

# Map of Canaria - GFP 2024

alle Infos zur diesjährigem GFP

- Team
  - Kernteam
  - Review Managment [eigene Rolle]
- Mini Spiel Konzepte
  - Mini Spiel Ideen
  - Vorlage & Legende
  - Seereinigung
- Geschichte
  - Die 10 Steine der Macht [LORE]
  - Abenteuer Modus Plot-Outline
  - Kapitel 1 - Ein Reisender [Outline]
  - Kapitel 2 - Ruinen jenseits der Brücke
  - Kapitel 3 - Die Magierin
- Recurcen
  - Canaria konturen
  - Canaria ganze Karte

# Team

Team

# Kernteam

Das Kernteam besteht aus:

- Silja
  - Game Producer & Studio Lead
  - spiellabor\_1
- Theo
  - Game & Level Designer Lead
- Nils
  - Game Artist Lead
  - spiellabor\_2
- Andi
  - Narrative Designer
  - spiellabor\_3
- Quinn
  - Game Programmeer Lead
- Leon
  - Review Management, Game Art

**! Kernteammeeting aller 2 Wochen!**

# Review Managment [eigene Rolle]

## Aufgaben eines Review Managers

Ein Review Manager ist zuständig für die durchführung, überwachung und auswertung von Reviews. Er ist vor allem am ende besonders wichtig, denn er hat den Überblick über alle gemachten und anstehenden Reviews.

### 1. **Review vorbereitung**

- Vorbereitung für Reviewer, Überlegungen zu was und wie (möglichst einfach), Ergebnisse festhaltbar?

### 2. **mögliche Reviewer finden**

- Personen finden die zum geplanten Review passen -Zielgruppe, erfahrungen & mehr

### 3. **Personen überzeugen**

1. Personen überzeugen den Review zu machen (absprache mit Game Producer - Ressourcennutzung )

### 4. **Review überwachen**

- Reviewern helfen und fragen beantworten; Ergebnisse, Meinungen und Probleme aufschreiben (lassen)

### 5. **Ergebnisse auswerten**

- Ergebnisse sammeln und auswerten, Übersichten anfertigen

### 6. **Erkenntnisse komuniezieren**

- Erkenntnisse an zuständige Leads weiterleiten und komuniezieren

# Mini Spiel Konzepte

Hier werden konkrete Konzepte für Minispiele ausgearbeitet! Jeder darf Ideen hinzugeben, aber seid euch bewusst dass nicht jede idee ins Spiel kommen kann. Die einzige Person, die es überzeugen muss, ist den Narrative Lead (Andi). Kopiert die Vorlage in eine neue Seite und schreibt los. Schaut auch gerne in die Ideen Seite, vielleicht könnt ihr eine der Ideen weiter ausarbeiten?

# Mini Spiel Ideen

Hier stehen alle Minniespielideen und deren Status. Man kann erkennen welche Ideen ins Spiel übernommen werden und wie weit die Umsetzung ist.

## Ort: Elbenwacht - Zum ätherischen Einhorn

so eine Art Overcooked Mode wo man Speisen zubereitet und dann zu entsprechenden Gästen bringt, man muss schnell genug sein, gäste können gehen, wenn sie zu lange warten, funktioniert mit score system, jeder gast gibt je nach bestellung unterschiedlich viele punkte, gäste die gehen ziehen punkte ab, nach ablauf des timers muss man einen bestimmten score haben, um zu gewinnen

## Ort: Tebat

Jemand hat die Pferde aus dem Stall der Taverne gestohlen und du musst sie wieder einfangen. Stelle den Dieb und bringe die Pferde wieder zurück.

## Ort: Gasthaus zum schäbigen Kartoffelsack

Sackwetthüpfen - ein Wettbewerb bei dem man einen seltsamen Stein gewinnen kann, den der Wirt unter seinen Dielen gefunden hat. Sei der erste im Ziel, um den Stein zu erhalten.

## Ort: Stromschnellen südlich des Tremwaldes

Ein Flussreisender ist mit seinem Kanu mitten in die Stromschnellen gefahren und läuft nun Gefahr, unterzugehen. Rette den Reisenden!

## Ort: Erzgebirge - höchster Berg

Es heißt, ein seltsamer Einsiedler lebe auf der Spitze des höchsten Berges des Erzgebirges. Doch ein furchtbarer Sturm zieht auf und der Einsiedler weigert sich, herunter zu kommen. Erklimme den Berg und bringe den Einsiedler rechtzeitig ins Tal bevor der Sturm sich eurer bemächtigt.

## Ort: Die Brücke zur sandigen Insel (südlichen von Trems Wald)

Banditen haben die einzige Brücke zum übersetzen auf die sandige Insel übernommen und verlangen nun von jedem Zoll, der sie überqueren will. Vertreibe die Banditen und sichere den Übergang ein für alle mal.

## Ort: Hafen des kleinen Entdeckens

Versenke die anderen Schiffe bevor du selber versenkt wirst. Wenn deine Munition alle ist, musst du wieder in Hafen zurück. Also versuch gut zu zielen bevor du schießt.

## Ort: Quellen von Gewat

Tauchspiel: Sammle den ins Wasser gefallen Müll ein und bringe ihn zurück ans Ufer.

## Ort: Kar Booms Werkstatt

Bastle kleine Tierimitationen für die Kinder, die extra dafür in der Werkstatt gekommen sind.

## Ort: Mühlenfeld

Ernte das Feld bevor der Winter kommt oder die Krähen alles weggefressen haben.

## Ort: Pakesh's Bibliothek

Sortiere die Bücher nach dem Alphabet, ihres Alters und ihrer Titel bevor der Bibliothekar von seiner Mittagspause zurückkommt.

# Vorlage & Legende

Nutze diese Vorlage um deine Ideen für ein Minispiel festzuhalten.

## Erklärung der Farben/hervorhebungen:

*Beispieltext - blass lila & kursiv*

*Gerne entfernen und umschreiben in* Normalen Text

Unentschiedene/ Offene Sachen, die verändert werden können - Lila

Elemente oder Details, die viel Arbeit sein könnten und erstmal aussen vor bleiben sollten oder nicht unbedingt nötig sind - Rot

Elemente oder Details, die auf jeden fall rein müssen, sehr wichtig sind. Kern prinzipien des Spiels auf welche sich als erstes konzentriert werden sollte - Blau

-----

## Beispiel-Vorlage

### In-Game Location

*Wo in Canaria findet das Minispiel statt*

### Beschreibung

*Text der womöglich im Spiel angezeigt wird um das Minispiel kurz zu beschreiben.*

### Ansicht & Spielfeld

*Beschreibung der Perspektive, wie das Spielfeld aussieht, was generell zu sehen ist.*

### Steuerung

Inputs zur Steuerung der Figur

- *Liste Tasten und deren Funktion*

- ["A"] - Vorwärts

## Weitere Inputs

- ["Q"] - Special Move

## UI Elemente/ Variablen

- Informationen die dem Spieler Angezeigt werden müssen
- Grafiken die dazu Nötig sind

## Spielverlauf/ Ziel und Hindernisse

*[Hier gehen wir näher darauf ein Wie das Spiel abläuft]*

# Seereinigung

## In-Game Location

Oranjärvie See

## In-Game Beschreibung

TBA

## Ansicht & Spielfeld

Perspektive von oben, das Spielfeld ist ein großer See, größer als die Kamera anzeigen kann. Der Spieler steuert ein Boot. Kamera Folgt dem Spieler. Höchstwahrscheinlich Tilemap basiert.

## Steuerung

### Inputs zur Steuerung der Hauptfigur

- ["W"] - vorwärts
- ["S"] - Rückwärts
- ["A"] Drehung nach links
- ["D"] - Drehung nach rechts
- ["Shift"] - beschleunigt mehr
- ["Strg"/"Ctrl"] - bremst ab
- Inputs wirken graduell, d.h. das Boot bewegt sich noch ein Stück obwohl die Taste losgelassen wurde, und bewegt sich erst langsam wenn eine Taste gedrückt wird. (So wie in Minecraft)
- ["Shift"] und ["Ctrl"] haben keine Auswirkung auf die drehbewegung mit [A] und [D]

### Weitere Inputs

- ["Q"] - Objekt einsammeln
- ["Space"] - Windstoß (Macht des Wolkenbims)  
Visual: In einem Kegel vor dem Spieler wird Luft ausgestoßen
- Um Objekte Einzusammeln darf keine andere Taste gedrückt sein.
- Wird Windstoß genutzt, wird der Input aller anderen Tasten gestoppt.

## UI-Elemente/ Variablen

- Gesammelte Objekte insgesamt/Sauberkeit des Sees
- **Schiffsladung** (Wenn voll können keine Objekte mehr gesammelt werden)
- **Leben**
- **Timer (beginnt bei 0)**
- **Vergiftung**
- Cooldown für Windstoß

## Spielverlauf, Ziel und Hindernisse

Der Spieler startet das Spiel an einem Steg.

Über den See verteilt sind einsammelbare Objekte, wenn das Boot nah genug an einem Objekt ist wird dieses farbig markiert und kann mit einem Tastendruck aufgesammelt werden, es wird immer nur ein Objekt welches am nächsten ist markiert.

Es können nur eine gewisse Anzahl an Objekten im Boot gesammelt werden, Also muss der Spieler zum Steg zurück kehren um das Boot zu entladen.

## Sammelbare Objekte

- **Toter Fisch**
  - Festgelegten Spawn, Festgelegte Anzahl
  - **begünstigt das auftauchen von Giftigem Gas**
  - Füllt Boot um **3** (Kleiness Gewicht)
- **Großer toter Fisch**
  - Festgelegter Spawn, Festgelegte Anzahl, weniger als Kleiner Fisch
  - begünstigt das auftauchen von Giftigem Gas sehr
  - Füllt Boot um **5** (Ca. dopplet so schwer wie Fisch)
- **Fischgräten**
  - Zufälliger Spawn, zufällige Anzahl, geringes vorkommen
  - Füllt Boot um **1** (Kleinstes Gewicht)
- **Große Fischgräten**
  - Zufälliger Spawn, Zufällige Anzahl, weniger als Fischgräten
  - Füllt Boot um **2** (Ca. doppelt )
- **Abfall**
  - seltenstes Objekt, Zufällige Anzahl, zufälliger Spawn (Meist am Ufer)
  - Entwickelt immer eine Gaswolke, wenn weggeblasen erscheint eine neue nach etwas zeit,
  - Füllt Boot um **4-10 (zufällig schwer)** oder **6** (Schwerer als fisch)
- **Kiste**
  - Anzahl Festgelegt, zufälliger Spawn (Meist etwas weiter im see aber nicht Mittig)
  - Schadet bei Kollision dem Boot
  - Füllt Boot um **12** (Großes Gewicht)
- **Große Kiste**
  - Anzahl festgelegt, zufälliger Spawn (Meist etwas weiter im See aber nicht Mittig)
  - Schadet bei Kollision dem Boot
  - Füllt Boot um **20** (Größtes Gewicht)

Alle Sammelbaren Objekte treiben ein wenig umher und können von Strömungen bewegt werden. Füllwerte der Objekte sind noch nicht konkret festgelegt die oben genannten Zahlen sind nur Beispiele.

Es gib eine bestimmte Anzahl an Objekten die Auf dem See verteilt ist. Objekte mit unbestimmter Anzahl sollen nichts an der Gesamtzahl ändern.

## Hindernisse

- **Giftige Gase**

Transparente nebelartige gas-grafiken. Erscheinen an zufälligen stellen des Sees. Wenn der Spieler hindurchfährt, erhöht sich das Vergiftungs-Meter. Das Meter sinkt wieder wenn der Spieler keine Gase mehr berührt. Das meter steigt schneller als es sinkt. Wenn das Vergiftungsmeter Meter voll ist - Game Over.

Können weggeblasen werden, bilden sich aber nach einiger Zeit neu. Damit eine Gaswolke verschwindet, muss sie lang genug mit windstößen "beschossen" werden

Es gibt verschieden Großen von Gaswolken. Gaswolken können verschieden Stark sein, Ihre Stärke bestimmt wie transparent sie sind und wie schnell sie das vergiftungs meter heben.

- **Felsen**

Unbewegliche Objekte, Die zufällig auf dem See verteilt sind (hauptsächlich in der Mitte). Wenn das Boot mit ihnen kollidiert verliert es ein Leben.

Es kann verschieden Große Felsen Geben

- **Strömungen**

Können zufällig auf dem See erscheinen und wieder verschwinden, erscheinen aber nie direkt unter oder in der nähe des Boots. Diese Strömungen können das Boot in eine (meist ungewünschte) richtung beschleunigen, sowie Sammelbare Objekte bewegen,

- **Untote Fische**

gegnerische entities, welche zufällig erscheinen und das Boot verfolgen, sie können mit Luftstößen besiegt werden und hinterlassen womöglich ein Leben. Erreichen sie hingegen das Boot, verliert das Boot ein Leben (und der Fisch verschwindet).

Untote Fische spawnen erst später im Spiel. Zum Beispiel erst dann, wenn man 40% der Objekte gesammelt hat.

## Ideen für Power Up's:

- **Extra Leben**

- **Invincibility** - Für eine Gewisse Zeit erhält man keinen Schaden/ Vergiftung, Gegner werden sofort besiegt.

- **Schild** - Nächster Schaden nimmt kein Leben

- **Boost** - Basis Geschwindigkeit erhöht sich für eine kurze Zeit

-----

# Geschichte

# Die 10 Steine der Macht

## [LORE]

Sagenumwobende Artefakte welche in Ganz Canaria verstreut wurden. Mit ihnen wurde einst der Natur Brunnen erbaut.

Jedes dieser Magischen Artefakte birgt eine besondere Kraft in sich. Hält man einen Stein kann man dessen Kräfte nutzen. Jedoch verbraucht das nutzen der Steine die Energie des Nutzers. Je mehr dieser steine man bei sich trägt desto schwächer wird man.

Alle der Artefakte sind unformbar; d.H man kann sie nicht schleifen oder löcher in sie boren. Aber manche der Steine können unter extremen Bedingungen zerbrechen, in diesem Fall verlieren sie die Kraft bis sie wieder vollständig zusammengesetzt sind. Wenn man zwei einzelteile eines Steines richtig aneinander anlegt fügen sie sich von selbst zusammen.

## Wolken Bims

- **Englischer Name:** Cloud Pumice
- **Kraft:** Luft
- **Farbe:** Hellgrau mit rötlichem Hue Shift
- **Material:** Bimsstein
- **Ort:** Leicht zu finden
- **Beschreibung:** Ein hellgrauer Bimsstein, der in eine Wolkenform geschnitzt wurde. Bims ist eine Gesteinsart die bei Vulkanausbrüchen entsteht und vom Himmel herabregnet. Sie sind sehr leicht im vergleich zu anderen steinen weil viele kleine Luftbläschen in ihrem inneren Eingeschlossen sind. Mit diesem Stein kann man starke Winde und Luftstöße erzeugen.

## Erd-Perle

- **Englischer Name:** Earth Pearl
- **Kraft:** Erde
- **Farbe:** Blau und Grün (Globusfarben)
- **Material:** Bestimmte Art Marmor
- **Ort:** Vesteckt

- **Beschreibung:** Eine große blaue Perle mit grünen Flecken, die einem Globus ähnlich sieht. Damit kann man die Erde und Gestein in einem gewissen Umkreis manipulieren.

## Tränen Kristall

- **Englischer Name:** Crystal Tear
- **Kraft:** Wasser
- **Farbe:** Aquamarin
- **Material:** Aquamarin
- **Ort:** Im Besitz von einem Fischer
- **Beschreibung:** Ein tropfenförmiger Edelstein. Damit kann man Wasser kontrollieren und sogar bereinigen. Der Stein wurde zu einem Schmuckstück gemacht und ist das Familien Erbstück des Fischers

## Kohlen Prisma

- **Englischer Name:** Char-Coal Prism
- **Kraft:** Feuer
- **Farbe:** Schwarz mit Lila Hue-Shift
- **Material:** Holzkohle
- **Ort:** Mühlenwald
- **Beschreibung:** Ein Block Holzkohle in form eines sechseitigen Prismas. Mysteriöse Zeichen sind auf den seitenflächen eingeritzt. Wenn angezündet, glühen die Zeichen auf, die Kohle selbs aber schein nie zu verbrennen. Kann als ewige Feuerquelle verwndet werden. bisher hat noch niemand herausgefunden ob man damit auch Feuermagie ausführen kann.  
Wer Auch immer dieses Artefakt hat, wird es nicht so leicht aufgeben wollen, Schließlich brennt es für immer.

## Wandel Diamant

- **Englischer Name:** Diamond of Form
- **Kraft:** Form
- **Farbe:** Weiß, bläuliche tönung
- **Material:** Diamant
- **Ort:** Versteckt
- **Beschreibung:** Ein großer, klarer, geschliffener Diamant. Wen man ihn hält kann man sich mit starker Konzentration in jeglich erdenkliche Kreatur verwandeln bzw. die Gestalt von einzelnen Teilen des eigenen Körpers ändern. Diese Formwandlung besteht allerdings unter vielen Einschränkungen; Es ist nicht möglich seine Form in eine andere Person zu ändern und diese zu imitieren, ebenso kann man das Aussehen der Wandlungen nicht kontrollieren - Man behält alle seine Attribute wie Haar- & Augenfarbe, Frisur,

Gesichtszüge, Körperbau. Die Einleitung und Erhaltung der Verwandlung ist sehr kräftezehrend und bleibt nur bestehen solange man den Stein berührt.

Ein weiterer Nutzen dieses Stein ist Unsichtbarkeit. Dieselben Regeln wie beim Formwandeln bestehen hier. Unsichtbarkeit kann auch mit Gegenständen und anderen Lebewesen geteilt werden, solange sie ebenfalls den Stein, den Nutzer oder andere mit dem Effekt berühren. Jeder der auf diese Art mit dem Stein verbunden ist, kann sich und die anderen sehen aber nicht gesehen werden.

## Kompass Magatama

- **Englischer Name:** Kompass Magatama
- **Kraft:** Ort
- **Farbe:** Golden
- **Material:** Gold
- **Ort:** Im Besitz von Gutenhügel
- **Beschreibung:** Dieses Goldene Artefakt erinnert an einen Hühnergott Stein. Die Spitze zeigt in die Richtung von Dingen, Orten oder Personen zu denen man gelangen will oder die man sucht.

Leider ist unbekannt wie man einen Steine wie diesen herstellt, es hat großen großen Potenzial als (Massen-)Produkt.

Je nachdem was das Ziel oder Gesuchte ist braucht man gewisse Voraussetzungen damit das Magatama funktioniert:

- Gegenstände: Man muss den Namen des Gegenstandes kennen, wie es aussieht oder ein Bestandteil davon haben. Hat man zum Beispiel einen Schlüssel zeigt das Magatama auf das Dazugehörige Schloss.
- Orte: Wenn der Ort einen Namen hat (z.B. eine Stadt), muss man meist bloß den Namen wissen. Es hilft aber sehr wenn man bereits schonmal dort gewesen ist oder man etwas von dem Ort haben bei sich hat. Zu empfehlen ist eine Bodenprobe oder eine konservierte Pflanze.
- Personen: Am effektivsten sind biologische Proben der Person (z.B. Haare oder Blut), es geht aber auch mit den folgenden: Name und Gesicht der Person bekannt, ein Gegenstand der der Person gehört oder von der Person gemacht wurde.

## Chronos-Rad

- **Englischer Name:** Chronos-Gear
- **Kraft:** Zeit
- **Farbe:** Bronzen
- **Material:** Bronze
- **Ort:** Versteckt oder im Besitz von jemanden (Dieb?)
- **Beschreibung:** Ein Zahnrad mit 12 Zähnen gegossen aus reiner Bronze. Damit ist es möglich die Zeit kurzzeitig zurück zu drehen. Um dies zu tun muss das Rad in einer Hand gehalten werden wie ein Türknauf. Dies hält die Zeit an, der Nutzer muss nun nur noch das

Rad aus dem Handgelenk gegen den Uhrzeigersinn drehen. Je weiter die drehung desto weiter zurück in der Zeit wird gereist aber nur im umfang von einer einzelnen rotation die dem Nutzer möglich ist. Drehen des Rads in die andere Richtung bewirkt nichts ausser vergrößerung des Zeitsprungs. Der Nutzer wird ebenfalls in seiner Position zurückbewegt und kann sich deswegen nicht eigenständig weiter bewegen ausser um das Rad zu bedienen.

Der Zeitstopp zum denken und planen benutzt werden. Der Nutzer allein wird alles wissen vor dem Zurückspulen beibehalten. Diese Kraft ist am zärensten, je weiter die Zeit zurück gedreht wird desto erschöpfter wird man danach sein, es ist daher nur möglich einige wenige Minuten in die Vergangenheit zu springen, selbst die stärksten würden nur maximal 15 minuten erreichen. Es ist auch gefährlich viele male hintereinander ohne erholungspause die Zeit zurück zudrehen.

Es ist möglich eine Person in die Vergangenheit "mitzunehmen" durch Händehalten. Der Mitreisende kann im Zeitstopp mit dem Nutzer reden und deren wissen mitnehmen. Und die Erschöpfung wird auf beide aufgeteilt, sodass beide nur die hälfte der Anstrengung stemmen müssen. Sollte durch das zurückreisen die Verbindung der beiden getrennt werden verliert der Mitreisende sofort alles wissen.

## Spiegel Smaragd

- **Englischer Name:** Mirror Smaragd
- **Kraft:** Erinnerung
- **Farbe:** Grün
- **Material:** Smaragd
- **Ort:** In besitz eines Dedektivs/Ermittlers
- **Beschreibung:** Ein Großer geschliffener Smaragd. In der Funktion ähnelt er dem Wahrheits Amethyst, im inneren des Smaragds kann man die Erinnerungen von sich selbst oder von jemanden anderen der den Stein direkt berührt einsehen. Meist sind die Erinnerungen Traumartig in ihre natur. Die bilder die in dem Smaragd erscheinen können von jedem gesehen werden, Wenn aber mehr als zwei Personen den Stein berühren erscheint nichts.  
Ein Ermittler nutzt den Stein um Morde und weitere Verbrechen in ganz Canaria aufzuklären.

## Wahrheits Amethyst

- **Englischer Name:** Scrying Amethyst
- **Kraft:** Wissen
- **Farbe:** Lila
- **Material:** Amethyst
- **Ort:** Im Besitz von Aino
- **Beschreibung:** Dieser Lilane Edelstein wurde zu einem Oktaeder geschliffen und ist fähig dem nutzer Visionen zu geben. Die genauen Beschränkungen sind nicht klar. Die Visionen

sind meist Kurz und Vage und dienen als Antwort auf eine Frage, Es scheint jedoch nicht möglich zu sein konkrete Zukunfts visionen zu erhalten, oder Antworten zu erhalten die durch andere Steine erhalten werden können. Ähnlich wie bei dem Wandel Diamant, können die Visionen mit anderen Lebewesen geteilt werden.

Aino meint dieser Edelstein war einst teil eines antiken Rituals von einem Magier zum Wahrsagen. Er trägt anscheinend die ganze Geschichte von Canaria, was für sie und andere Historiker von großem interesse ist.

## Stern Rubin

- **Englischer Name:** Star Ruby
- **Kraft:** Stärke
- **Farbe:** Rot
- **Material:** Rubin
- **Ort:** Versteckt
- **Beschreibung:** Ein blut-roter Rubin mit 8 spitzen Zacken. Der Besitzer ist in der Lage seine stärke um ein mehrfaches zu steigern dafür muss man sich jedoch eine der spitzen in den Körper stechen. Der effekt bleibt für ungefähr eine Halbe Stunde bestehen. Es gibt keine weiteren Nachteile der Verwendung des Steines für den Nutzer, es muss nur aufgepasst werden wo man einsticht und regelmäßige Nutzung hinterlässt Narben. Jede Spitze des Rubins gibt eine "Ladung" ab. Wudern alle 8 Ladungen Verwendet muss der Stein eine ganze Nacht mit Vollmondlicht aufgeladen werden.

Wenn man all diese Steine in die passenden Löcher des Sagenumwobenen Natur Brunnens plziert, verbündelt sich die Energie all der 10 Mächte und restauriert Canaria zu voller Pracht. Danach werden die Steine in alle Himmelsrichtungen verschwinden, bereit für die nachste Zeit an der sie gebraucht werden.

### Der Ursprung der Steine

Vor langer langer Zeit lebten zwei junge Elbmänner. Einer von ihnen war [Gutenhügel](#). Sie lernten sich kennen in ihrer Zeit bei der [Ainon Akademie](#), wo sie beste Freunde wurden. Ihre Magie war Stark und sie lebten nach bestehen der Magierprüfung zusammen. Gutenhügels Freund liebte ihn beinahe so sehr wie er es liebte magische Steine herzustellen. Er war jedoch nie einer für's Notizen schreiben, Er hatte seine Magierprüfung nur dank Gutenhügels Hilfe bestanden. Eines Tages unternahmen die beiden ein Projekt: Sie wollen für immer ein glückliches Leben zusammen verbringen und um das zu erreichen, bauen sie einen Brunnen in der [Nichts Lichtung](#) des [Trem Waldes](#). Mit den 10 Artefakten soll der Brunnen die nötige Kraft haben ganz Canaria neu aufblühen zu lassen, sodass es für immer ein Pardies bleibt. Sie erhoffen sich von dem Ritual ebenfalls ewiges Leben.

Am Tage des Rituals jedoch ging etwas schief. Gutenberg verlor an dem Tag seinen besten Freund und die Liebe seines Lebens. Bis auf das, funktionierte das Ritual wie geplant: Die Zehn Artefakte waren verschwunden zu zufälligen Orten in Canaria und Gutenberg war nun Unsterblich.

Die Unsterblichkeit war nun eher ein Fluch als ein Segen für Gutenberg. Da sein Freund nicht eine einzige Aufzeichnung hinterlassen hatte konnte er sich nicht mal an ihn durch sein Schreiben erinnern. Er schwor von nun an alles Aufzuschreiben damit niemand so trauern müsse wie er und gründete die Zeitung [Elbenwacht Express](#). Mit der Erfindung der [Kopierfedern](#) war es Gutenhügel möglich seine Redaktion über den ganzen Planeten zu verteilen. Der unsterbliche Chefredakteur verdrängte mit der Zeit diesen Graunvollen Tag welchen ihn auf seinen derzeitigen Weg brachte und folgte weiterhin dem Ruf des Journalismus.

# Abenteuer Modus Plot- Outline

Canaria war einst ein Paradies mit Großartiger Fauna und Flora doch diese Zeit ist lang vorbei. Hunger und Krankheit plagten das Land seit langem schon. Der Boden ist unfruchtbar, Naturschätze verschwendet und alle Ressourcen ausgelaugt, niemand weiß wie viele wochen, wenn nicht bloß Tage bleiben bevor Pures Chaos herein bricht. Die Einzige Hoffnung für das Land ist eine alte Legende um einen Brunnen und 10 sagenumwobende Steine.

Also machst du dich auf den Weg und versuchst diese zu finden. Du kommst durchs ganze Land und lernst viele wichtige Personen und Orte neu kennen. Doch wirst du es schaffen alle Minispiele (?und Rätsel?) zu lösen um alle Steine zu finden bevor Canaria für immer verloren ist?

***Die Geschichte des Abenteuer Modus spielt ca 50 Jahre vor der Ansicht des normalen Kartenmodus (und der derzeitigen Kampagne)***

## Prolog

Das Spiel startet mit einer Gutenacht-Geschichte, erzählt von einem weisen Greis, die Großmutter des Protagonisten. Die Geschichte handelt von einem alten Brunnen, der vor langer Zeit von Starken Magiern erbaut wurde und gibt Canaria seine Kraft. Der Brunnen steht nun verlassen und vergessen in einem dichten dunklen Wald. Es wird jedoch gesagt, dass die Werkzeuge mit denen die Magier den Brunnen erbauten immernoch in Canaria zu finden sind. Jener, der alle 10 Artefakte vereint wird immense Kraft erlangen und Canaria erblühen lassen.

Der Protagonist, nun älter, verlässt deren Haus. Canaria ist heruntergekommen und viele Bewohner sind bereits ausgewandert auf der Suche nach einem neuen Leben. Diejenigen, die nicht mehr reisen konnten oder nicht bereit waren zu gehen kommen gerade noch so über die Runden. Niemand weiß wie lange die verminderte Bevölkerung noch durchhalten kann. Die Großmutter verabschiedet ihr Enkelkind und gibt ihnen das letzte Brot und ein paar dürre Rüben aus dem Garten. Letzte Sorgen um sie schlägt sie in dem Wind, bestehend darauf dass die Vorräte im Haus ausreichen.

Als die Eltern des Protagonisten entschieden Canaria zu verlassen bestand das Kind bei seiner Reiseunfähigen Großmutter zu verbleiben, er wollte sie nicht einfach zurücklassen und sich weiterhin um ihn kümmern. "Nun bist du alt genug die Welt zu bereisen. Geh und finde deinen Traum, mein Kind." Mit diesen Worten verabschiedeten sich die beiden und unser Held macht sich

auf nach Elbenwacht.

In Elbenwacht gibt es ein Populäres Wirtshaus, Protagonist will von dort aus über mehrere Tage ganz Canaria bereisen.

# Kapitel 1 - Ein Reisender

## [Outline]

Die Reise beginnt in der Heimat des Protagonisten: **Tebat**, ein kleines Dorf im Nordwesten Canarias und mittlerweile menschenleer. Sein Ziel, Elbenwacht ist eine ganze weile entfernt. Dem Spieler wird erklärt wie mas sich auf der Karte bewegt.

### Tag 1

#### Mühlenfeld

Es ist schon spät als der Protagonist in Mühlenfeld ankommt. Hier erfährt der Protagonist von einer **Ewigen Holzkohle** welche sehr wichtig ist, die Bewohner nutzen es als Feuerquelle um ihr Wasser abzukochen.

### Tag 2

#### Trem, Gasthaus zur Goldenen Ruh

Am nächsten Tag setzt der Protagonist seine Reise fort und kommt in den Tremwald der Wald im Herzen von Canaria. Hier Übernachtet der Protagonist in einem Gasthaus.

Der Wirt veranstaltet heute ein Sackhüpfen, als Preis ein eigenartiger Stein den er eines Tages unter den Dielen gefunden hat.

#### [Sackhüpfen Minispiel]

Der Protagonist gewinnt den Wettbewerb und erhält den **Wolken Bims**. Aus Spaß testet der Protagonist ob er durch die Löcher hindurchblasen kann und wird überrascht als eine starke Windböhe erzeugt wird. "Eigenartig" meint dieser, aber verschiebt das Experimentieren mit dem Stein auf später.

### Tag 3

#### Trem

Als der Protagonist sich wieder auf den Weg gemacht hat, hört er einen Hilferuf: Ein Fischer ist mit seinem Boot in Stromschnellen gekommen und der Protagonist hilft ihm das Boot an Land zu ziehen

## [Das Fluss Minispiel]

Als Dank für die Hilfe erhält Der Protagonist den **Tränen Kristall**.

Vor langer Zeit hatte jemand in der Familie des Fischers diesen Stein gefunden und es als Talisman behalten. Seit dem ist es eine Art Erbstück. Ebenfalls erzählt der Fischer seine Familie hatte immer sauberes Wasser dank dem Stein. Mittlerweile ist er der einzige der an dem See lebt. Dem Stein wird nachgesagt, dass er eines Tages jemanden helfen wird die Welt zu retten. Mit der Begründung, dass der Protagonist sehr heldenhaft ist, übergibt der Fischer den Stein also an den Protagonisten.

Auf Frage, wie der Fischer in seine Situation kam, erzählt er davon, dass der See an welchem seine Familie lebte, wie viele andere gewässer umgekippt ist. Also konnten sie dort nicht mehr fischen. Der Fischer suchte nach alternativen und fand diesen Fluss im Trem. Wie an sonst jedem anderen Tag schipperte er heute also den Fluss entlang bis er plötzlich von einem pack wilder wölfe attackiert wurde. Er versuchte fort zu rudern doch der langsame Fluss war nicht schnell genug. Er wünschte zu einer höheren Macht, dass der Fluss schneller fließen solle. Als alles vorbei zu sein schien, ergriff er seinen Talisman und prompt wurde sein Boot davon geschwämmt.

Nach seiner Geschichte bietet der Fischer an, den Protagonisten zu nach Elbenwacht zu begleiten.

## Weggabelung vor Elbenwachts Nordtor

Der Fischer verabschiedet sich wieder vom Protagonist. Sein Zuhause ist am **Oranjärvie See** nördlich von Elbenwacht

## Elbenwacht

Der Protagonist erreicht Elbenwacht am späten Nachmittag. Hier leben noch viele Leute. Doch die Bevölkerung scheint sehr kränklich zu sein. unbeeirrt sucht der Protagonist das Wirtshaus auf.

## Zum ätherischen Einhorn

Der Protagonist hat das Gasthaus gefunden. In der Zeit des Nahrungsmangels hat der Wirt alle Hände voll zu tun seine hungrigen Gäste zu bedienen. Lange schon verzichtet er auf Bezahlung für Speis und Trank, das Geld hat seinen Wert verloren seitdem die Felder karger und Ernten immer geringer wurden. Als der Protagonist jedoch nach einem Zimmer fragt, bittet der Wirt als gegenleistung, dass der Protagonist den anlauf stemmt. All seine Bedienung ist schwer erkrankt und der Protagonist sieht sehr gesund aus.

## [Restaurant Bedienungs Minispiel]

Nachdem alle Gäste zufrieden gegangen sind, bietet der Wirt dem Protaginisten an, so lange zu bleiben wie er möchte, er muss bloß jeden Tag im Restarant aushelfen. Der Protagonist willigt ein und fragt den Wirt warum die Stadtbewohner so kränklich sind.

Der Wirt erzählt dass seit einigen Monaten sich die Wasserqalität in der ganzen Stadt immer mehr verschlechtert hat. Der Grund dafür: Die Wasserquelle von Elbenwacht, der **Oranjärvie See** ist umgekippt. Wer nicht krank werden will, muss sein Wasser abkochen doch nicht jeder hat das

Brennholz dafür.

Der Protagonist erinnert sich daran, was der Fischer, welcher wohl an dem See lebt gesagt hat: Dank des Talismans hatte seine Familie immer sauberes Wasser. Das gibt ihm eine Idee, also bittet er den Wirt um einen Krug Leitungswasser. Testungsweise taucht der Protagonist den Tränenkristall in die trübe, stinkende Flüssigkeit und sie wird mit einemmal klar. Der Wirt ist über dieses Wunder ganz ausser sich. Der Tränenkristall hat das Wasser im Krug bereinigt, könnte es den See also auch regenerieren? Der Protagonist macht sich am nächsten Tag sogleich auf zu dem See.

## Tag 4

### Oranjärvie See

Der Protagonist findet den See in einem schlechten Zustand vor: Das Wasser ist trübe und tote Fische treiben an der Oberfläche.

Der Tränenkristall kann zwar das Wasser bereinigen aber die Toten Fische bleiben tot. Um den See vollständig zu reinigen muss er die Toten Fische beseitigen. Der Fischer, welcher hier lebt, scheint bereits wieder aufgebrochen zu sein, aber zum Glück liegt ein Boot des Fischers am Ufer des Sees. Jedoch der Gestank der verwesenden Fische ist beinahe zu stark um auf den See zu fahren. Da erinnert der Protagonist sich an den Wolkenbims mit dessen Hilfe kann er die Dünste des Sees wegblasen und den See befahren.

#### [Minispiel: Seereinigung]

Der See ist endlich frei von toten Fischen, und der Tränenkristall kann seine Arbeit machen. Der Fischer kommt nach Hause, als das Seewasser wieder klar ist, er hatte seine Werkzeuge aus dem Trem geholt, welche er den Tag zuvor zurückgelassen hatte. Er ist überrascht den Protagonisten wieder zu sehen.

Nun betrachten die beide den Berg von toten Fischen neben dem See, was sollen sie damit machen?

Der Protagonist schlägt dem Fischer vor, die Fische in Mühlenfeld als Dünger zu verkaufen. Die Bauern werden es gebrauchen können.

Schließlich verabschiedet sich der Protagonist erneut von dem Fischer und kehrt zurück nach Elbenwacht.

### Elbenwacht

Unser Protagonist erreicht Elbenwacht und erzählt dem Bürgermeister, dass das Leitungswasser wieder sauber ist. Er will sogleich mit einer Ehrenmedaille auszeichnen, und beginnt überstürzt eine Veranstaltung gleich am nächsten Tag zu organisieren.

Etwas überrumpelt stellt sich der Protagonist davon.

### Zum ätherischen Einhorn

Es ist Zeit für die Arbeit im ätherischen Einhorn!

### **[Restaurant Bedienungs Minispiel]**

Nach der Arbeit möchte der Wirt wissen, wie es am See gelaufen ist. Der Protagonist erzählt ihm von allem was bisher geschah: Dass Elbenwacht wieder sauberes Wasser hat, dass der Fischer die toten Fische in Mühlenfeld als Dünger vertreibt, und dass der Bürgermeiste ihm eine Ehrenmedallie auszeichnen will. Über das letzte lacht der Wirt herzlich.

Dann fragt der Wirt: "Wohin wirst du morgen gehen?"

# Kapitel 2 - Ruinen Jenseits der Brücke

Tag 5

## **Elbenwacht**

Der Bürgermeister verleiht dem Protagonist einen Orden sowie einen Beutel Goldmünzen für die Reinigung des Sees am Tag zuvor.

Nach der Feier verlässt der Protagonist Elbenwart durch das West Tor.

## **Wald von Trem**

An der Kreuzung im Zentrum des Waldes folgt der Protagonist dem Weg zur Trollbrücke.

## **Trollbrücke**

Die Brücke wird Blockiert von einer Gruppe von Banditen. Sie lassen niemanden durch ohne Bezahlung.

# Kapitel 3 - Die Magierin

Der Protagonist trifft einen Character bei seiner Schicht im ätherischen Einhorn. Interesse an den bisher gefundenen Steinen, der Character weist den Protagonisten an, Zur Ainon Akademie zu gehen und mit der Leiterin des Instituts über die Steine zu sprechen.

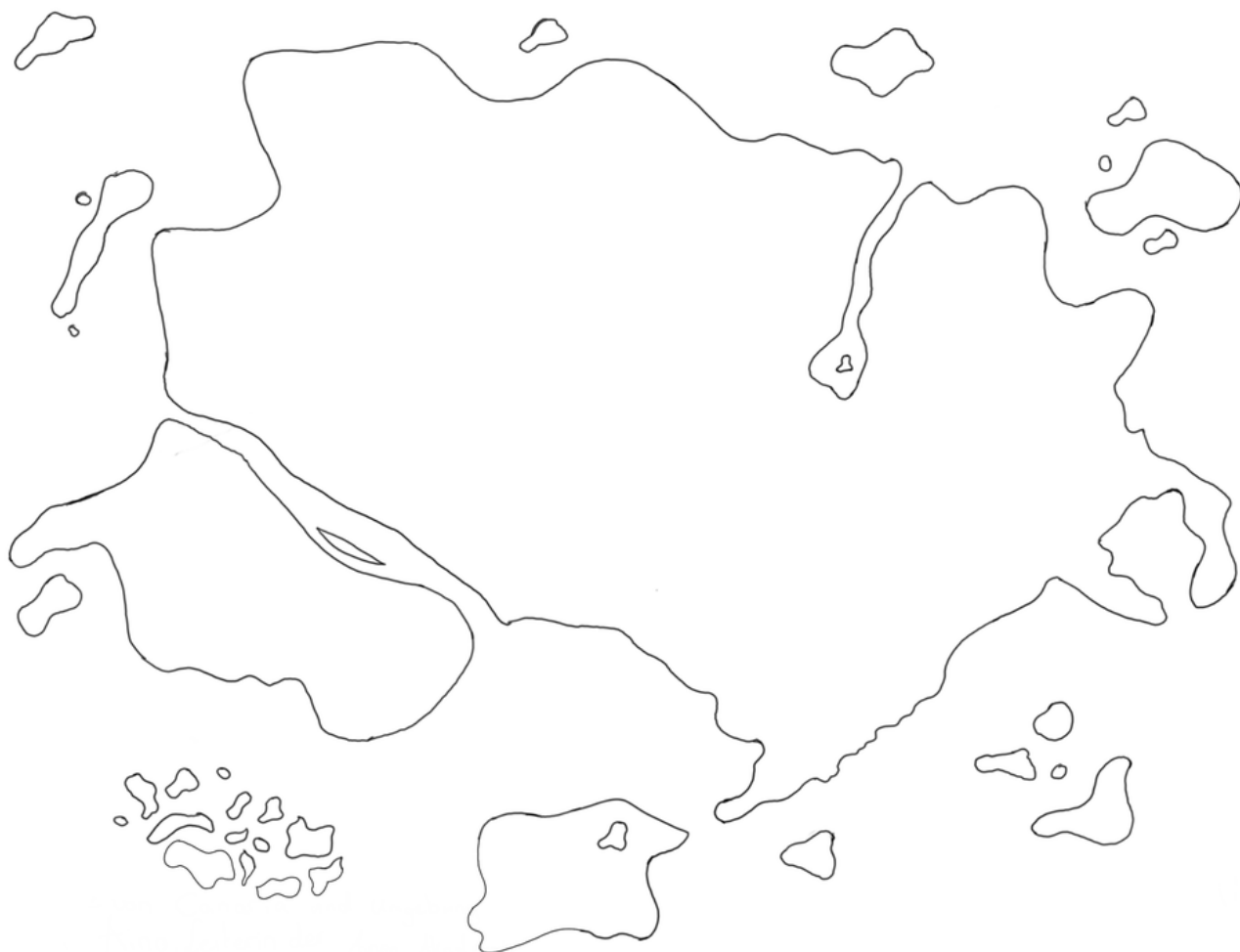
Der Protagonist erreicht die Ainon akademie durch ein Portal am ende des Pfad der Gelehrten.

Aino gibt dem Protagonisten Informationen zu den Steinen sowie den Wahrheits Amethyst. Auf die Frage wer die Steine Erschaffen hat erscheint Gutenberg.

# Recurcen

Recurcen

# Canaria konturen



# Canaria ganze Karte

ganze Karte 50 Jahre nach der Geschichte (aktuelle Kampanie)

