

Projekt A

Story Ideen:

Vorgeschichte:

- Die Handlung spielt in einem abgeschotteten Laboratorium unter der Erde
- Dort wurden Experimente mit sehr seltenen Diamanten durchgeführt, aus denen man eine Flüssigkeit erzeugen konnte, mit der man sich erhofft übernatürliche Kräfte zu bekommen
- Die Tests hat man an Tieren ausprobiert, anfangs jedoch ohne Erfolg
- An einem Tag gab es eine Explosion. Die Menschen, die unmittelbar in der Nähe der Explosion waren, sind gestorben. Alle anderen sind nach und nach auch gestorben, da in der Luft Elemente von diesen Flüssigkeiten nun gewesen sind, die die Menschen nicht einatmen konnten und erstickt sind.
- Die Tiere haben die Katastrophe überlebt, weil sie schon länger mit der Substanz in Berührung gekommen sind. Sie sind aber zu starken Monstern mutiert und sind auch intelligenter geworden. Für die Experimente hat man ihnen Plaketten?(mir fällt dazu kein anderes Wort ein, wie man das beschreiben könnte) eingepflanzt, um sie zu nummerieren. Nach der Explosion wird hier die Stufe des Monsters angezeigt. Je höher, desto stärker.
- Die Tiere sind mutiert, man kann aber immer noch erkennen, welche Tierart es einmal gewesen war. Meistens sind es Mäuse, Ratten, Kaninchen, Affen (typische Tiere, die man für Tierversuche nimmt)
- Direkt nach der Katastrophe herrschte das Chaos. Die Tiere sind zwar intelligenter geworden, aber auch böse, sodass sie sich anfangs gegenseitig getötet haben.
- Ein Tier ist jedoch anders als die anderen. (unser Begleiter im Spiel) Seine Plakette hat einen Wackelkontakt, dadurch ändert sich die Zahl, es kann also mal schwächer, mal stärker sein. Bei einem Kampf hat es gegen das stärkste Monster gekämpft, dabei hat sich seine Zahl verändert und es wurde plötzlich ganz stark. Es hat das andere Monster besiegt und sich damit viel Respekt von den anderen Mutanten verdient. Ab diesem Moment hat sich das Wackelkontakt-Monster über die anderen gestellt und gibt den Ton an
- Die Monster wollen sich nun an den Menschen für das, was sie ihnen angetan haben rächen. Sie haben jedoch Angst, dass sie noch zu schwach sind
- Durch ein Wunder hat ein Wissenschaftler überlebt. Man erfährt ein bisschen von seiner Geschichte aus Tagebucheinträgen, die er im Labor verteilt hat. → wurde am Ende dazu gezwungen, die Monster noch stärker zu machen, hat sich dagegen gewährt, musste sterben
- Nach einiger Zeit wollten einige der anderen Monster nicht mehr auf das Wackelkontakt-Monster hören und haben sich gegen es gestellt, deswegen wird es manchmal angegriffen

Die Story:

- Spieler wacht im Labor auf. Hat durch Wunder auch überlebt. Alles ist verwüstet, kein Mensch ist da. Findet liebes Monster, das ihm später hilft gegen andere zu kämpfen.
- Das Monster tut jedoch so, als wenn es lieb ist, es will den Menschen hintergehen und wieder das gleiche versuchen, wie mit dem Wissenschaftler. Es weiß aber nicht, dass unsere

Protagonist nur ein Praktikant ist (oder jemand anderes, der keine große Rolle bei den Experimenten gespielt hat) und dementsprechend keine Ahnung davon hat.

- Je nachdem man welchen Weg geht, bleibt das Monster böse oder es wird am Ende doch gut, weil man im Spiel es vielleicht mal gerettet hat oder eine Bindung entsteht zwischen beiden