orden) will es untersuchen, Kast (Gilden) will es analysieren. Reihenfolge frei. Alle haben gute Argumente, keines vollständig wahr.
- Verwaltungs-Alltag — Quarantäne-Protokolle, die Jahre laufen. Händler, die Schwellenmaterialien routiniert verkaufen. Die Normalität des Abnormalen.
- Erste Fraktionsentscheidung — Eine Fraktion verlangt ein Bekenntnis. Verweigerung möglich, aber Fraktionen werden ungeduldig.

- Salva — Tiervolk-Kontakt, Kontext-Lieferant. Kennt das Muster der langsamen Eskalation aus eigener Erfahrung (Kap. 4).
- Erstes Fieberflüstern — Organische Konsequenz des Lymph-Anstiegs, kein Story-Trigger.
- Kulminationspunkt — Fraktionsspezifisch. Beispiel Krone: Brenn schickt Spieler in den Schlund. Dort sieht er, was “kontrollierte Quarantäne” nach fünfundzwanzig Jahren bedeutet.

Lernbogen: Der Spieler lernt die Katastrophe rückwärts — zuerst den Istzustand, dann durch NPCs und Dokumente, was vor fünfundzwanzig Jahren geschah.

3.4 Hauptquest — “Der Schwellenanker”

“Ich verfolge ein Objekt und merke, dass ich mich selbst verfolge.”

Narrative Grundfrage: *War ich immer hier, oder hat der Schwellenanker mich gerufen?* — wird nie direkt beantwortet.

Akt-Struktur

Akt	Gameplay-Ziel	Narrative Frage	Kulminationspunkt
1 — Das Fragment	Ursprung des Fragments verstehen	Was habe ich in der Hand?	Fragment ist Teil von etwas Größerem unter Schwarzrand
2 — Das Muster	Andere Fragmente finden	Wer hat den Schwellenanker zerstört?	Koalitions-Enthüllung: Alle drei Fraktionen haben die Kammer geöffnet
3 — Die Schwelle	Schwellenanker wiederherstellen, zerstören oder halten	Was tue ich mit dem, was ich weiß?	Ankerkammer, finale Entscheidung

Akt 2 — Mechanische Verknüpfung: Jedes Fragment erhöht den Lymph-Wert. Wer sucht, nähert sich der Schwelle.

Akt 2 — Koalitions-Enthüllung: Die Koalition handelte nicht aus einem Entscheid, sondern aus hundert kleinen Entscheidungen über Jahre. Kein Moment der Entscheidung — Akkumulation.

Die drei Hauptenden

Ende 1 — Restauration (Krone-affin): Fragmente zurücklegen, Schwelle stabilisieren. Die Krone kontrolliert die Kammer. Stabiler, ungerechter. Notmaßnahmen werden Struktur.

Ende 2 — Destillation (Gilden-affin): Fragmente den Gilden übergeben. Schwellenanker wird Rohstoff. Schwelle wird handelbar. Konsequenter Medieval-Cyberpunk-Ausdruck: Natur wird Ware.

Ende 3 — Öffnung (Schwellenaffin): Keine Übergabe, Spieler hält und bleibt. Schwelle öffnet sich weiter. Transformation statt Kontrolle. Schattenfieber als Kommunikation, nicht nur Krankheit. Die Unterschicht wird sichtbar.

Mechanischer Hauptquest-Anker: Lymph-Wert bestimmt Schwellenanker-Resonanz. Ohne ausreichenden Lymph-Wert: Ende 3 nicht erreichbar. Mit feindseligen Gilden: Ende 2 nicht wählbar.

3.5 Fraktionsquests

Krone — "Das Erste Siegel"

Kontakt: Marschall Adelhaid Brenn Fantasie: "*Legitimität erkauft — jetzt den Preis zahlen.*"

1. "Passierschein" — Ohne Kronstempel in die Unterstadt. Schwarzmarkt-Scherbe sichern. *Einführung: Bewegungsfreiheit als Ressource.*
2. "Quarantäne" — Gesperrte Zone, vierzig Zivilisten, siebzehn tot. Brenn will Vertuschung. *Entscheidung: Befolgen / Zone öffnen / Information verkaufen.*
3. "Das Archiv" — Kronarchiv-Akten zum Schwellenanker. Die Krone weiß seit Generationen Bescheid. Nie gehandelt.
4. "Point of No Return" — Brenn erfährt die Wahrheit und verlangt Übergabe. Ab hier: Verbündete oder Hindernis.

Gilden — "Der Rohstoff"

Kontakt: Gildenmeisterin Vreni Kast Fantasie: "*Echte Macht aufbauen — sehen, was sie kostet.*"

1. "Das Angebot" — Kast bietet Fragment-Analyse, nicht Besitz. Zugang zur Werkstatt. *Einführung: Gilden-Infrastruktur.*
2. "Kanalrecht" — Gerber-Gilde blockiert tiefen Kanal. Verhandeln, kaufen, erzwingen. *Einführung: Gilden-Mikropolitik.*
3. "Das Destillationsarchiv" — Kasts Kellerarchiv: Versuche ohne Überlebende. "Das waren Freiwillige." *Moralischer Bruchpunkt.*
4. "Synthese" — Kast kann Schattenfieber synthetisieren. Braucht den Schwellenanker. *Point of No Return.*

Orden — "Die Prüfung"

Kontakt: Bruder Ivo Scherer Fantasie: "*Mehr verstehen als alle — der Preis wird später fällig.*"

1. "Der Archivist" — Zugang zum Archiv, erste Fertigkeitsbücher. *Jede Information hat einen Preis.*

2. "Die Kopie" — Scherers Ur-Text. Fehlende Stellen beschreiben die Zerstörung des Schwellenankers. Auslassung oder Vergessen?
 3. "Deutungshoheit" — Abweichler-Priester predigt näher an der Wahrheit. Scherer will ihn schweigen lassen. *Ordenslehre vs. Realität*.
 4. "Der Hochritus" — Ritual stabilisiert Stadium III. Preis: der Schwellenanker selbst. *Point of No Return.*
-

3.6 Nebenquests

Tiervolk: Diebin-Marder

Abbildung 9: Tiervolk: Diebin-Marder

Konzeptbild: Tiervolk-Diebin mit Marder-Symbiose — die vierte Kosmologie am Rand der Stadt.

"Der Zeuge" (Character-Quest) - NPC: Benedikt Haas, alter Tunnel-Arbeiter, Schlund - Kern: War bei der Öffnung der Ankerkammer dabei. Erkennt alle drei Koalitionsvertreter. - Zugang über Salvas Hinweisnetz. Vertrauenstest: Beweisen, dass man für keine Fraktion arbeitet. - Belohnung: Zerbrochenes Siegel mit drei Fraktionszeichen — Beweis der Koalition.

"Die Weber-Gilde und das, was leuchtet" (Gilden-Seitenquest) - NPC: Weberin Greth Saal, Mittelrang Weber-Gilde - Kern: Schwellenfäden in Textilien — begehrt von der Oberschicht, giftig für die Weber. - Beschaffung im Schlund, wo Weber in Stadium II leben. Die Gilde weiß das. - Belohnung: Weber-Werkstatt-Zugang, biolumineszente Textil-Rezepturen (Klasse III-IV).

"Salvatore und die Karawane" (Tiervolk-Lorequest) - NPC: Salva - Kern: Salva verschwindet. Findet den Ursprungsort seiner verlorenen Karawane — ein Frühwarnzeichen, das niemand ernst nahm. - Verfallener Handelsposten außerhalb Schwarzslands. Die Karawane löste sich von innen auf. - Belohnung: Weiteres Fragment (Hauptquest-Fortschritt) + Salvas vollständiges Vertrauen.

3.7 Erzählerische Prinzipien

Das epistemische Prinzip: Kein NPC kennt die vollständige Wahrheit. Die "Wahrheit" des Endes hängt davon ab, welche Quellen der Spieler befragt und welchen er geglaubt hat.

Unreliable Memory: Ab Stadium II werden Erinnerungen fragmentarisch. Das Spiel zeigt Szenen gelegentlich anders als beim ersten Erleben — mechanikvermittelter Kontrollverlust.

Die Zeitlinie als Erzählgerüst: - Akt 1: Istzustand verstehen. Das Abnormale ist normal geworden. - Akt 2: Prozess verstehen. Die Normalisierung abließ — Entscheidung für Entscheidung. - Akt 3: Entscheiden. Weitermachen oder aufhören.

Erzählgeschwindigkeit: Akt 1 langsam (Welt kennenlernen), Akt 2 mittel (Informationsdichte steigt), Akt 3 hoch (Ankerkammer, kein Ausweichen).

GDD Kapitel 04 – Schlüsselfiguren & NPCs

Strukturprinzip

Figuren werden nicht von innen nach außen beschrieben. Die Stimme kommt zuerst, dann die Funktion. Ein NPC ohne eigene Stimme hat kein Recht auf Existenz im Spiel.

Jede Figur wird beschrieben nach:

1. Wer sie ist — in drei Sätzen, kein Infodump
 2. Was sie vom Fremden will — explizit und versteckt
 3. Was sie nie zugeben würde — die Risse in der Fassade
 4. Ihre Stimme — ein Muster, eine Eigenheit, ein charakteristischer Satz
 5. Spielerrelevanz — Quest-Anker, Reaktion auf Fraktionswahl, Schattenfieber-Verhältnis
 6. Dramatischer Wendepunkt — der Moment, in dem die Figur kompliziert wird
-

4.1 Der Fremde – Spielercharakter

Kein vollständiger NPC-Eintrag, da spielergesteuert. Aber die Leerstelle muss benannt werden.

Der Fremde ist kein Held. Er ist eine Frage in Menschengestalt.

Er kommt von woanders — woher, das wählt der Spieler bei der Charaktererstellung, und es beeinflusst, wie die Welt auf ihn reagiert, aber nicht, was er "ist." Er hat einen Namen, den wir nie aussprechen. Er hat eine Vergangenheit, die wir in Dialogoptionen andeuten, aber nie erzählen. Er ist Blank Slate mit Textur — kein leeres Blatt, sondern ein Blatt, das schon beschrieben war und abgewischt wurde.

Das epistemische Prinzip: Der Fremde lernt die Welt durch Missverständnisse. Ein Gildenmeister, der ihm die Hand schüttelt, hat gerade eine Verpflichtung eingefordert — der Fremde weiß das nicht, noch nicht. Ein Ordensbote, der "ehrenwert" sagt, meint "gebunden." Die Krone bittet nicht — sie erwartet. Der Spieler lernt das langsam. Zu langsam, manchmal.

Schattenfieber-Status: Stufe 1 (Rauschen) ab Minute fünfzehn des Spiels. Nach dem Fragment. Das Rauschen gehört zum Charakter — er soll es erst sehr viel später als Symptom erkennen, wenn überhaupt.

Visuelle Leitlinie: Keine definierte Silhouette. Keine festgelegte Körperhaltung. Die Ausrüstung zu Beginn ist Unterschicht — Eisen, ungefärbtes Leinen, aufgearbeitetes Leder. Das wird sich verändern, aber das erste Bild muss das sein.

4.2 Der Sterbende – Intro-NPC

In-World-Name: Hieronymus Vael Funktion: Intro-Sequenz, Quest-Auslöser, erster Schattenfieber-Spiegel

Wer er ist

Hieronymus Vael war Bote. Nicht Krone, nicht Orden, nicht Gilden — er war freier Bote, einer der wenigen, die zwischen allen Lagern liefen, weil alle Lager solche Leute brauchen. Er wusste zu viel von zu vielen. Und er hat etwas transportiert, das er nicht hätte transportieren sollen: die Scherbe des Schwellenankers. Jetzt stirbt er daran.

Er ist ca. fünfzig Jahre alt, sieht achtzig aus. Die Haut an seinen Händen ist dünn geworden wie Papier, darunter laufen Muster, die aussehen wie tinte-eingeschriebene Adern, aber dunkler. Er riecht nach Erde. Sein Atem geht in kurzen Stößen.

Er liegt am Stadtrand, im Gras zwischen zwei ausrangierten Karrengeleisen. Es ist früher Morgen. Nebel. Er hat sich hierhin geschleppt, weil er wusste: die Stadt war nicht sicher. Nicht mit dem, was er trägt.

Der schleichende Beginn

Hieronymus Vael ist nicht heute Nacht krank geworden.

Vael zeigt seit Monaten Symptome — zunächst das Flimmern an den Rändern des Sichtfelds, dann der veränderte Geruchssinn, dann die langsam dunkler werdenden Adern an den Schläfen. Die Stadtbevölkerung kennt diese Progression. Es gibt keinen Moment, in dem jemand sagt: *“Das Schattenfieber ist ausgebrochen.”* Es gibt nur den Moment, in dem jemand sagt: *“Er sieht schlimmer aus als letzte Woche.”*

Vael liegt nicht hier, weil er heute Nacht kollabiert ist. Er liegt hier, weil er noch einen letzten Auftrag hatte und nicht mehr die Kraft aufgebracht hat zurückzukehren. Er ist einfach stehengeblieben. Irgendwann. Und dann hat das Gras ihn aufgenommen.

Was er vom Fremden will

Explizit: Dass der Fremde die Scherbe nimmt. Dass jemand anderes weiterlebt, wenn er nicht mehr kann.

Versteckt: Absolution. Hieronymus hat jemandem vertraut, dem er nicht hätte vertrauen dürfen. Das Stück Schwellenanker war ein Auftrag — bezahlt, legal, professionell. Aber er hat die Fragen nicht gestellt, die er hätte stellen sollen. Der Fremde ist nicht sein Retter. Er ist Hieronymus' letzter Zeuge.

Was er nie zugeben würde

Dass er weiß, wer den Auftrag gegeben hat. Er sagt es nicht, weil er Angst hat, dass dieses Wissen den Fremden umbringt, bevor er überhaupt angefangen hat. Vielleicht. Oder weil er sich schämt.

Seine Stimme

Hieronymus spricht in kurzen Sätzen. Er hat keine Energie für lange Erklärungen. Aber er ist kein Rätsel-NPC — er versucht zu erklären, scheitert aber an Zeit und Atem. Die Lücken in seinem Sprechen sind keine Absicht, sondern Erschöpfung.

Charakteristischer Satz:

"Nimm das. Geh nicht zurück, wo du herkamst — dort kennen sie deinen Weg. Versteh das nicht als Warnung. Versteh das als das Einzige, was ich dir noch geben kann."

Spielerrelevanz

Die Fragment-Übergabe — die Scherbe des Schwellenankers — ist der Clip-Moment. Sie muss in den ersten fünfzehn Minuten passieren.

Kurz danach erscheinen die drei Fraktionsboten. Dass der Fremde die Scherbe hat, ist entweder schon bekannt — oder wird innerhalb von Minuten bekannt.

Der Spieler kann Hieronymus nach seinem Tod durchsuchen. Er findet wenig: ein zerrissenes Pergamentstück mit drei Siegeln (Krone, Orden, Gilden — alle drei, was unmöglich sein sollte). Das ist eine Spur, die erst viel später aufgelöst wird.

Unreliable-Narrator-Moment: In Stufe 2 (Risse) erinnert sich der Spieler an die Begegnung mit Hieronymus. Was er "erinnert," stimmt nicht exakt mit dem überein, was passiert ist. Der Spieler weiß nicht, welche Version wahr ist.

Dramatischer Wendepunkt

Hieronymus stirbt in den ersten zwanzig Minuten. Aber: Wenn der Spieler im späteren Spielverlauf herausfindet, wer den Auftrag gegeben hat, verändert das die Erinnerung an diesen ersten Moment. Hieronymus wird rückwirkend komplizierter. Das ist sein Wendepunkt — post-mortem.

4.3 Die Ablehn-Option — Wenn der Spieler das Fragment verweigert

Dies ist kein Nebenpfad. Es ist eine vollwertige Möglichkeit mit eigener narrativer Logik.

Hieronymus hält die Scherbe des Schwellenankers aus. Der Spieler hat eine Dialogoption: Das Fragment nicht nehmen. Wenn der Spieler ablehnt, legt Hieronymus die Scherbe ins Gras neben sich. Er stirbt. Eine Gestalt erscheint — ein Fraktionsbote, der im Hintergrund gewartet hat. Er nimmt die Scherbe. Der Spieler hat jetzt kein Fragment und einen Toten und drei Fraktionsboten, die auf ihn warten.

Konsequenzen: Der Spieler beginnt das Spiel als Zeuge, nicht als Fragment-Träger. Die Fraktionen behandeln ihn als Ressource — jemanden, der weiß, wo die Scherbe zuletzt war. Das erste Frak-

tionsgespräch ist ein Verhör, kein Angebot. Der Spieler muss das Fragment aufspüren, bevor der Hauptquest-Strang beginnt — eine vertiefte Tutorial-Phase, in der er mehr von Schwarzrand sieht und mehr über die Fraktionen lernt.

Schattenfieber-Variante: Wer das Fragment nicht nimmt, bekommt trotzdem Schattenfieber — langsamer, aus der Umgebung, ohne Clip-Moment, ohne Ankerpunkt. Der Spieler erkennt es nicht als Moment. Das ist die härtere Version.

Emotionale Signatur: Der Standard-Pfad sagt: *Ich wurde in etwas hineingezogen*. Die Ablehn-Option sagt: *Ich habe mich entschieden, mich nicht einzumischen — und bin trotzdem drin*. Hieronymus Vael stirbt auf beiden Pfaden. Auf dem Standard-Pfad ist der Fremde sein Empfänger. Auf dem Ablehn-Pfad ist er sein Zeuge.

4.4 Fraktionsvertreter — Schlüssel-NPCs

Je ein Hauptkontakt pro Fraktion. Kein Gut/Böse. Jede Figur hat einen sympathischen Einstiegspunkt und einen Moment der Kompliziertheit.

4.4.1 Krone — Marschall Adelhaid Brenn

Funktion: Erster Kontakt zur Krone, Militärbehörde, potenzielle Auftraggeberin in Act 1

Fraktion Krone — Materialpalette

Abbildung 10: Fraktion Krone — Materialpalette

Wer sie ist Adelhaid Brenn ist fünfundvierzig. Sie hat dreiundzwanzig Jahre in der Kronarmee gedient, davon acht als Marschall der Stadtgarnison. Sie trägt Tiegelstahl-Rüstung, gebürstet, ohne Verzierung — nicht aus Bescheidenheit, sondern weil Verzierungen im Nahkampf Angriffspunkte sind. Sie ist die Person, die den Schwellenanker als erste offiziell zur Kenntnis nimmt.

Sie ist kein Schurke. Sie ist jemand, der Ordnung aufrechterhalten hat, weil Ordnung das Einzige ist, das die Schwächsten schützt. Wenn die Krone fällt, fallen zuerst die Menschen in den untersten Stadtschichten. Das glaubt sie.

Was sie vom Fremden will Explizit: Die Scherbe des Schwellenankers. Wenn sie den Fremden nicht überzeugen kann, sie freiwillig abzugeben, dann zumindest seine Zusammenarbeit.

Versteckt: Einen Vorwand, um das Schattenfieber-Problem zu lösen, ohne dass ihre Vorgesetzten wissen, dass es ein Problem gibt. Die Garnison verliert Soldaten — Schattenfieber-Exposition in den Unterkanal-Bereichen. Sie hat es bisher nicht gemeldet, weil ein offizieller Bericht eine Quarantäne bedeuten würde.

Was sie nie zugeben würde Dass die Kronbehörde selbst den Schwellenanker seit Jahren kennt. Nicht das Fragment — das Original. Und dass sie aus dieser Kenntnis nie eine Pflicht abgeleitet hat. Sie weiß nicht, was der Schwellenanker *ist* — aber sie weiß, dass Akten darüber existieren, die sie nicht lesen durfte.

Ihre Stimme Brenn spricht direkt und ohne Umwege. Sie sagt nie "vielleicht," sie sagt "es wäre denkbar." Bürokratische Sprache als Selbstschutz, nicht als Täuschung. Sie fragt viele Gegenfragen — nicht als Verhörtaktik, sondern weil sie keine Entscheidung trifft, die sie nicht vollständig versteht.

Charakteristischer Satz:

"Ich bitte Sie nicht, mir zu vertrauen. Das wäre unvernünftig. Ich bitte Sie, die Konsequenzen der Alternative zu verstehen."

Spielerrelevanz Boten-Szene: Brenns Bote erscheint als einer der drei Boten nach Hieronymus' Tod. Höflich, uniformiert, unauffällig — und hartnäckig.

Fraktions-Aufnahme: Der Spieler kann sich Brenn und der Krone anschließen. Unterkunft in der Kaserne, Zugang zu Kronpassagen, Ausrüstung aus Kronbeständen.

Moral-Komplikation: Im mittleren Spielverlauf stellt der Spieler fest, dass Brenn einen Unterkanal-Bereich sperren lassen — mit Menschen drin. Schattenfeuer-Exposition. Sie nennt es "kontrollierte Quarantäne." Vierzig Menschen. Siebzehn sind gestorben.

Ablehn-Option-Variante: Wenn der Spieler das Fragment nicht genommen hat, ist Brenns Bote der, der es aufhebt. Brenn ist im Vorteil — der erste Kontakt ist ein Verhör, kein Angebot.

Dramatischer Wendepunkt Brenn erfährt, was der Schwellenanker wirklich ist — ein Schwellen-Stabilisator. Sie zieht sofort die politische Konsequenz: Der Schwellenanker ist eine Waffe. Eine, die die Krone besitzen muss. Nicht aus Bosheit — aus militärischer Logik. Das ist der Moment, in dem sie aufhört, eine Verbündete zu sein und anfängt, ein Hindernis zu werden — ohne dass sie sich verändert hat.

4.4.2 Orden — Bruder Ivo Scherer

Funktion: Erster Kontakt zum Orden, Deutungs-Instanz, Informationsbroker (mit Preis)

Fraktion Orden — Materialpalette

Abbildung 11: Fraktion Orden — Materialpalette

Wer er ist Ivo Scherer ist zweiunddreißig. Er sieht jünger aus und weiß das — er nutzt es. Mittelrang: ein Forschungsbruder mit Archivzugang und genug Bildung, um gefährlich zu sein, aber zu

wenig Status, um unangreifbar zu sein. Er ist klug genug, den Machtspielern im Orden zu helfen, ohne je selbst einer zu werden. Das nennt er Demut. Es ist Selbstschutz.

Er trägt schwarze Ordensgewänder mit einem einzelnen indigofarbenen Ordenssiegel. Die Hände sind tintenbeschmiert. Er lächelt oft — aber das Lächeln erreicht die Augen nur, wenn er etwas Interessantes hört.

Was er vom Fremden will Explizit: Das Fragment zu untersuchen. Nicht zu besitzen — er ist clever genug, diese Formulierung zu wählen. Er will Zugang, nicht Kontrolle. Vorerst.

Versteckt: Wissen, das er monopolisieren kann. Ein Schwellenanker-Fragment, das auftaucht und kursiert, ist eine Wissenslücke. Lücken machen ihn nervös.

Was er nie zugeben würde Dass er einen Ur-Text über den Schwellenanker gesehen hat. Fragmentarisch, unvollständig — aber er hat ihn gesehen, vor drei Jahren, in den Archivuntergeschossen, und er hat ihn nicht gemeldet. Er hat ihn kopiert. Die Kopie liegt in seinem Quartier.

Seine Stimme Scherer spricht in langen, präzisen Sätzen mit Zwischensätzen, die immer etwas sagen, das er direkt nicht sagen möchte. Er wiederholt Formulierungen des Gesprächspartners, leicht verändert — "Sie sagten, er drückte Ihnen etwas in die Hand. Drückte. Das ist ein Wort mit Druck dahinter."

Charakteristischer Satz:

"Was Sie da beschreiben, ist entweder sehr gefährlich oder sehr wichtig. In meiner Erfahrung ist es meistens beides."

Spielerrelevanz Boten-Szene: Scherers Kontaktmann — kein uniformierter Bote, ein zivil gekleideter junger Mann — übergibt ein versiegeltes Briefchen mit einer Adresse.

Fraktions-Aufnahme: Der Orden bietet Zugang zum Archiv (Fertigkeitsbücher, Upgrade-Pfade), Unterkunft in einem Ordenshaus, und Scherers persönliche Deutungsleistung.

Informationsbroker-Mechanik: Scherer ist der NPC, über den der Spieler am meisten über die Weltgeschichte erfährt. Jede Information hat einen Preis — nicht notwendigerweise Geld. Manchmal eine Gunst.

Dramatischer Wendepunkt Scherer zeigt dem Spieler seinen Ur-Text-Fragmentfund. Aber: Der Spieler kann sehen, dass die Kopie unvollständig ist — und dass die fehlenden Stellen genau das sind, was erklärt, wie man den Schwellenanker zerstört. Scherer hat das nicht kopiert. Vielleicht aus Vergessen. Vielleicht nicht.

4.4.3 Gilden — Gildenmeisterin Vreni Kast

Funktion: Erster Kontakt zu den Gilden, Wirtschaftsmacht, Vermittlerin und Händlerin

Fraktion Gilden — Materialpalette

Abbildung 12: Fraktion Gilden — Materialpalette

Wer sie ist Vreni Kast ist zweifünfzig. Meisterin der Glasmacher-Gilde — optische Instrumente, Alchemie-Phiolen, Bergkristall-Linsen. Sie ist kurz, unscheinbar, trägt immer eine Lupe an einer Kette. Ihre Hände sind vernarbt von Jahrzehnten an Werkbänken. Sie hat aus einer Familie ohne Gildenstatus in den Gildenrat aufgestiegen. Das war nicht Glück. Das war dreißig Jahre kalkuliertes Handeln.

Was sie vom Fremden will Explizit: Das Fragment analysieren. Dienstleistungen und Information im Tausch für Zugang. Kein Besitz — Analyse.

Versteckt: Zu verstehen, was der Schwellenanker von sich abstrahlt. Die Gilden wollen das Messbare — und wenn etwas mit dem Fragment passiert, das messbar ist, will Kast das erste Messinstrument sein, das es misst.

Was sie nie zugeben würde Dass die Glasmacher-Gilde bereits seit zwei Generationen versucht, das Schattenfeuer zu synthetisieren. Nicht heilen — synthetisieren. Als Rohstoff. Die Experimente haben keine Überlebenden hinterlassen. Sie nennt es intern "das Destillationsarchiv."

Ihre Stimme Kast redet schnell, präzise, und lässt dem Gesprächspartner keine Zeit zum Innehalten. Sie gibt viele Informationen, bevor der andere eine Frage stellen kann — das ist keine Offenheit, das ist Überflutung. Wen sie mag, gibt sie Spitznamen. Wen sie nicht mag, nennt sie "Kollege."

Charakteristischer Satz:

"Sie halten das gerade in der Hand und wissen nicht, was es ist. Das ist die unangenehmste Position, in der man sich befinden kann — wertvolles Unwissen. Ich kann das ändern. Nicht umsonst, natürlich."

Spielerrelevanz Boten-Szene: Kast schickt keinen Boten. Sie wartet. Der erste Kontakt ist zufällig inszeniert, aber nicht zufällig.

Fraktions-Aufnahme: Die Gilden bieten Zugang zu Materialien (bessere Ausrüstung, Alchemie-Rezepturen), ein Handelsnetz das Informationen liefert, und Geld. Direkter als Krone und Orden.

Handels-Mechanik: Vreni Kast ist der NPC, über den Spieler Zugang zu Nicht-Standard-Ausrüstung bekommen. Viele ihrer besten Angebote sind mit Bedingungen verknüpft, die erst später relevant werden.

Dramatischer Wendepunkt Der Spieler entdeckt das Destillationsarchiv. Kast verteidigt es nicht moralisch. Sie sagt: "Das waren Freiwillige. Das Schattenfieber hätte sie trotzdem getötet." Das kann wahr sein. Das ändert nichts daran, was das Archiv ist.

4.5 Die Reisenden — Salva

Funktion: Informationsbroker, Verbindung zur Unterstadt und zu Netzwerken außerhalb der Fraktionen, vierte Kosmologie

Tiervolk — Händler (Fuchs-Symbiose)

Abbildung 13: Tiervolk — Händler (Fuchs-Symbiose)

Was das Tiervolk wirklich ist

"Tiervolk" ist ein Stadtbegriff. Abwertend, ungenau, falsch. Die Wesen, die man so bezeichnet, sind kosmologisch fremde Entitäten in dauerhafter, irreversibler Symbiose mit einem Tier der Stoffwelt. Das Fremde hat sich mit einem Tier als Materialanker verbunden. Das Tier gibt Form und Verwurzelung; das Fremde gibt ein Bewusstsein, das über Tierinstinkt hinausgeht. Die Symbiose ist nicht Fusion — die beiden Teile bleiben unterscheidbar, aber untrennbar.

Das Ergebnis ist eine eigene ontologische Kategorie — zwischen Stoff und Kosmologischem, zwischen Tier und etwas, für das die Stadtsprache kein Wort hat. Sie nennen sich intern "die Reisenden."

Zur kosmologischen Grundlage der Reisenden, ihrem Ursprung und der Natur der Symbiose: siehe WBB Kapitel 1 (Mythos) und Kapitel 3 (Ethos, Abschnitt 3.3).

Wer Salva ist

Salva trägt einen Habicht — im Körper. Der Habicht lebt in Salva und Salva lebt in ihm, und die Grenze zwischen beiden ist so durchlässig geworden, dass Salvas Pupillen sich bei Gefahr weiten wie die eines Raubvogels, seine Hörwahrnehmung in einem Frequenzband liegt, das Menschen nicht erreichen, und seine Orientierung im Raum so präzise ist, dass die Schlundbewohner sagen, er sehe mit Augen, die nicht in seinem Gesicht sitzen.

Salva ist zwischen dreißig und fünfzig. Er ist Informationsbroker und Kontaktvermittler. Keine Gilde-Mitgliedschaft, keine Kronen-Akkreditierung, kein Ordensstatus. Ein Netz aus Kontakten, das alle drei Fraktionen umspannt.

Körperliche Erscheinung: Auf den ersten Blick unremarkabel — mittelgroß, das Gesicht in bewusst gepflegter Neutralität. Beim zweiten Blick stimmt etwas nicht. Die Schulterstruktur verschiebt sich beim Gehen anders als bei einem Menschen. Die Haut um Schläfen und Hals hat ein feines Gefiederrelief, das im Licht schimmert. Augen: amber. Pupillen rund — außer in bestimmten Momenten.

Er trägt immer etwas Gestohlenes aus der Oberschicht — eine Faser Brokatseide als Tuchstreifen, eine einzelne Lapislazuli-Applikation. Das ist Kompass: wo der Wert ist, war Salva zuerst.

Tiervolk — Diebin (Marder-Symbiose)

Abbildung 14: Tiervolk — Diebin (Marder-Symbiose)

Was er vom Fremden will

Explizit: Einen Kunden, der zahlt. Der Fremde ist neu, schuldet niemandem etwas, kennt keine lokalen Regeln.

Versteckt: Schutz. Salva ist in einer gefährlichen Position. Der Fremde, der keine Fraktion hat, ist vorübergehend unberührbar. Das ist nützlich.

Noch tiefer versteckt: Salva weiß, was das Fragment ist. Nicht intellektuell — das kosmologisch Fremde in ihm empfängt etwas, wenn der Schwellenanker in der Nähe ist. Eine Art Resonanz. Er will wissen, was das bedeutet, ohne zugeben zu müssen, dass er es empfindet.

Was er nie zugeben würde

Dass er den Schwellenanker schon einmal “gehört” hat. Vor Jahren, auf einer Handelsroute weit südlich der Stadt. Eine Karawane. Er war das einzige Überlebende. Er hat nie darüber gesprochen, weil er keine Erklärung hat, die nicht verrückt klingt.

Und: er weiß nicht, ob er der Fremde ist, der einen Habicht trägt — oder der Habicht, der einen Menschen trägt.

Salva und das Schattenfieber

Das kosmologisch Fremde in Salva ist nicht dasselbe wie das Schwellensubstrat. Verschiedene Quellen, verwandtes Empfinden. Das Schwellensubstrat ist blind — es reagiert auf organisches Gewebe ohne Bewusstsein. Das Fremde in Salva wählt. Die Symbiose war keine Infektion, sie war eine Begegnung.

Wo ein Mensch mit Stufe-1-Schattenfieber Verwirrung erfährt, nimmt Salva *Bedeutungsstruktur* wahr — nicht Sprache, nicht Inhalt, aber Muster. Das ist die Basis seiner “vierten Kosmologie”: Das Schattenfieber ist Kommunikation. Er sagt das selten und leise. Aber er meint es wörtlich.

Seine Stimme

Salva redet in Konjunktiven. “Man könnte sagen.” “Es wäre denkbar, dass.” Wenn er etwas als Fakt bezeichnet, ist es ein Fakt. Er macht manchmal eine lange Pause mitten in einem Satz — er hört gerade etwas, das andere nicht hören.

Salva lacht selten. Wenn er lacht, ist es ein einziger scharfer Atemzug durch die Nase. Das ist sein Habicht.

Charakteristischer Satz:

“Was Sie in der Hand halten, hat drei verschiedene Preisschilder — je nachdem, wen Sie fragen. Ich rate Ihnen, nicht alle drei zu fragen. Nicht gleichzeitig.”

Spielerrelevanz

- Salva ist der NPC, der dem Fremden am frühesten erklärt, wie die Stadt *wirklich* funktioniert.
- Er ist kein Quest-Geber. Er ist ein Kontext-Lieferant. Seine Informationen verändern nicht den Verlauf von Quests, sondern wie der Spieler sie versteht.
- Er reagiert auf Fraktionswahl: Wenn der Spieler einer Fraktion beitritt, wird Salva vorsichtiger.
- Er ist der einzige NPC, der den Fremden beim ersten Treffen beim korrekten Namen nennt — obwohl der Fremde ihn ihm nicht gesagt hat.

Ablehn-Option-Variante: Wenn der Spieler das Fragment nicht genommen hat, weiß Salva es — er war dort. *"Ich habe gesehen, was Sie getan haben. Das war ungewöhnlich."*

Dramatischer Wendepunkt

Salva verschwindet für eine längere Spielperiode. Wenn er zurückkommt, ist das Fremde in ihm präsenter geworden. Seine Pausen werden länger. Er antwortet manchmal auf Sätze, die noch nicht zu Ende gesprochen wurden. Er riecht das Schattenfieber an Menschen, bevor sie selbst es bemerken. Was er gefunden hat: Den Ursprungsort des Fragments — und etwas Unerwartetes. Der Schwellenanker resoniert mit dem Fremden in ihm. Nicht als Gefahr. Als Verwandtes. Er gibt diese Information gegen einen sehr hohen Preis weiter — nicht aus Geldgier, sondern weil er sicherstellen will, dass der Spieler weiß, wie ernst das ist.

4.6 Fraktionskosmologien — Verweis

Die kosmologischen Grundlagen der drei Fraktionen und der Reisenden — ihre Schöpfungserzählungen, ihre Deutung des Schattenfiebers, ihre jeweiligen Verschwiegenden — sind vollständig in der World Building Bible dokumentiert: WBB Kapitel 1 (Mythos) für die kosmologische Ebene, WBB Kapitel 3 (Ethos, Abschnitte 3.2 und 3.3) für die kulturellen und philosophischen Ausprägungen.

Jede der drei Fraktionen erzählt eine andere Geschichte über dieselbe Welt. Keine ist vollständig wahr. Die vierte Kosmologie der Reisenden wird von keinem Text bestätigt und von keinem widerlegt. Das ist kein Erzählfehler — es ist die Erzählung.

4.7 Quest-Skizzen

Intro-Quest: "Was er in der Hand hielt"

Trigger: Spieler betritt die Spielwelt. Früher Morgen, Stadtrand von Schwarzrand, Nebel. Einstieg: Hieronymus Vael stirbt. Die Übergabe der Scherbe. Drei Boten erscheinen. Erste Entscheidung: Zu welchem Boten geht der Spieler zuerst?

Dies ist keine Moral-Entscheidung. Der Spieler kennt die Fraktionen noch nicht. Er geht zu dem Boten, dessen Angebot sich zuerst richtig anfühlt. Die Welt merkt es sich.

Struktur:

- Beat 1 — Hieronymus. Der Spieler findet den Sterbenden. Nicht durch einen Pfeil, nicht durch einen Marker — durch Geräusch, durch Schatten. Vael liegt einfach da, als wäre das der logische Abschluss von etwas, das vor Monaten begonnen hat. Das schleichende Erkennen: *Das Schattenfieber sieht so aus.*
- Beat 2 — Die Scherbe. Vael spricht. Kurz, erschöpft, klar. Die Übergabe. Spieler entscheidet: Nehmen oder ablehnen. Clip-Moment: die Schatten stimmen für eine Sekunde nicht.
- Beat 3 — Erste Adresse. Der Spieler betritt die Stadt zum ersten Mal richtig. Er bemerkt die Schichtung. Er hat keine Ahnung, wo er steht.

Ablehn-Variante:

- Beat 1 — Hieronymus. Der Spieler weigert sich. Die Scherbe liegt im Gras.
 - Beat 1b — Ein Fraktionsbote nimmt die Scherbe. Der Clip-Moment passiert trotzdem, gedämpft.
 - Beat 2 — Die drei Boten behandeln den Spieler als Zeugen, nicht als Fragment-Träger. Erster Kontakt ist Verhör.
 - Beat 3 — Der Spieler muss das Fragment aufspüren, bevor der Hauptquest-Strang beginnt.
-

Hauptquest-Strang: "Der Schwellenanker"

Die zentrale Frage des Hauptquests: War ich immer hier, oder hat der Schwellenanker mich gerufen?

Diese Frage wird nie direkt beantwortet. Das ist keine Schwäche der Story, das ist die Story.

Act 1 — Die Scherbe: Der Spieler hat ein Stück von etwas, das viele wollen und keiner versteht. Die drei Fraktionen wollen es aus unterschiedlichen Gründen. Salva will es für Geld. Der Spieler beginnt, Schwarzrand zu verstehen.

Act 2 — Das Muster: Die Scherbe ist nicht einzigartig. Es gibt andere. Hinweise darauf, dass der Schwellenanker in Stücke zerbrochen wurde — wann, durch wen, warum. Die Fraktionen haben unterschiedliche Stücke. Der Spieler navigiert ein Netz aus Halbwahrheiten.

Act 3 — Die Schwelle: Der Spieler erreicht den Ursprungsort — die Ankerkammer in den Tiefen von Schwarzrand. Was er dort findet, hängt von seinen Entscheidungen ab. Der Schwellenanker stabilisiert die Schwelle. Wenn er zerstört wird, öffnet sich die Schwelle weiter. Wenn er erhalten wird, bleibt das Schattenfieber kontrollierbar — aber nichts ändert sich an den Bedingungen, unter denen die Stadt die Schwächsten behandelt.

Endkonsequenzen (drei Hauptäste):

1. Den Schwellenanker der Krone übergeben. Die Schwelle bleibt stabil. Die Krone kontrolliert das Schattenfieber militärisch. Die Stadt überlebt. Die untersten Schichten bleiben, wo sie sind.

2. Den Schwellenanker dem Orden übergeben. Die Schwelle wird durch Ordenswissen verwaltet. Das Schattenfieber wird zur Theologie. Wer nicht unter Ordensdeutungshoheit lebt, ist ungeschützt.
3. Den Schwellenanker niemandem geben. Die Schwelle öffnet sich weiter. Das Schattenfieber eskaliert. Aber etwas kommt durch — und was durchkommt, ist nicht nur Krankheit. Es ist das, wovon die Reisenden immer gesprochen haben.

Tiervolk — Marktszene

Abbildung 15: Tiervolk — Marktszene

GDD Kapitel 05 – Visuelle Designsprache & Art Direction

5.0 Prämissen

RELICS ist kein generisches Mittelalter. Materialien bedeuten Macht — und das muss sofort lesbar sein. Wer welches Material trägt, aus welchem Stein sein Haus gebaut wurde, mit welchem Werkzeug er hantiert: das sagt mehr als jeder Dialog.

Leitfrage für jede Design-Entscheidung: *Ist das auf 50 Meter lesbar?* (Silhouette-Regel, Dark Souls)

5.1 Visuelle Vision – Medieval Cyberpunk als Materialsprache

“Medieval Cyberpunk” ist Strukturprinzip, nicht Ästhetik-Label:

Cyberpunk-Konzept	Visuelle Übersetzung
Megacorporations	Gildenheraldik in Stein, eisenbeschlagene Gildentore, Zunftzeichen an Fassaden
Neon-Ästhetik	Alchemische Laternen, phosphoreszierende Mineralkanäle, Biolumineszenz in Fugen
Vertikalität	Vier Stadtschichten — jede eine eigene Epoche, ein eigener Stil
High-Tech, Low-Life	Damaszener-Stahl oben, gestohlene Eisenreste unten — gezeigt, nie beschriftet
Überwachung	Ordenssiegel auf Torbögen, versiegelte Dokumente, Kapuzenträger an Weggabelungen
Augmentierung	Alchemische Narbenzeichnungen, Schattenfieber-Gefäßlinien, Knocheneinlagen

Verbindliche Ausschlüsse: - Keine Hexagone, kein Steampunk, keine Anachronismen (kein Schießpulver, kein Buchdruck) - Keine Sci-Fi-Materialien, keine leuchtenden Augen als Magie-Signifier

5.2 Farbpalette & Materialsprache nach Fraktion

5.2.1 Die Krone — Kosmologie des Blutes

Einschüchterung durch Perfektion. Kein überflüssiges Element.

Palette: All-Black / Anthrazit. EIN Blutrot-Akzent. Kaltes Weißlicht auf poliertem Metall.

Materialien: Titan-Legierungen, Damaszener-Stahl (gebürstet), geschliffener Obsidian, schwere Brokatseide in Schwarz, Kristallglas-Phiolen, blutroter Siegellack als einziger Farbakzent.



Abbildung 16: Krone — Materialpalette: Titanrüstung, Obsidian-Intarsien, Blutrot-Signet, Damaszener-Stahl

Architektur: Massiver Stampflehm/Kalkstein in brutalisierten Blöcken. Keine Ornamentik außer Wappenzeichen. Cantilevierte Plattformen. Kristallglas-Lichtschächte — Licht von oben als Herrschaftssymbol.

Kronbastion — Geometrischer Brutalismus über dem Abgrund, Lichtschächte, Hängende Gärten

Abbildung 17: Kronbastion — Geometrischer Brutalismus über dem Abgrund, Lichtschächte, Hängende Gärten

Kronbastion — Cineastischer Hero-Shot bei Morgengrauen, vertikale Stadtschichtung sichtbar

Abbildung 18: Kronbastion — Cineastischer Hero-Shot bei Morgengrauen, vertikale Stadtschichtung sichtbar

Silhouette-Regel: Kronensoldaten: breitere Schulterplatten, kürzere Silhouette, kein weißer Stoff sichtbar.

Krone-Soldatin — Brenn-Silhouette: asymmetrische Schulterplatte, Blutrot-Akzent, geometrischer Helm

Abbildung 19: Krone-Soldatin — Brenn-Silhouette: asymmetrische Schulterplatte, Blutrot-Akzent, geometrischer Helm

Krone-Soldatin — Hero-Konzept: Vollrüstung, Damaszener-Schwert, Brokathalbcape

Abbildung 20: Krone-Soldatin — Hero-Konzept: Vollrüstung, Damaszener-Schwert, Brokathalbcape

5.2.2 Der Orden — Kosmologie des Wissens

Reinheit als Drohung. Weiß, das keinen Fleck toleriert.

Palette: All-White / Hellgrau. EIN blassgrüner Lumineszenz-Akzent. Silberne Präzisionsdetails.

Symbol: Das Ordenssiegel — ein gepresstes Wachssiegel mit einem stilisierten Augen-Motiv (das Auge des Wissens) im Zentrum, umgeben von konzentrischen geometrischen Kreisen. Kein Kreuz. Das Siegel wird gestempelt auf Dokumente, gebrannt in Türstürze, gepresst in grünes Wachs auf Schriftrollen.



Abbildung 21: Orden — Materialpalette: Weißes Leinengewand, Kristalllinse, Vellum-Manuskript, grüne Alchemiephiole

Ordenssiegel — Designsheets: Wachssiegel-Varianten, Anwendungskontexte (Dokument, Türsturz, Anhänger)

Abbildung 22: Ordenssiegel — Designsheets: Wachssiegel-Varianten, Anwendungskontexte (Dokument, Türsturz, Anhänger)

Materialien: Gebleichtes schweres Leinen, Kristallglas-Optiklinsen, Vellum, blassgrüne Alchemiephiole, Knochen-Rosenkranz mit Obsidian-Mittelement.

Architektur: Romanische Rundbögen, heller geschliffener Kalkstein, schmale Schlitzfenster, Bibliotheken in Turmform.

Stille Bibliothek — Vertikale Wissenshoheit: Spiralregale in Turmform, schmale Lichtschlitze

Abbildung 23: Stille Bibliothek — Vertikale Wissenshoheit: Spiralregale in Turmform, schmale Lichtschlitze

Silhouette-Regel: Ordensboten: hochgeschlossene schmale Silhouette, weißer Umhang, kein Metall sichtbar.

Ordensbruder (Scherer) — Weißes Gewand, Siegelkette, Kodex, grüne Alchemiephiolen

Abbildung 24: Ordensbruder (Scherer) — Weißes Gewand, Siegelkette, Kodex, grüne Alchemiephiolen

5.2.3 Die Gilden — Ontologie des Materials

Akkumulierter Reichtum. Jedes Objekt hat einen Preis.

Palette: Tiefbraun, Warmamber, Mitternachtsindigo, Malachitgrün. Bronze und Gold als Akzente.

Materialien: Brokatseide in Nachtindigo, polierter Malachit-Cabochon, Bernsteinkette, Bronzewerkzeug als Statussymbol, vegetabil gegerbtes Sattlerleder, Keramiktiegel mit Pigmenten.



Abbildung 25: Gilden — Materialpalette: Indigoseide, Malachit, Bernstein, Bronzewerkzeug, Sattlerleder

Architektur: Bauhaus-Inspiration — klare Linien, Funktionalität als Ästhetik. Integrierte Werkstätten, Bronzebeschläge, modulare Fassaden.

Gildenhof — Innenansicht: Werkstatt-Arkaden, Bronzewappen, Gerichtspodium, Warmlicht

Abbildung 26: Gildenhof — Innenansicht: Werkstatt-Arkaden, Bronzewappen, Gerichtspodium, Warmlicht

Silhouette-Regel: Gildenmeister: breiter Stand, Lederschürze oder schweres Brokattuch, Werkzeughalter sichtbar.

Gildenmeisterin Kast — Indigobrokattuch, Malachit-Anhänger, Werkzeuggürtel, Bernsteinnadeln

Abbildung 27: Gildenmeisterin Kast — Indigobrokattuch, Malachit-Anhänger, Werkzeuggürtel, Bernsteinnadeln

5.3 Architektur — *Die vier Schichten Schwarzrands*

Schwarzrand ist eine gerichtete Stadt. Sie orientiert sich zur Schwelle hin — die Architektur schwellt, lehnt und greift in Richtung des Abgrunds.



Abbildung 28: Schwarzrand — Kanalzone: Marktquai am Kanal, vertikale Stadtschichten im Hintergrund

Schicht 1 — Slums (Untergrund, Schwellennähe)

Schwelle am nächsten. Realität porös. Biolumineszenz überall.

- Material: Gestohlene Ziegel, Holzreste, Lappen als Trennwände
- Licht: Biolumineszente Ablagerungen in Mörtelfugen — grünlich, schwach, unzuverlässig

- Atmosphäre: Deckenhöhe unter 2m. Tunnel, keine Straßen

Designregel: Slums dürfen NICHT pittoresk sein. Wenn es schön ist, ist es bedrohlich — die Biolumineszenz signalisiert das Fieber.

Schlund — Unterstadt: Tunnel unter 2m Deckenhöhe, Biolumineszenz, improvisierte Behausungen

Abbildung 29: Schlund — Unterstadt: Tunnel unter 2m Deckenhöhe, Biolumineszenz, improvisierte Behausungen

Schlund-Bewohner — Geflickte Lumpen, Knochengriff-Messer, blasse Schattenfieber-Adern

Abbildung 30: Schlund-Bewohner — Geflickte Lumpen, Knochengriff-Messer, blasse Schattenfieber-Adern

Schicht 2 — Mittelstadt (Fachwerk und Romanik)

Historisches Herzstück. Hier verbringt der Spieler die meiste Zeit.

- Material: Fachwerk aus Eiche, Sandstein-Fundamente, Talgkerzenlicht
- Hybridzonen: Edelstahlbeschläge am Fachwerk, Bauhaus-Fensterrahmen in romanischen Bögen
- Kanalzone: Handelsader und Geruchskanal, Quais als informeller Markt

Markt der Tausend Treppen — Vertikaler Basar in der Klippe, Stufenplattformen, Warmlicht

Abbildung 31: Markt der Tausend Treppen — Vertikaler Basar in der Klippe, Stufenplattformen, Warmlicht

Schicht 3 — Gilden- und Ordensdistrikte (Brutalistisch/Bauhaus)

Machtarchitektur. Hier wirkt der Spieler klein.

- Material: Geschlagener Kalkstein, Metallintarsien, geometrische Formen
- Gildehallen: Offen nach vorn (Produktion sichtbar)
- Ordensbibliotheken: Geschlossen, schmale Schlitzfenster nach oben

Schicht 4 — Kronenfestung (Geometrischer Brutalismus)

Das absolute Oben. Kein Ornament. Cantilevierte Plattformen über dem Abgrund. Licht als Privileg.

5.4 Charakter-Design

5.4.1 Hauptprinzip: Comme des Garcons trifft mittelalterliche Rüstung

Silhouetten: tailored, körperbetont, geschichtet. Kein Übergewicht an Schmuck. Jedes Detail hat Funktion.

Schichtung: Gambeson Kettenhemd-Segmente Platten-Elemente (nie vollständig)

Oberfläche: Gebürstetes Metall, geätzte Marker, Patina an Kanten

Asymmetrie als Prinzip: Avant-garde Silhouetten — eine Schulter breiter, eine Seite Kettenhemd, andere Seite Platte.

5.4.2 Spieler-Silhouetten

Drei Grundkonfigurationen, auf 50 Meter unterscheidbar:

Spieler-Silhouetten — Drei Varianten: leicht (Scout), mittel (Standard), schwer (Infanterie)

Abbildung 32: Spieler-Silhouetten — Drei Varianten: leicht (Scout), mittel (Standard), schwer (Infanterie)

Leicht (Scout/Alchemist): Quilted Gambeson, Lederbracers, kurzer asymmetrischer Umhang, Werkzeuggürtel. Silhouette: schlank, eckig, mobil.

Spieler — Leichte Rüstung: Gambeson, Kapuze, Alchemiegürtel, Handkrustenbrust

Abbildung 33: Spieler — Leichte Rüstung: Gambeson, Kapuze, Alchemiegürtel, Handkrustenbrust

Mittel (Standard): Kettenhemdsegmente, asymmetrische Schulterplatte, Halbgreaves. Silhouette: ausgewogen, funktional.

Schwer (Infanterie): Überlappende dunkle Plattensegmente, Großhelm, Schild am Rücken. Silhouette: breit, geerdet, festungsartig.

Spieler — Schwere Rüstung: Vollplatte, Großhelm, Streitaxt, Eisenperlen-Wolltuch

Abbildung 34: Spieler — Schwere Rüstung: Vollplatte, Großhelm, Streitaxt, Eisenperlen-Wolltuch

5.4.3 Das Tiervolk — Subtile anatomische Verschiebung

Das Tiervolk lebt in dauerhafter kosmologischer Symbiose. Das Tier ist erkennbar — Fuchs, Marder, Habicht — aber es trägt etwas in sich, das nicht hineingehört. Die Fremdheit ist nie theatralisch. Sie ist subtil und präzise.

Designprinzipien: - Augen: Pupillen stimmen nicht — vertikal, horizontal oder interne Tiefe - Fell/Feder: Konter-Wirbelmuster, sekundäre geometrische Schicht - Proportionen: Fraktionell verschoben — Arme zu lang, Hals dreht zu weit - Stillstand: Zu still. Kein Blinzeln im normalen Rhythmus

Was es NICHT ist: Kein Tribal, kein Monster, kein Disney, keine Furry-Ästhetik.



Abbildung 35: Tiervolk — Fuchs-Händler: Marktkontext, Anthrazitmantel, subtile Fremdheit



Abbildung 36: Tiervolk — Marder-Diebin: Foxfire-Augen, Knochengelenke, Dachvorsprung-Silhouette



Abbildung 37: Tiervolk — Marktszene: Integration unter Menschenmenge, subtile Anomalien

CD-Feedback (Tag 5): Tiervolk-Bilder etwas zu cartoon-y/anthropomorph. Neue Iteration: subtiler, menschlicher, weniger offensichtlich tierisch.

Tiervolk — Subtile Variante: Fast-menschliche Fuchsfrau, nur Spurenmerkmale sichtbar

Abbildung 38: Tiervolk — Subtile Variante: Fast-menschliche Fuchsfrau, nur Spurenmerkmale sichtbar

Tiervolk — Salva (Habicht): Älterer Informationshändler, Federhaut-Übergang, horizontale Pupillen

Abbildung 39: Tiervolk — Salva (Habicht): Älterer Informationshändler, Federhaut-Übergang, horizontale Pupillen

Farbpalette Tiervolk: Anthrazit, Kohleschwarz, Aschgrau (Kleidung). Warmes Sienna, Ochre (Fell). Maximal EIN gedämpfter Akzent. Keine Fraktionsfarben.

5.5 Relikt — Der Schwellenanker

Formsprache

Eine komprimierte gefaltete geologische Formation — nicht Knochen, nicht Kristall. Zu regelmäßig für Zufall, zu organisch für Handwerk. Oberfläche: dichtes Netz von ossifizierten Mikro-Kanälen als visuelles Key-Feature.

Drei Zustände



Abbildung 40: Schwellenanker — Drei Zustände: Ruhend (aschgrau) | Aktiviert (blau-violett) | Auflösung (gelb-grün)

Null — Ruhend: Aschgrau, kein Licht. Mikro-Kanäle leer. Auf 10m ein Stein.

Eins — Aktiviert: Biolumineszenz von innen. Pale Blue-Violett füllt die Kanäle. Schön. Tief unsettling.

Drei — Auflösung: Ränder evaporieren. Gelbgrün, überhell, kränklich. Das Schöne ist weg.

Hero-Shot



Abbildung 41: Schwellenanker — Altar in Gewölbekrypta, einzige Lichtquelle, Figur am Rand



Abbildung 42: Schwellenanker — Hero-Shot v1: Atmosphärische Altarpräsentation (Referenz)

5.6 Schattenfieber — Visuelle Progression

Das Schattenfieber ist biologisch. Keine magische Aura, keine Spektraleffekte. Es verändert den Körper von innen.

Stufe 1 — Sensorisch (reversibel)

Hauchfeine blassviolette Gefäßlinien unter der Haut an Handgelenken und Hals. Kaum sichtbar. Der Charakter wirkt nicht krank — er wirkt interessant. Das ist die Falle.

Schattenfieber Stufe 1 — Subtile Adern am Handgelenk, blassviolett, nur unter direktem Licht sichtbar

Abbildung 43: Schattenfieber Stufe 1 — Subtile Adern am Handgelenk, blassviolett, nur unter direktem Licht sichtbar

Stufe 2 — Mutativ (managebar)

Gefäßlinien treten hervor als erhabene Kanäle. Hautton kühler, grauer. Lila Pulsieren sichtbar bei Tageslicht. In dieser Stufe ist Schattenfieber spielbar — Spezialfähigkeiten mit Körperkosten.

Schattenfieber Stufe 2 — Erhabene Kanäle an Unterarmen und Schläfen, violettes Pulsieren, kontrolliert

Abbildung 44: Schattenfieber Stufe 2 — Erhabene Kanäle an Unterarmen und Schläfen, violettes Pulsieren, kontrolliert

Stufe 3 — Auflösung (irreversibel)

Haut wird transluzent. Darunter: kränklich gelbgrüne Kanäle (identisch mit Schwellenanker-Zustand-Drei). Die Person evaportiert an den Rändern als feiner Mineralstaub. Selten sichtbar. Immer isoliert. Immer traurig. Nie Monster.

Schattenfieber Stufe 3 — Transluzente Haut, gelbgrüner Glow, Partikelauflösung an Fingerspitzen

Abbildung 45: Schattenfieber Stufe 3 — Transluzente Haut, gelbgrüner Glow, Partikelauflösung an Fingerspitzen

Farbkorrespondenz Schattenfieber Schwellenanker

Stufe	Fieber-Farbe	Schwellenanker-Zustand	
1	Blassviolett (kaum sichtbar)	Null	Eins (Aktivierung)
2	Violett (deutlich leuchtend)	Eins (stabil aktiv)	
3	Kränklich Gelbgrün	Drei (Auflösung)	

Das ist kein Zufall. Der Spieler lernt die Farbsprache am Relikt und erkennt sie dann am eigenen Körper.

UI-Korrespondenz

Die Levelingsicht (halbtransparentes Nervensystem — Cardio/Muskel/Lymph) entspricht der Schattenfieber-Visualisierung. Das Lymph-Subsystem leuchtet blassviolett bei aktivem Fieber.

5.7 Waffen & Ausrustung – Material als Statussignal

Waffen und Ausrüstung erzählen soziale Herkunft. Derselbe Gegenstandstyp existiert in drei Qualitätsstufen:

Waffen-Hierarchie — Damaszener-Langschwert (Oberschicht), Tiegelstahl-Axt (Mittelschicht),
Eisen-Messer (Unterschicht)

Abbildung 46: Waffen-Hierarchie — Damaszener-Langschwert (Oberschicht), Tiegelstahl-Axt (Mittelschicht), Eisen-Messer (Unterschicht)

Schicht	Material	Oberfläche	Akzente
Oberschicht	Damaszener-Stahl, Titan-Legierung	Fließendes Faltmuster, poliert	Obsidian-Intarsien, Goldfaden, Wachssiegel
Mittelschicht	Tiegelstahl, Bronze	Geätzte Gildenmarken, geölt	Eschenholz, Ledergirff, Messingbeschlag
Unterschicht	Rohes Eisen, Zinn	Hammerspuren, ungleichmäßig	Geschnitzter Knochen, Kordel-Umwicklung

Rüstungsvergleich

Rüstung — Oberschicht vs. Unterschicht: Präzise Titanplatte vs. zusammengeflicktes Eisengefecht

Abbildung 47: Rüstung — Oberschicht vs. Unterschicht: Präzise Titanplatte vs. zusammengeflicktes Eisengefecht

Alchemie-Ausrüstung

Alchemie-Gürtel — Glasphiole, Messimörser, Knochengriff-Messer, Kräuterbündel,
Kupfermesskette

Abbildung 48: Alchemie-Gürtel — Glasphiole, Messimörser, Knochengriff-Messer, Kräuterbündel, Kupfermesskette

5.8 Art Direction-Checkliste

Jedes Asset muss gegen diese Liste geprüft werden:

- Fraktion lesbar? — Welche Fraktion „spricht“ dieses Asset?
- Schicht lesbar? — Materialien müssen Ober-/Mittel-/Unterschicht eindeutig zeigen

- 50m-Silhouette? — Auf Distanz lesbar?
 - Farbpalette: Dominante Neutralfarbe + max. EIN kräftiger Akzent
 - Keine Verbote: Kein Hexagon, kein Zahnrad, kein Dampf, kein Sci-Fi
 - Materiallogik: Material passt zum Wohlstand?
 - Schattenfieber: Blassviolett-Kanäle bei relevanten Charakteren?
 - Licht als Privileg: Beleuchtungshierarchie stimmt?
 - Tiervolk-Test: Fremdheit subtil? Kein Tribal? Fraktionslos?
-

5.9 Referenz-Kanon

Referenz	Relevanz für RELICS
Dark Souls / Elden Ring	Licht aus dem Körper, Architektur als Emotion, 50m-Silhouette
Control (Remedy)	Brutalismus als Raumsprache, Unheimliches durch Geometrie
Hollow Knight	Vertikalität, Biolumineszenz, Größenverhältnisse
Dishonored	Soziale Schichtung, Vertikalität im Level-Design
Gaudi	Organisch-strukturelle Formen (Biolumineszenz-Kanäle)
Le Corbusier / Bauhaus	Gilden-Architektur, Funktion als Ästhetik
Brutalismus (Smithson, Lasdun)	Kronenfestung, Ordensgebäude, Macht durch Masse

Anti-Referenzen: WoW (übergesättigte Farben), Generic Fantasy Stock (Schmutz ohne Design), Steampunk-Ornamentik, Furry-Ästhetik.

GDD Kapitel 6: Technische Spezifikation & Produktion

RELICS: Schwellenanker

Anmerkung zur Dokumentstruktur Dieses Kapitel ist die technische Antwort auf das kreative Briefing. Jede Entscheidung hier hat einen Grund — und den schreibe ich dazu.

6.1 Engine & Technologiebasis

6.1.1 Unreal Engine 5 — Begründung

RELICS wird in Unreal Engine 5 entwickelt. Das Kernszenario — eine vertikal geschichtete Stadt mit extremer Geometriedichte, biolumineszenten Materialien, dynamischer Globalbeleuchtung und einem Post-Process-System, das die Spielwahrnehmung schrittweise deformiert — erfordert eine Kombination aus Nanite, Lumen und World Partition. Kein anderes aktuell verfügbares System bietet alle drei in Integration.

Engine-Version: UE5.4 LTS. Kein Upgrade während der Alpha-Phase.

Ziel-Plattform (primär): Windows PC (DirectX 12) Ziel-Plattform (sekundär): PlayStation 5, Xbox Series X (nach Full-Release evaluiert)

Hardware-Mindestanforderungen (PC, Zielzustand): | Stufe | GPU | RAM | Einstellung | |—|—|—|—| Minimum | NVIDIA RTX 2070 / AMD RX 6700 XT | 16 GB | Lumen Software RT, mittlere Qualität | | Empfohlen | NVIDIA RTX 3080 / AMD RX 7900 XT | 32 GB | Lumen Hardware RT, hohe Qualität | | Ultra | NVIDIA RTX 4080 / AMD RX 7900 XTX | 32 GB | Full Hardware RT, maximale Qualität |

6.1.2 Kernkomponenten der Engine

Nanite — Virtualisierte Geometrie

Nanite ist für die gesamte statische Architekturgeometrie aktiviert. Die Materiallesbarkeit der Welt — Zunftzeichen-Reliefs, Titan-Legierung-Oberflächendetail, Knochen-Schnitzereien der Unterschicht — funktioniert nur mit Nanite-Detailauflösung. Einsparung gegenüber traditioneller Pipeline: 40–60% des Modellierungs-Aufwands.

Bekannte Schwächen und Kompensation: - Dünne Geometrien (Ketten, Gitterstäbe, Pflanzenstiele, Stoff-Überhänge): traditionelle LODs und Imposter-Billboards ab Distanzklasse 3. - Wasser, Transluzenz: Nanite unterstützt keine transluzenten Materialien. Alle Wasseroberflächen und Glas-Elemente sind non-Nanite mit eigenem LOD-Setup. - Moving Meshes: Kampf-Props mit Destruction-Proxy als Nanite-Fallback-Mesh.

Lumen — Dynamische Globalbeleuchtung und Reflexionen

Lumen ist das wichtigste und gleichzeitig riskanteste System im Projekt. Eine biolumineszente Stadt mit Runtime-Zustandswechseln — Schwellenanker-Aktivierung, Schattenfieber-Eskalation, Klasse-A-Emitter — braucht echte dynamische GI. Statisches Baked Lighting wäre optisch inkonsistent.

Lumen-Konfiguration nach Stadtschicht:

Schicht	Modus	Begründung
Layer 3 (Türme, Gilden-Hochbau)	Hardware Raytracing	Offener Himmel, Bergkristall-Linsen-Reflektionen
Layer 2 (Brücken, Arkaden)	Hardware Raytracing	Buntglas-Farbklecken, Metall-Intarsien-Reflexionen
Layer 1 (Straßenebene)	Software Raytracing (hohe Qualität)	Kerzenlicht-Atmosphäre, Budget-schonend
Layer 0 (Untergrund, Kanäle)	Software RT + Hybrid Baked	Lumen degeneriert ohne Himmelssicht — Baked Irradiance für statische Bereiche

Lumen-Emitter-Klassifizierung (detailliert in 6.3.2): - Klasse A: echte GI-Emitter (wenige, hero lights)
- Klasse B: visuell emissiv, kein GI-Beitrag - Klasse C: Niagara-Partikel-Glow

World Partition — Streaming und vertikale Architektur

UE5 World Partition ist horizontal konzipiert. Die vertikale Stadtstruktur von RELICS (vier Schichten auf der Z-Achse) erfordert manuelle Data Layers als vertikale Strukturierung.

Layer	Inhalt	Lichtstimmung	Schattenfieber-Ambience
Layer 0	Untergrund, Kanal-System, Slum-Keller	Phosphoreszierendes Blau-Grün, vereinzelt Feuerschein	Hoch

Layer	Inhalt	Lichtstimmung	Schattenfieber-Ambience
Layer 1	Straßenebene, Handwerkerviertel, Marktplätze	Warmes Kerzenlicht, Buntglas-Farbklecken	Mittel
Layer 2	Brücken, Arkaden, niederer Gilden-Bereich	Diffuses Tageslicht durch Bergkristall-Linsen	Niedrig
Layer 3	Türme, Gildenhochbau, Ordensanlagen, Kronenpalast	Klares Tageslicht, Metallic-Reflektionen	Minimal

Technische Implementierung: - Jeder Data Layer ist eine eigenständige Streaming-Einheit mit eigenem Post-Process-Volume-Stack - Manuelle Occlusion-Volumes an allen Schicht-Übergängen - Ebenen-Übergänge (Treppen, Lifte, Schächte): beide angrenzenden Layer gleichzeitig geladen für 60m Radius - Schichtgrenzen: oben fließend (Blend-Volumes), unten diskret (harte Data-Layer-Cuts) - Tiervolk-Siedlungen: statisch, an festen kosmologisch dünnen Orten. Ambient-Werte Layer-gebunden.

6.2 Kamerasytem

6.2.1 Third/First Person — nahtloser Übergang

Der Übergang zwischen Third und First Person muss nahtlos sein — kein Ladebildschirm, kein sichtbarer Kamera-Swap. Eine einzige Camera-Component, zwei Offset-Zustände, interpoliert.

- Third-Person-Position: 200 cm hinter dem Charakter, 80 cm über der Schulter
- First-Person-Position: Exakte Head-Socket-Koordinate
- Blend-Dauer: 0.3 Sekunden, Ease-In/Out-Kurve
- Context-Trigger: Enge Gänge lösen optionalen Auto-Wechsel aus

FOV-Konfiguration: | Modus | Standard-FOV | Spieler-Range | |—|—|—| | Third Person | 90° | 75° – 100° | | First Person | 95° | 80° – 110° | | Vertikaler Raum (z.B. Turm-Inneres) | +5° automatisch | — |

6.2.2 Cinematik-Modus (Sequencer)

Für Cutscenes, Dialoge und Schwellenanker-Aktivierungs-Sequenzen: UE5 Sequencer mit separaten Kamera-Akteuren.

- DOF: echtes Bokeh-DOF im Cinematic-Modus

- Kamera-Führungsprinzip: Statische Langzeiteinstellungen, langsame Zooms. Die Kamera ruht — die Welt bewegt sich in ihr.
-

6.3 Rendering-Pipeline: Materialien & Biolumineszenz

6.3.1 Material-Philosophie

Jedes Material in RELICS muss auf drei Ebenen funktionieren: 1. Materiallesbarkeit — sozialer Status des Trägers/Besitzers erkennbar 2. Physikalische Plausibilität — PBR-Werte innerhalb physikalischer Grenzen 3. Performance-Budget — definiertes Instruction-Count-Limit pro Material

Material-Hierarchie nach sozialer Schicht:

Schicht	Materialklasse	Roughness-Range	Metallic	Besonderheit
Oberschicht	High-Fidelity PBR	0.05 – 0.25	Ja (Titan, Edelstahl, Gold)	Clearcoat-Layer, Emissive optional
Mittelschicht	Standard PBR	0.3 – 0.6	Partiell (Bronze, Silber)	Malachit-Einlagen via Masked-Layer
Unterschicht	Dirty/Layered PBR	0.6 – 0.95	Selten	Wear-Maps, Schmutz-Parameter

6.3.2 Biolumineszenz — Dreiklassen-System

Biolumineszenz ist das Neon-Äquivalent dieser Welt. Technisches Problem: viele Emitter = Performance-Kollaps. Lösung: striktes Klassifizierungssystem.

Klasse	Funktion	Lumen-GI	Budget	Beispiele
A — Hero Lights	Echte GI-Emitter	Ja	Max. 8-12 gleichzeitig sichtbar	Bergkristall-Linsen, Schwellenanker (aktiv), Tiervolk-Emissive (aktiv)

Klasse	Funktion	Lumen-GI	Budget	Beispiele
B — Ambient Glow	Visuell emissiv	Nein	Unbegrenzt	Phosphoreszierende Patches, Alchemie-Phiolen, Tiervolk-Ruhezustand
C — Particle Glow	Niagara-Partikel	Nein	GPU-skalierbar	Pilz-Cluster, Kanal-Algen, Schattenfieber-Pusteln

Dokumentationspflicht: Jeder Klasse-A-Emitter wird in einer Scene-Light-Bible dokumentiert.

6.4 Schattenfieber — Post-Processing-System

6.4.1 Systemarchitektur

Das Schattenfieber-PP-System bildet drei Stufen mit smoothem Übergang ab. Alle Parameter sind Blueprint-seitig steuerbar.

Blueprint-Architektur:

```
BP_Schattenfieber
└── Timeline-Komponente (Float-Kurve, 0.0 - 3.0 = Stufe-Werte)
└── PostProcessComponent (Stack)
    ├── PP_Stage_0 (Base – immer aktiv)
    ├── PP_Stage_1 (Blend-Weight 0→1 bei 0.0-1.0)
    ├── PP_Stage_2 (Blend-Weight 0→1 bei 1.0-2.0)
    └── PP_Stage_3 (Blend-Weight 0→1 bei 2.0-3.0)
└── ScalarParameter: "ShadowFever_Intensity" (0.0 - 3.0)
└── Event: OnStageThresholdReached (1.0 / 2.0 / 3.0)
└── Accessibility-Override: "DisableVertexAnimation" (Bool)
```

Übergänge: Immer geblended über die Timeline-Kurve. Kein Hard-Switch. Minimum-Blend-Zeit: 2 Sekunden pro Stufe.

6.4.2 Stufe 0 — Basis (kein Schattenfieber)

Normaler Spielzustand. ACES-Tonemapping mit leicht kühlen Schattenbereichen — latente Kälte schon im Normalzustand. Technische Narratologie.

6.4.3 Stufe 1 — Frühinfiltration (sensorisch, subtil)

Der Spieler soll unsicher sein, ob er etwas sieht. Minimale Chromatic Aberration am Rand, leichter Cyan-Bloom-Tint, feineres Film Grain, Vignette. Optisches Echo — das Bild “klingt nach”.

6.4.4 Stufe 2 — Mutative Phase (eindeutig, riskant)

Ab hier ist das Schattenfieber bewusst spürbar. Pulsierende Chromatic Aberration, Nahbereichs-DOF, Indigo-Verschiebung in Schattenbereichen, Vertex-Animation an organischen Umgebungsobjekten (± 1.5 cm, 15m Radius).

Accessibility-Option (Pflicht): “Schattenfieber-Bewegungseffekte reduzieren” — deaktiviert Vertex-Animation und DOF-Pulsieren, reduziert Vignette auf statisch. Dokumentation im Spielhandbuch obligatorisch.

6.4.5 Stufe 3 — Auflösung (Grenze zur anderen Seite)

Das einzige Übernatürliche im Spiel. Full-Screen-Overlay (`M_Schattenfieber_Overlay`) mit organischen Rissstrukturen, Geometrie-Lücken via Custom Stencil Buffer, starker Indigo-Bloom, chaotische Chromatic Aberration. Nervensystem-Visualisierung startet automatisch (6.5).

Verbindung Schwellenanker: Der kritische Schwellenanker-Zustand (6.6) nutzt dasselbe visuelle Vokabular — Rissstrukturen, Innen-Leuchten, Indigo-Tönung. Intentionale Ambiguität.

Accessibility-Option: Geometrie-Lücken deaktivierbar, Overlay-Intensität reduzierbar.

6.4.6 Schattenfieber-Ambient (Layer-gebunden)

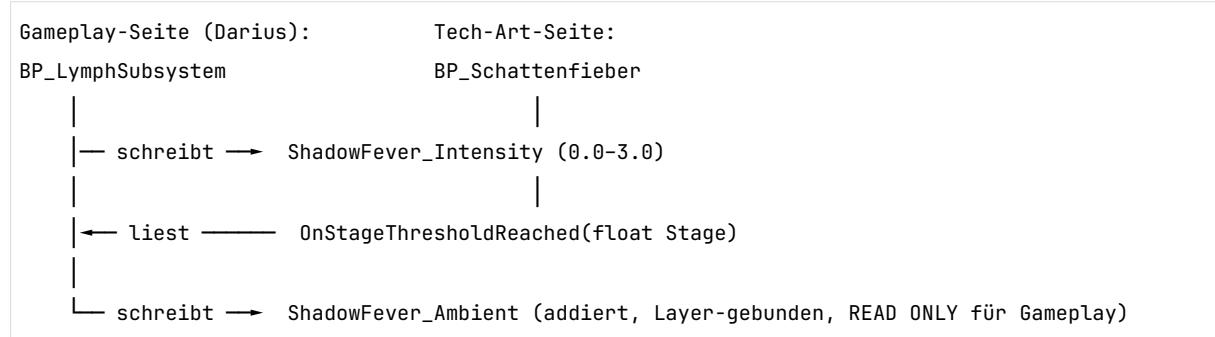
Unabhängig vom Spieler-Infektionslevel haben die Data Layers eine Baseline Schattenfieber-Ambience:

Layer	Ambient-Wert	Begründung
Layer 0 (Untergrund)	0.15	Die Schwelle ist hier dünn
Layer 1 (Straße)	0.05	Schwach spürbar
Layer 2 (Arkaden)	0.0	—
Layer 3 (Türme)	0.0	—

Der Ambient-Wert addiert auf den Spieler-Wert. Die Architektur erzählt die Kosmologie.

6.4.7 Interface-Spezifikation: Lymph-Subsystem PP-Trigger

Das Lymph-Subsystem (Gameplay) und das Schattenfieber-PP-System (Tech-Art) kommunizieren über ein klar definiertes Blueprint-Interface. Das Gameplay-System schreibt ShadowFever_Intensity. Das PP-System feuert Events zurück. Keine Gegenrichtungs-Abhängigkeit.



Mapping Lymph-Stufe PP-Stufe:

Lymph-Stufe	ShadowFever_Intensity	PP-Stufe	Spielerlebnis
Untrained	0.0 – 0.2	Stufe 0	Kein sichtbares Fieber
Geübt	0.2 – 0.8	Stufe 0 – 1 (gleitend)	Peripherie-Rauschen
Fortgeschritten	0.8 – 1.8	Stufe 1 – 2 (gleitend)	Eindeutige Symptome
Meister	1.8 – 3.0	Stufe 2 – 3 (gleitend)	Auflösung, Schwellen-Erfahrung

Wert-Zusammensetzung:

```
ShadowFever_Intensity = Lymph_BaseValue + Exposure_Delta + ShadowFever_Ambient
```

Interface-Funktionen:

Funktion	Signatur	Richtung
Intensität setzen	SetShadowFeverIntensity(float Value) — geclampt [0.0, 3.0]	Gameplay → PP
Stufen-Event	OnStageThresholdReached(float Stage) — Werte 1.0 / 2.0 / 3.0	PP → Gameplay
Abfrage	GetCurrentShadowFeverStage() — read-only	PP → Gameplay

Funktion	Signatur	Richtung
Fraktions-Preset (optional)	<code>SetFactionPPPreset(FFaction) — Krone / Gilden / Orden</code>	Gameplay PP

6.5 Nervensystem-Visualisierung

6.5.1 Konzept und Umsetzung

Das Leveling-System nutzt eine halbtransparente Nervensystem-Sicht. Drei Subsysteme — Cardio, Muskel, Lymph — werden als Overlay auf den Charakter-Körper projiziert.

Modi: 1. Statistik-Ansicht (Menü): Vollbild-Overlay, alle drei Systeme sichtbar, interaktiv 2. Echtzeit-Overlay (kontextabhängig): aktiv in Stufe 3 Schattenfieber, nach schweren Verletzungen, optional permanent

Technische Umsetzung: - Third-Person: Overlay via Custom-Depth-Pass. Drei Materialschichten (Cardio = warmrot, Muskel = bernsteingelb, Lymph = kühles Grün-Weiß) mit Emissive-Kanal. Fortschritt sichtbar als Textur-Dichte und Emissive-Intensität. - First-Person: Separates Arm-Mesh-Set (SK_FP_Arms), synchron animiert via Animation-Blueprint. Aufwand: 3 Wochen.

Shader-Struktur (M_Nervensystem_Base):

```
Inputs:
- BaseColor: Charakter-Skin
- NervensystemMask_Cardio (R), _Muskel (G), _Lymph (B)
- Fortschritt_Cardio / _Muskel / _Lymph (Scalar 0-1)
- Overlay_Opacity (Scalar 0-1)

Outputs:
- Emissive: Farb-kodiertes Nervensystem-Leuchten
- Custom Depth: für Compositing-Pass
```

6.6 Schwellenanker-Shader — Master Material System

6.6.1 Konzept

Der Schwellenanker existiert als ein einziges Mesh mit einem Master-Material und drei Material-Instanzen. Übergänge sind immer geblended, nie hart. Zur Form: eine gefaltete, komprimierte, verknöchert-mineralische Formation (Vera, Tag 3).

Schwellenanker — Drei Zustände: ruhend, resonant, kritisch. Concept Art: Vera Lindström / Nano Banana Pro.

Abbildung 49: Schwellenanker — Drei Zustände: ruhend, resonant, kritisch. Concept Art: Vera Lindström / Nano Banana Pro.

6.6.2 Drei Zustände

Schwellenanker im resonanten Zustand in situ. Concept Art: Vera Lindström / Nano Banana Pro.

Abbildung 50: Schwellenanker im resonanten Zustand in situ. Concept Art: Vera Lindström / Nano Banana Pro.

Zustand 1 — Ruhezustand (dormant): Subsurface Scattering aktiv (warme Untertöne, mineralisch komprimierter Radius). Keine Emission. Das SSS erzeugt innere Lebendigkeit — etwas ist da, schläft aber.

Zustand 2 — Aktiver Zustand (resonant): Emissive-Layer aktiviert (warmes Indigo-Weiß), Lumen-Emitter Klasse A. Sofort als Lichtquelle erkennbar — wichtigste dynamische Lichtquelle in jeder Szene, in der er aktiv ist.

Zustand 3 — Kritischer Zustand (überlastet): Riss-Overlay öffnet sich stufenlos (T_Schwellenanker_Riss_01), Innenleuchten an Riss-Kanten (kalt-violett), flackernder Lumen-Emitter. Visuelles Vokabular entspricht PP-Stufe 3 — der Schwellenanker und das Schattenfeuer sprechen dieselbe Sprache. Riss-Blend-Parameter erlaubt sequenzielles Aufziehen für Act 3.

6.6.3 Master-Material-Struktur (M_Schwellenanker_Master)

Parameter-Gruppen:

```
[Base]      Roughness (Scalar), BaseColor (Vector)
[SSS]       SSS_Enabled, SSS_Color, SSS_Radius, SSS_Intensity
[Emissive]  Emissive_Enabled, Emissive_Color, Emissive_Intensity,
            Emissive_Flicker, Emissive_FlickerFrequency
[Riss]      Riss_Enabled, Riss_Mask (Texture2D),
            Riss_BlkAmount (0-1), Riss_EmissiveBoost
[State_Blk] State_Alpha (0-2.0)
            -- 0.0 = Zustand 1, 1.0 = Zustand 2, 2.0 = Zustand 3
```

Drei Material-Instanzen: MI_Schwellenanker_Dormant, MI_Schwellenanker_Resonant, MI_Schwellenanker_Critical — alle vom selben Master. Blueprint interpoliert über State_Alpha.

6.7 *Tiervolk-Symbiose-Shader*

6.7.1 Konzept und Abgrenzung

Das Tiervolk ist dauerhaft, kosmologisch anders — keine Infektion, keine Mutation, sondern ontologischer Normalzustand. Die Symbiose zwischen tierischem Wirt und dem Fremden erfordert eine eigenständige Materialklasse.

Abgrenzung zu verwandten Systemen:

System	Zustand	Natur	Shader-Basis
Schattenfieber	Infektion, prozessual	pathologisch	PP-Blueprint + Overlay
Schwellenanker	Instrument, drei Zustände	kosmologisch	M_Schwellenanker_Master
Tiervolk-Symbiose	Dauerhafter Normalzustand	ontologisch fremd	M_Tiervolk_Symbiose_Master

Alle drei Systeme teilen dasselbe visuelle Vokabular (kalt, transluzent, von innen leuchtend) — weil sie denselben kosmologischen Ursprung haben. Technisch getrennte Systeme. Das ist Absicht.

6.7.2 Dual-Layer-Architektur

Ein Dual-Layer-System in einem einzigen Master-Material:

- Layer 1 — Tier-Biologie: SSS, Mikrooberfläche, organische Textur-Variation. Das tierische Substrat — Fell, Schuppe, Knochen.
- Layer 2 — Das Fremde: Emissive-Maske, transluzentes Durchleuchten von innen. Kühl, leicht violett-weiß — dieselbe kosmologische Farbtemperatur wie Schwellenanker-Resonanz und Schattenfieber Stufe 3.
- Blend-Maske (*Symbiose_Mask*): bestimmt pro Charakter, wo sich das Fremde angesammelt hat. Parametrisiert im Master-Material.

Zwei Zustände (kein Float — das Tiervolk hat keine Progression): - Ruhig: Pulsiert langsam, Klasse B (kein GI-Overhead) - Aktiv (Bedrohung, Ritual): Emissive-Intensität erhöht, Klasse A, Pulsfrequenz steigt

6.7.3 Asset-Konvention

Typ	Namens-Schema	Beispiel
Master-Material	M_Tiervolk_Symbiose_Master	—

Typ	Namens-Schema	Beispiel
Material-Instanz	MI_TV_{TierTyp}_{Zustand}	MI_TV_Wolf_Ruhig
Symbiose-Maske	T_TV_{CharName}_Symbiose_Mask	T_TV_Salva_Symbiose_Mask
Blueprint-Controller	BP_Tiervolk_Symbiose_Controller	—
Interface	SetTiervolkSymbioseState(ETiervolkState) Aktiv	

6.8 Houdini-Pipeline – Terrain und Prozedurale Systeme

6.8.1 Terrain-Generierung

Workflow: 1. Basis-Terrain in Houdini procedural generiert (Heightfield-System) 2. Export als .hdr-Heightmap nach UE5 (16-bit, 4096x4096 für Kernregion) 3. In UE5: Landscape-System mit Nanite-Tessellation für Nahbereich 4. Automatisches Foliage-Placement via PCG

Houdini-Setup: Hydraulische Erosion, Stadtplattform-Sculpting via Kontrollkurven, Heightfield-Vexnet für Flussbettgenerierung. Auflösungen: 4k Kern (2km Radius), 2k äußere Bereiche (10km Radius).

6.8.2 Prozedurale Stadtdetails (PCG-Systeme)

PCG-Systeme für wiederholende Stadtdetails:

- Pflaster-Variation: Stein-Typ, Rotation, Abnutzungsgrad nach Schicht-Tiefe
 - Fassaden-Ageing: prozedurale Wear-Maps (Houdini PCG)
 - Biolumineszenz-Cluster: Niagara via PCG in Layer-0-Bereichen
 - Vegetation-Infiltration: prozedurale Pflanzen-Cluster in Slum-Bereichen
-

6.9 Color Science & Display-Pipeline

6.9.1 Color-Management

RELICS nutzt ACES (Academy Color Encoding System). Pipeline: ACEScg Arbeitsraum → ACES Tone-mapping → Display-Transform (sRGB/DCI-P3).

- Alle Texturen in sRGB gespeichert, im Shader linear konvertiert
- Emissive-Werte in physikalischen Einheiten (cd/m^2)

- Basis-LUT für den RELICS-Look, drei Varianten (Normal / Stufe 2 / Stufe 3)

Warum kein AgX? AgX komprimiert Highlights zu weich. Bergkristall-Linsen und Schwellenanker müssen leuchten, nicht weich werden. ACES gibt uns das.

6.9.2 Display-Kalibrierung

Alle Arbeitsstationen kalibriert (Delta-E < 2.0). Emissive-Werte auf Standard-SDR (sRGB, 200 cd/m² Peak) kalibriert. HDR-Displays: separater Display-Transform.

6.10 Produktion & Release-Pipeline

6.10.1 Milestone-Übersicht

Milestone	Technischer Status	Schlüssel-Deliverables
Pre-Alpha	Prototyp-Pipeline	Rendering-Architektur, Material-Master-Systeme, World Partition stabil
Alpha (Streamer)	Feature-Freeze Rendering	Data Layers gesetzt, Lumen fixiert, PP-System stabil, alle Shader-Master stabil
Beta	Tuning-Phase	Performance-Optimierung, visuelle Feinheit, Accessibility vollständig
Full Release	Feinschliff + Setpieces	Abschließender Lighting-Pass, Cinematic-Sequenzen final
DLC	Erweiterung auf stabiler Basis	Neue Assets auf bestehenden Systemen — kein neues technisches Risiko

Alpha ist der härteste Freeze. Nach Alpha-Abgabe nicht mehr änderbar: - Data Layer-Struktur (Schichtanzahl, Naming, Streaming-Logik) - Lumen-Konfiguration (RT-Modus pro Layer) - Schattenieber-PP-System-Architektur (Blueprint-Struktur, Parameter-Namen) - Schwellenanker- und Tiervolk-Symbiose-Master-Material-Strukturen - Kamerasystem-Grundstruktur - Interface-Spezifikationen (Lymph PP-Trigger, Tiervolk Gameplay)

6.10.2 Monetarisierung — Technische Implikation

Klassisch Premium, keine Mikrotransaktionen. Offline-first, Save-Game lokal, kein Always-Online. DLC als Pak-Files. Kein Platzhalter für DLC im Basis-Spiel.

6.11 Risiko-Register

System	Priorität	Risiko	Mitigation
Lumen vertikale GI	HOCH	Degeneriert in tiefen Kanälen	Hybrid Baked für Layer 0, Importance-Volumes
World Partition vertikal	HOCH	UE5 primär horizontal	Manuelle Data Layers, Occlusion Volumes
Schattenfeuer PP Accessibility	HOCH	Vertex-Animation / DOF = Motion-Sickness	Accessibility-Option Pflicht, intern getestet
Nanite dünne Geometrien	MITTEL	Absturz bei dünnen Meshes	Fallback-LOD-Workflow, Asset-Klassifizierung
Biolumineszenz Performance	MITTEL	Viele Emitter = GI-Overhead	Dreiklassen-System, Klasse-A-Budget
Nervensystem Arm-Mesh	MITTEL	Hoher FP-Animations-Aufwand	Eigenständiger Task, 3-Wochen-Schätzung
Tiervolk-Symbiose-Shader	MITTEL	Masken-Qualität abhängig von Referenzbildern	Vera-Referenzen vor Shader-Finalisierung
