

06.06.2018

VERSION 1.3

STAND 18.01.2019

ELDORIA

EIN KONZEPT FÜR DAS ELDORIA PROJEKT

VON FLORIAN FÜLLING

INHALT

Vorwort	7
Übersicht	8
Setting	8
Genre	8
Gameplay	8
Plattform	8
Monetarisierungsmodell	8
Einflüsse	9
Team	9
Projektleitung	9
Berater	10
Community Management	10
Entwickler	10
Architekten	10
Game Designer	10
Questschreiber	10
Artist	11
Social Media	11
Helfer	11
Teamkommunikation	11
Kommunikation	11
Aufgabenverwaltung	11
Datenverwaltung	12
Kommunikation ausserhalb des Teams	12
Community Kommunikation	12
Discord	13
Teamspeak	13
Forum	13
Ingame Kommunikation	13
Ingame Chat	13

Support	13
Kommunikation zwischen Team und Community.....	14
Discord.....	14
Forum / Website.....	14
Facebook / Twitter	14
Mechaniken und Systeme	14
Gilden	14
Schlachtfelder.....	14
Gildenkonflikt	15
Berufe	17
Produzierende Berufe	17
Verarbeitende Berufe.....	18
Abbauorte.....	18
Steinbruch von Lenoris – Stein	18
Mine von Brodomurr – Mineralien	18
Dämmerwald von Ligoras – Holz.....	18
Felder von Recae – Nahrung	19
Grube – Schüttstoffe	19
Handel	19
Post.....	19
Handel und Marktsystem	19
Lagerverwalter.....	20
Lokale Banken.....	20
Außerhalb der Städte	20
Räuberlager	21
Rebellenlager.....	21
Wachposten.....	21
Ausdauer	21
Hunger	21
Karma	21
Jahreszeiten.....	21
Tod und Wiederbelebung.....	22
Invitesystem	22
Bannsystem	22

Wohnen und Leben	23
Berechnung der Kosten	23
Gaststätte	23
Haus	23
Grundstück	23
Grafschaft	23
Gildenhaus	23
Spielbereiche	24
PvP-Zonen	24
PvE-Zonen	24
Spielweisen	24
Verstoßener	24
Abenteurer	25
Siedler	25
Reisen	25
Zu Fuß	25
Pferd	25
Schiff	25
Luftschiff	25
Zwischenwelt	26
Worldbuilding	27
Übersicht	27
Magie	27
Götter	27
Die Mutter	28
Eldor	28
Reca	28
Herac	28
Kaylin	29
Hora	29
Leonora	29
Solon	29
Zyrok	29
Der graue Gott	29

Dimensionen	30
Eldoria.....	30
Zyronar	30
Zwischenwelt.....	30
Ragnadur	30
Städte	30
Große Städte	30
Normale Städte	32
Dörfer und andere bewohnbare Orte	33
Heiligtümer.....	34
Arkanum	34
Kaylin	35
Schmieden von Reca.....	35
Sonstige Orte.....	35
Sonnensee	35
Die Ödnis	36
Steinernes Tor	36
Rohstoffe	36
Steinbruch	37
Minen	37
Dämmerwald.....	37
Felder von Recae	37
Wirtschaft.....	37
Fraktionen	37
Haus Tren.....	37
Haus Ignar.....	37
Haus Toras.....	38
Jahreszeiten.....	38
Zeitrechnung	38
Bünde	38
Eisenherzen	38
Waldbund	39
Ragnihmbund	39
Sonnenbund	39

Tiefenbund	39
Vorhut.....	39
Sturmbrecher	40
Schattenläufer	40
Baumeister	40
Legenden	40
Der große Krieg.....	40
Kaylins Verwandlung	41
Changelog.....	43

VORWORT

Dieses Konzept dient der nachträglichen Beleuchtung der vergangenen drei Jahre seit Beginn des Projektes. Es baut dabei auf dem alten Konzept vom 14.12.2015 auf.

Wir schauen heute auf viele Punkte anders und haben diese erweitert, ausgebaut oder weggestrichen. In diesem Konzept wird sich teilweise auf alte Entscheidungen aus dem alten Konzept bezogen und erläutert, was an entsprechenden Punkten weniger gute Ideen waren, und auch was sich als erfolgreich erwiesen hat.

Das letzte Konzept verfasste ich vor etwa 2,5 Jahren. Kurz danach begann ich mein Studium in Gamedesign. Ich bin nun im 4. Semester und werde auch hier vor allem mein Wissen einfließen lassen.

Dieses Konzept dient dem Eldoria Team als Orientierung, bei der Entwicklung neuer Konzepte, Mechaniken und der Weiterentwicklung der Spielwelt.

Für andere Interessenten kann dieses Konzept durchaus eine Hilfe sein, wenn man schaut, wo wir gescheitert sind und auch woran wir gescheitert sind. Dieses Konzept dient auch für mich der Reflektion meiner vergangenen Arbeit.

An dieser Stelle möchte ich mich auch einmal bei allen Leuten bedanken, die an Eldoria mitwirken und mitgewirkt haben. Ohne euch wäre das alles nicht möglich und auch, wenn wir noch einiges an Weg vor uns haben, haben wir schon eine Menge geschafft, worauf wir stolz sein können.

ÜBERSICHT

SETTING

Das Setting des Eldoria Projektes liegt in einer High-Fantasy Welt. Die Entwicklung der Welt ist größtenteils frühe Industrialisierung, wobei durchaus Elemente der späten Industrialisierung zu finden sind. Auch einige moderne Elemente werden adaptiert.

Außerdem sind baulich auch Strukturen zu finden, die deutlich darauf hinweisen, dass potenziell nichts unmöglich ist und deutlich aus dem Rahmen der normalen Welt herausfallen. Diese sind in ihrer Masse jedoch stark beschränkt und selten zu finden.

Das generelle Look and Feel ist eher mittelalterlich. Auch modernere Elemente werden in einem mittelalterlichen Stil dargestellt.

Die Gestaltung der Welt richtet sich nach den entsprechenden Orten und deren Geschichte und ist stark wandelbar.

GENRE

Die Welt wird Kernelemente des *Survival Adventures* aufweisen. Dazu ist Ressourcenmanagement zum Überleben notwendig.

Des Weiteren wird viel Wert auf eine ausgewogene *Roleplay* Welt gelegt. Dazu gehören vor allem Quests, NPCs und narrativer Content an allen möglichen Stellen.

Ergänzt wird das ganze durch Elemente der Wirtschaftssimulation, die das Spielgeschehen überall durch preisliche Veränderung beeinflussen.

GAMEPLAY

Das Core Gameplay liegt in folgenden Bereichen:

- Multiplayer
- Handeln mit Spielern
- Erforschen der Welt
- Verbesserung der Ausrüstung
- Erledigen von Quests
- Kämpfen gegen Spieler und Environment

PLATTFORM

Die Plattform beschränkt sich auf Computer und die Java Version von Minecraft. Hierbei wird versucht die aktuellste Version oder die direkte darunter zu verwenden, um den Spielern auch direkt neue Features des Spieles nutzen zu lassen.

MONETARISIERUNGSMODEL

Eldoria verfolgt eine Gruppen-Monetarisierung. Es gibt keine Möglichkeit, sich als einzelner Spieler spielerische Vorteile oder kosmetische Vorteile zu erkaufen.

Es werden Monetarisierungs-Milestones gesetzt, die bei Erreichen bestimmte Ereignisse auf den Server triggern.

Dies hat sich besonders mit Erscheinen der Minecraft EULA geändert. Wir haben uns dazu entschlossen, auch die möglichen kosmetischen Gegenstände nicht für Spenden zu vergeben.

Wir wollen den Spielern ein kollektives Gefühl geben, dass man für das Spielerlebnis aller spendet und nicht für sein eigenes.

Jedoch können Spieler durchaus durch diese Events kosmetische Gegenstände und auch spielerische Vorteile erhalten. Die Events werden daher zeitlich nicht direkt aktiviert, sondern zu vorher festgelegten Zeitpunkten.

EINFLÜSSE

Eldoria ist von vielen Spielen und anderen Medienprodukten geprägt. Hier sind einige der Wichtigsten aufgelistet.

Anno Serie

- Wirtschaftssystem und nicht feste Preise für Gegenstände im Verkauf und Ankauf.

Tera

- Chatsystem mit verschiedenen Kanälen für bestimmte Themen und Reichweite der Nachricht. Beschränkung nicht auf Radius, sondern auf Regionen.
- Gilde vs. Gilde System. Adaption des GvG Systems in Abwandlung um Probleme, die in Tera auftraten, zu beseitigen
- Allianz System (altes Feature, Mittlerweile abgeschafft) in Kombination mit dem GvG System adaptiert und abgeändert.

Dungeon ni Deai o Motomeru no wa Machigatteiru Darō ka

- Frühe Version des Dungeons. Heute „Verzerrte Dimension“. Nur noch wenige Gemeinsamkeiten. Der Kern der Idee für diese Welt stammt jedoch immer noch aus diesem Anime.

Skyforge

- Kein Festlegen der Klasse oder Rasse. Festlegen der Klasse durch ein Skillset. Bei Eldoria mit ausgerüsteten Waffen.

TEAM

Die Teamhierarchie ist flach. Generell hat jeder das gleiche Mitspracherecht. Um alle Bereiche abzudecken, sind eine Menge Leute mit speziellen Aufgaben nötig. Es gibt zwar Head oder auch Lead Positionen, diese haben jedoch lediglich eine organisatorische Position und keine bestimmende.

PROJEKTLEITUNG

Meistens nicht nur Projektleitung, sondern auch in anderen Bereichen tätig. Die Aufgabe der Projektleitung ist daher eher als Zusatzaufgabe zu sehen. Sie kümmert sich um Organisatorisches, leitet Teambesprechungen und schaut, dass mögliche Probleme beseitigt werden oder gar nicht erst auftauchen.

BERATER

Ein durchaus wichtiger Posten. Wir haben gute Erfahrungen damit gemacht außenstehende erfahrene Spieler zu Beratern zu machen. Sie sind kein direkter Teil des Teams. Sie agieren als Außenstehende mit Spezialgebieten, auf die Mitglieder bei Problemen zukommen können.

Berater haben jedoch volle Kenntnis des Konzeptes und nehmen auch an Teambesprechungen teil. Außerdem bieten sie teilweise Schulungen an.

COMMUNITY MANAGEMENT

Das Community Management arbeitet eng mit den Social Media Leuten zusammen. Sie unterhalten die Community und sind das Ohr des Teams, wenn es um die Bedürfnisse der Community geht.

Das können bestimmte Eventwünsche sein oder Verbesserungen der Nutzerfreundlichkeit.

ENTWICKLER

Die Entwickler sind mit den Architekten das Kernteam jedes Servers. Sie schreiben, was der Spieler am Ende im Idealfall nicht mehr viel mitbekommt. Um eine gute Zusammenarbeit zwischen unseren Entwicklern zu gewährleisten haben wir eigene Code Conventions eingeführt und bestimmte Prozesse vereinheitlicht.

Plugins entstehen hier in einem engen Dialog mit den Game-Designern.

ARCHITEKTEN

Die Architekten sind für nahezu alles verantwortlich, was der Spieler sieht. Ihre Aufgabe ist sowohl das Bauen, als auch ein gutes Leveldesign. Wir hatten vor allem beim Leveldesign in der Vergangenheit viele Probleme. So sahen Orte zwar sehr cool aus, waren jedoch verwirrend und nicht intuitiv begehbar.

So legen wir einen besonderen Wert auf Leveldesign und nicht nur auf gutes Aussehen.

GAME DESIGNER

Game Designer liefern Content. Sowohl für Architekten als auch für Entwickler. Dafür müssen sie in einem ständigen Dialog mit Community, Entwicklern und Architekten stehen. Außerdem gutes Wissen in vielen verschiedenen Spielen. Außerdem fundierte Kenntnisse in World Building und Spielmechaniken.

Des Weiteren kommunizieren sie viel mit den Questschreibern und kümmern sich mit ihnen um einen guten Spielflow.

QUESTSCHREIBER

Questschreiber haben den schweren Job, mit den begrenzten Mitteln von Minecraft interessante Handlungsstränge zu entwickeln und den Spieler zu beschäftigen.

Durch sie lernt der Spieler die Spielwelt kennen und wandert umher. Er entscheidet, wann ein Spieler welchen Ort sieht und welche Gebiete er bereist. Dabei muss er durchgehend den Spielflow im Blick behalten und darf keine Eintönigkeit aufkommen lassen.

ARTIST

Artist repräsentieren den Server nach außen, sei es durch Logos, Banner oder andere Grafiken. Sie erzeugen die Bilder, die man im Kopf hat, wenn man den Server betritt.

SOCIAL MEDIA

Social Media Manager halten die verschiedenen Kommunikationswege am Laufen und leisten Support auf Facebook und sorgen dafür, dass Neuigkeiten vom Forum in die Social-Media-Kanäle kommen.

HELFER

Helfer sind universelle Teammitglieder, die meist mit wenig Wissen ins Team kommen. Sie sind allerdings immer motiviert Neues zu lernen und können gut bei größeren einfachen Aufgaben helfen.

TEAMKOMMUNIKATION

Um eine funktionierende Kommunikation aufrecht zu erhalten, oder überhaupt im Team zu haben, hatten wir anfangs nur Teamspeak und E-Mail genutzt. Später kam ein Aufgaben Tool dazu, welches wir nutzten, um Tasks zu verwalten und zuzuweisen. Teambesprechungen in dem Sinne gab es nicht.

Heute haben wir einige grundlegende Veränderungen vorgenommen.

KOMMUNIKATION

Um eine gute und vor allem schnelle Kommunikation zu ermöglichen, stiegen wir schnell von *Teamspeak* auf *Discord* um.

Zu Beginn zwar nicht sonderlich stabil und recht hohe und nervige Downtimes, ist es heute nicht mehr wegzudenken aus unserer Kommunikation. Aus *Discord* ist ein gelungenes Tool zur Teamkommunikation geworden und auch zur Kommunikation mit Außenstehenden.

Hier planen wir unsere Teambesprechungen, geben News und Änderungen an das Team durch und reden über Probleme bei unserer Arbeit an dem Projekt. Natürlich darf eine große Off Topic Ecke nicht fehlen.

Hier hat jedes Department einen eigenen Channel, um sich schnell mit anderen in ihrem Bereich tätigen Teammitgliedern auszutauschen.

AUFGABENVERWALTUNG

Nachdem unsere Aufgabenverwaltung ein Update der PHP Version nicht überlebte und auch nicht wirklich wiederherzustellen war, zogen wir schließlich auf *Trello* um.

Hier hat jedes Department sein eigenes Board.

Dort findet jeder eine Todo-Liste mit zu erledigenden Tasks. Aufwendige Tasks werden gesplittet und auf mehrere aufgeteilt.

Die Listen sind wie im Scrum Prozess sortiert.

ToDo:

- Hier findet man offene Tasks, die noch niemand gemacht oder begonnen hat

Doing

- Beginnt man einen Task, trägt man sich auf der Karte als Mitarbeiter ein.

Review

- Der vermutlich wichtigste Task. Wurde ein Task abgeschlossen, landet er in Review. Nun ist jeder eingeladen und gebeten Feedback zur geleisteten Arbeit zu geben. Danach wandert die Karte entweder zurück auf Doing/ToDo oder auf Done

Done

- Hier liegen alle Karten, die erledigt wurden. Hier wird regelmäßig entfernt, was zu alt ist, um die Übersicht zu bewahren.

DATENVERWALTUNG

Da in einem Team natürlich auch eine Menge Daten anfallen, die man mit den anderen Teammitgliedern teilen möchte und auch muss, um effektiv zu arbeiten zu können, benötigt man eine Lösung, um Daten zu speichern und zu teilen. Dazu gehören vor allem größere Mengen an Konzepten. Auch benötigen wir einen Ort, um entwickelte Plugins auf der neuesten Version immer zugriffsbereit zu haben.

Zu Beginn lief das auch vorwiegend über unsere alte Aufgabenverwaltung. Nachdem wir die aber nicht mehr hatten, entschlossen wir uns, auf *Dropbox* umzusteigen. Damit hatte ich bereits im Studium gute Erfahrungen gemacht. Der kostenlose Speicherplatz reicht für unsere Sammlung an Dokumenten und Plug-Ins ohne Probleme aus. Wir überlegen jedoch später auf einen eigenen Cloud-Service umzusteigen, um größere Datenmengen nutzen zu können.

KOMMUNIKATION AUSSERHALB DES TEAMS

Natürlich ist auch eine Kommunikation außerhalb des Teams notwendig.

Hier haben wir vor allem am Anfang und auch bis heute einige Defizite, die wir versuchen zu beheben.

COMMUNITY KOMMUNIKATION

Kommunikation innerhalb der Community ist nahezu genau so wichtig, wie die Kommunikation mit der Community. Dafür haben wir verschiedene Kanäle ausprobiert und geplant.

DISCORD

Discord hat sich sowohl in der Teamkommunikation, als auch in der Community durchgesetzt.

Hier bieten wir diverse Channel zu verschiedenen Themen an. Vorwiegend jedoch Offtopic. Bei bestimmten Themen, die viele beschäftigen, eröffnen wir einen separaten Channel.

Für Spieler, die besonders hervorstechen, haben wir einen exklusiven Bereich, in dem wir mit ihnen Änderungen diskutieren und nochmal einen abgetrennten Raum schaffen für konstruktive Gespräche mit dem Team.

In unregelmäßigen Abständen veranstalten wir ein „Meet & Greet“ in welchem wir uns Fragen der Community stellen, oder auch einfach nur rumlabern.

TEAMSPEAK

Teamspeak führe ich hier lediglich der Vollständigkeit halber auf.

In der Vergangenheit wurde dieser mit Einführung des Discord nur noch wenig und schließlich gar nicht mehr genutzt.

Aktuell bieten wir zwar einen Teamspeak an, dieser wird jedoch nicht gepflegt oder moderiert.

Wir denken jedoch darüber nach, ihn später im laufenden Betrieb wieder zu nutzen. Zum aktuellen Zeitpunkt ist er jedoch nur eine überflüssige Arbeitsquelle und bietet uns keinerlei Mehrwert.

FORUM

Ein Forum darf nie fehlen. Auch wenn diese Art der Kommunikation allgemein veraltet ist und nur noch wenig genutzt wird, bietet ein Forum eine gute Plattform zum Organisieren von Spieleraktionen. So können Spieler hier ihre Gilden vorstellen, oder sich für den Server bewerben.

INGAME KOMMUNIKATION

Die ingame Kommunikation ist eines der wichtigsten Werkzeuge. Die Spieler müssen sich untereinander schnell und gut verständigen können. Natürlich müssen sie auch das Team schnell erreichen können.

INGAME CHAT

Der Ingame Chat ist das zentrale Werkzeug zur Kommunikation auf dem Server. Hier bieten wir dem Spieler verschiedene Kanäle an, die er seinen Vorlieben anpassen kann. So kann er einen Standard Kanal festlegen, in welchem er immer schreibt. Zusätzlich kann er einzelne Channel muten.

Um Roleplayern eine geeignete Plattform zu geben, bieten wir ebenfalls getrennte Roleplay Channel an.

Spieler können einfach über bestimmte Präfixe in der Nachricht in jedem Channel schreiben.

SUPPORT

Um im Spiel schnell und gute Hilfe zu bekommen, steht dem Spieler ein eigens angefertigtes Ticket-System zur Verfügung. Dieses sucht automatisch einen Gamemaster, welcher in dem Bereich helfen kann, in dem ein Spieler Hilfe benötigt (siehe Support System).

KOMMUNIKATION ZWISCHEN TEAM UND COMMUNITY

Die Kommunikation zwischen Team und Community ist für uns eines der wichtigsten Themen.

Dafür bieten wir verschiedenen Kanäle an um mit uns zu Kommunizieren.

Hier hatten wir in der Vergangenheit große Defizite und wir versuchen sie derzeit zu verbessern.

DISCORD

Ja, es wird nicht langweilig. Auch hier spielt unser Discord eine zentrale Rolle. Hier finden wir schnell Feedback, wenn wir welches benötigen. Auch können uns hier Spieler schnell direkt kontaktieren.

FORUM / WEBSITE

Das Forum und die Website sind unserer Herzstücke in der Kommunikation. Hier werden später News, Eventankündigungen und Patchnotes veröffentlicht.

Zu jeder Ankündigung gibt es einen Feedback Thread, in dem Spieler ihre Meinung kundtun können.

Des Weiteren gibt es hier die Möglichkeit, Ideen einzureichen, welche dann in der Community und dem Team diskutiert werden. Wird die Idee von allen gut aufgenommen, kommt die auf unsere Roadmap und wir setzen sie um.

Auch das Melden von Bugs, Übersetzungsfehlern oder sonstigen Problemen ist hier möglich.

FACEBOOK / TWITTER

Soziale Netzwerke sind das A & O der Kommunikation. Nirgends erreicht man schneller mehr Menschen. Hier versuchen wir in unregelmäßigen Abständen Neuigkeiten oder Eindrücke vom Projekt zu bringen. Vor allem Twitter ist das Zuhause der Minecraft Szene und daher besonders wichtig.

MECHANIKEN UND SYSTEME

GILDEN

In Eldoria kann man als Meister seines Berufes eine Gilde gründen. Gilden bieten dem Spieler mehrere zusätzliche Möglichkeiten.

Als Gilde ist es möglich, eigene Gildenhäuser zu erschaffen, sofern man diese bezahlen kann. Diese befinden sich auf einem anderen Kontinent. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, in verschiedenen PvP Kämpfen gegeneinander anzutreten.

SCHLACHTFELDER

Schlachtfelder sind gesonderte Welten, in denen die Gilden gegeneinander antreten können.

Gilden können sich gegenseitig in verschiedenen Modi herausfordern. Sind genug Mitglieder online, beginnt der Kampf. (Detailliertere Beschreibungen sind im „Gilden und Party System V2“ zu finden)

Die Punktwertungen sind pro gewähltem Modi unterschiedlich.

Die Spieler verlieren ihr Inventar nicht und bekommen auch kein Karma abgezogen. Außerdem verliert man kein Geld.

Nach dem Beenden eines Schlachtfeldes landen wieder alle Spieler dort, wo sie es betreten haben. Loggt man sich auf einem Schlachtfeld aus, ist man disqualifiziert und wird beim erneuten Betreten an die Stelle geportet, wo man das Schlachtfeld betreten hat.

- **Ausgeglichene Waffen** – Im ausgeglichenen Modus bekommen die Spieler vom System Ausrüstung gestellt. Die Waffen, Rüstung und Munition werden nach jedem Tod, sofern nicht „Last Man Standing“ gewählt ist, aufgefüllt.
- **Eigene Waffen** – Spieler kämpfen mit ihren eigenen Waffen. Einige Items sind unter Umständen nicht verfügbar.

LAST MAN STANDING

Die Gilde, die als Erstes alle Spieler der gegnerischen Gilde besiegt, gewinnt. Sie erhält 25 Siegpunkte. Es gibt keinen Respawn.

DEATHMATCH

Die Teams kämpfen jeweils, bis ein Team 15 Tötungen hat. Pro Tötung gibt es für jedes Team einen Siegpunkt. Das Gewinnerteam erhält zusätzlich noch einmal 10 Siegpunkte.

ALL FOR ONE – ONE FOR ALL

Die Gilde, die den Gildenmeister zuerst tötet, gewinnt und erhält 25 Siegpunkte. Der Gildenmeister erhält zusätzlich Effekte, die ihn verstärken, jedoch erhält er auch einen Langsamkeitseffekt. Das Mitnehmen von Milch in diesen Spielmodus ist nicht erlaubt. Der Gildenmeister spawnt dabei vor der Base und kann sie nicht betreten.

Er hat außerdem eine goldene Rüstung an, unabhängig davon, welche Items er mitnimmt. Dieses wird immer ausgetauscht. Er hat außerdem ein Kontingent an Wurftränken, mit denen er seine Gildenmitglieder buffen kann. Spieler respawnen nach dem Tod, bis der Gildenmeister besiegt wurde.

Ist kein Gildenmeister online zur Zeit der Herausforderung, wird zufällig ein Spieler ausgewählt, der diese Rolle für den Kampf übernimmt.

GILDENKONFLIKT

Der Gildenkonflikt ist ein wöchentliches Event. Er ist ein Konflikt zwischen allen Gilden, jedoch auch zwischen den verschiedenen Fraktionen. Sie dient zum Ermitteln der stärksten Gilde und Fraktion.

Um an ihm teilzunehmen, muss eine Gilde mindestens 100 Respektpunkte haben.

Das Fraktionsgebiet ist eine gesonderte Karte. Hier sind Gildenkriege ausgesetzt. PvP ist nur mit Spielern anderer Fraktionen möglich. Später zwischen den Gilden selber.

Der Gildenkonflikt besteht aus zwei Phasen:

Die erste Phase ist der Fraktionskrieg. Die Fraktionen kämpfen gegeneinander. Das Angreifen einer Gilde in der eigenen Fraktion ist nicht möglich. Die Phase endet, sobald nur noch Gilden einer Fraktion anwesend sind.

Die zweite Phase ist der eigentliche Gildenkonflikt. Die verbleibenden Gilden kämpfen gegeneinander, bis sie besiegt wurde.

ABLAUF DES GILDENKONFLIKTES:

VORBEREITUNG:

Im Vorfeld des Gildenkonfliktes muss jede Gilde in dem Gebiet einen Turm gestellt haben. Der Turm ist ihre Basis. Bei ihm spawnen sie, wenn sie während des Konfliktes sterben.

Er kann mit einem Turmbauplan gebaut werden. Je nach Fraktion unterscheiden sich die Türme voneinander. Vor dem Gildenkonflikt sieht man nur die Fraktionsfarbe der Gilde.

PvP ist deaktiviert.

DER FRAKTIONSKONFLIKT:

Am Konflikt teilnehmen dürfen nur Gilden, die einen Turm gestellt haben. Spieler einer Gilde, die sich zu Beginn des Konfliktes im Gebiet befinden, werden zu dem NPC geportet, über den sie die Welt betreten haben. Das Betreten der Konfliktwelt ist Mitglieder von Gilden ohne Turm während des Konfliktes nicht gestattet.

Zu Beginn des Gildenkonfliktes werden alle Spieler in der Welt zu ihren Türmen geportet. PvP ist nun aktiviert. Nun stehen an den Türmen die Namen der Gilden, welche den Turm besitzen. Der Konflikt beginnt. Jeder Turm hat in seiner Mitte einen Goldblock. Auf ihn müssen 50 Schläge erfolgen. Diese Schläge können in der aktuellen Phase nur von Mitgliedern anderer Fraktionen durchgeführt werden. Hat ein Turm 50 Schläge auf den Kern abbekommen, ist der Turm zerstört und der Turm verschwindet. Spieler, die nun sterben, landen beim Spawn und können diesen nicht mehr verlassen.

Sind alle Türme in der Welt nur noch von einer Fraktion, gibt es eine Nachricht und der Gildenkonflikt beginnt. Die Gilden der Fraktion, die gewonnen hat, erhalten ein Preisgeld, egal, ob sie ausgeschieden sind, oder nicht. Allerdings nur, wenn sie auch einen Turm gestellt haben und die Gilde mindestens einen Kill gemacht hat. Alle Gilden, die zu dem Zeitpunkt noch im Spiel sind, erhalten außerdem Respektpunkte. Die Gilde, die die meisten gegnerischen Türme zerstört hat, erhält zusätzlich Respektpunkte. Haben mehrere Gilden gleichviele Türme zerstört, erhalten alle Respektpunkte und Geld.

Außerdem erhält jede Mitglied der Gilde, das sich zum Ende des Fraktionskonfliktes im Gebiet aufgehalten hat, einen Geldbetrag.

DER GILDENKONFLIKT

Zu Beginn des Gildenkonfliktes werden alle Schläge auf die Kerne wieder auf 50 hochgesetzt. Alle Türme sind also unbeschädigt.

Im Gildenkonflikt läuft es exakt so ab, wie im Fraktionskonflikt. Nur können sich die Gilden einer Fraktion nun gegenseitig angreifen. Die Gilde, die als Letztes noch einen Turm hat, gewinnt. Sie erhält ebenfalls Respektpunkte.

Die Mitglieder der Gilde, die zum Ende des Gildenkonfliktes im Gebiet sind, erhalten zusätzlich einen festen Geldbetrag.

ENDE DES GILDENKONFLIKTES:

Der Gildenkonflikt ist zu Ende, wenn die letzte Gilde gewonnen hat, oder nach 45 Minuten. Dann erhalten alle Gilden, die noch im Spiel sind, Respektpunkte - jedoch kein Geld. Sollte der Fraktionskonflikt noch nicht beendet sein, gilt die gleiche Regel.

BERUFE

Jeder Spieler kann einen Hauptberuf annehmen. Mit ihm verdient er Geld. Steigt er im Level auf, steigt auch sein Verdienst. Außerdem erhält er mit dem Beruf besondere Rechte, die nur seinem Beruf vorenthalten sind.

Ab Stufe 50 kann man sich noch einen Nebenberuf zulegen. Dies ist einer der Berufe mit verringerten Möglichkeiten und somit nicht vollwertig. So kann ein Bergarbeiter als Nebenberuf zum Beispiel nur Eisen und Kohle abbauen.

Um zu vermeiden, dass ein Beruf mehr verdient als ein anderer, gibt es eine tägliche Höchstgrenze an maximal zu verdienendem Geld und Erfahrungspunkten.

Die Berufe müssen untereinander handeln, da sie ihr Material nicht selber farmen können bzw. ihre Werkzeuge nicht selber herstellen können. Jeder Beruf hat auf die eine oder andere Weise laufende Kosten.

Berufe werden zwischen produzierenden und verarbeitenden Berufen unterschieden.

PRODUZIERENDE BERUFE

Produzierende Berufe müssen sich ihre Anbau- oder Abbaugelände erkaufen. Dies geschieht entweder über die Miete einer bestimmten Region, oder über den Kauf von Abbaurechten.

BERGBAUER

Der Bergbauer baut Erze in der Mine ab und fördert Stein im Steinbruch. Um in der Mine und im Steinbruch arbeiten zu dürfen, braucht er eine Schürflizenz, die alle sieben Tage abläuft.

FISCHER

Der Fischer angelt und erhält Geld durch das Braten von Fisch. Um angeln zu dürfen, muss er eine Angellizenz erwerben, die alle sieben Tage ausläuft.

GRÄBER

Der Gräber baut Sand, Kies und Lehm ab und verarbeitet diese weiter. Um Rohstoffe abbauen zu dürfen, braucht er eine Grablizenz, welche alle sieben Tage ausläuft.

HOLZFÄLLER

Der Holzfäller baut Holz ab und verarbeitet dies zu Holzbrettern. Um Bäume fällen zu dürfen, muss er eine Holzlizenz erwerben, die alle sieben Tage abläuft.

LANDWIRT

Der Landwirt betreibt Ackerbau und Viehzucht. Er verdient Geld indem er Nahrung herstellt und Fleisch verarbeitet. Zum Arbeiten muss er sich entweder einen Stallplatz oder Felder mieten.

VERARBEITENDE BERUFE

Verarbeitende Berufe haben bestimmte Orte, an denen sie besser arbeiten können, oder wo sie Zugriff auf eine große und bessere Anzahl an Ausrüstung haben. Sie können ihren Beruf nahezu überall ausüben.

ALCHEMIST

Der Alchemist stellt alle Tränke her. Er muss seine Flaschen für Tränke beim Arkanisten kaufen.

ARKANIST

Der Arkanist ist für Verzauberungen zuständig. Außerdem produziert er feinmechanische Gegenstände. Er muss seine Materialien beim Schmied, Holzfäller, Bergbauer und Gräber kaufen

WAFFENSCHMIED

Der Schmied stellt Werkzeuge und Waffen jeglicher Art her. Er muss seine Materialien beim Bergbauer kaufen.

RÜSTUNGSSCHMIED

Der Schmied stellt Werkzeuge und Rüstungen jeglicher Art her. Er muss seine Materialien beim Bergbauer kaufen.

ZIMMERMANN

Der Zimmermann stellt Baumaterialien her und verarbeitet Materialien weiter. Er muss seine Materialien beim Bergbauer und Holzfäller kaufen.

ABBAUORTE

Jeder produzierende Beruf, außer der Fischer, hat einen bestimmten Abbauort, wo er Rohstoffe abbauen kann. Diese müssen über Lizenzen bezahlt werden, um dort Abbauen zu dürfen. Lizenzen müssen regelmäßig erneuert werden.

STEINBRUCH VON LENORIS – STEIN

Der Steinbruch liegt in der Nähe von Lenoris im Osten der Welt. Hier kann man alle Steinsorten abbauen, die man normal finden kann. Andere Steinsorten, welche es in der normalen Welt nicht gibt (Prismarin, bemooster Bruchstein etc.), können in Heraca erworben werden.

MINE VON BRODOMURR – MINERALIEN

Die Mine befindet sich in Brodomurr im Südosten Eldorias. Sie ist in mehrere Ebenen aufgeteilt. Je tiefer die Ebene liegt, desto wertvoller werden die Materialien. Allerdings werden auch die Ebenen gefährlicher. Zuerst kommen Monster hinzu, die je nach Tiefe stärker werden. Anschließend finden sich dort auch Lavabecken und kleinere, aber leichte Jump'n-Run-Inhalte. In der Mine können nur Erze abgebaut werden. Diese respawnen abhängig vom Material nach 1-6 Stunden.

DÄMMERWALD VON LIGORAS – HOLZ

Im Wald neben Ligoras haben die Bewohner seit mehreren Kyrus bereits Bäume gezüchtet und verkauft. Hier gibt es jede bekannte Holzsorte in ausreichender Menge. Oberste Regel beim Fällen von Bäumen: „Was man erntet, muss man auch wieder pflanzen.“

FELDER VON RECAE – NAHRUNG

Fast die gesamte Nahrung für Eldoria wird im Umland von Recae hergestellt. Hier befinden sich Gewächshäuser für Kakaobohnen, Anbauflächen für Zuckerrohr und Felder für den Anbau von Gemüse und Getreide. Außerdem hat Recae einen großen Stall, in dem seit mehreren Kyr bereits erfolgreich Viehzucht betrieben wird.

GRUBE – SCHÜTTSTOFFE

Die Grube liegt ebenfalls in der Nähe von Ligoras, jedoch etwas weiter weg im Süden. Hier wurden große Vorkommen an Kies, Lehm und Sand gefunden. Das einzige Problem ist die Förderung, da durch das angrenzende Meer die Grube voll mit Wasser ist. So muss man gut im Tauchen sein und auch einiges wagen, wenn man hier das große Geld machen will.

HANDEL

Der Handel stellt einen der wichtigsten Bereiche von Eldoria dar. Um ihn angenehm und effizient, aber auch realistisch zu gestalten, wurde ein komplett neues System entwickelt, das den Handel wie man ihn kennt, komplett verändert. (Mehr dazu im Konzept von EldoConomy. Anm.: Das Konzept wird hier stark gekürzt.)

Einen zentralen Bestandteil des Systems stellen Handels, Bank und Lager NPCs dar.

POST

Ein gutes Postsystem darf nicht fehlen. Bei einem Bank NPC können Briefe mit Nachricht und bis zu 5 Items versendet werden. Diese können nach 5 Minuten vom Empfänger bei einem beliebigen Bank NPC abgeholt werden.

HANDEL UND MARKTSYSTEM

Das Handel und Marktsystem stellt den Kern von Eldoconomy dar. Das Konzept wird hier stark verkürzt dargestellt.

ITEMTYPEN UND -GRUPPEN

Bei den Items unterscheidet man zwischen zwei verschiedenen Kategorien und mehreren Gruppen. Items in einer Gruppe können unterschiedlichen Kategorien angehören.

Die zwei Kategorien, zwischen denen unterschieden wird, sind:

Systemitems: Systemitems können nicht im Spiel selber vom Spieler gefarmt oder hergestellt werden. Sie können ausschließlich gekauft oder durch Quests erlangt werden. Sie können außerdem nicht an System NPCs verkauft werden. Sie sind außerdem nur begrenzt bei den NPCs vorrätig und pro Tag begrenzt in ihrer Menge.

Spieleritems: Spieleritems können von Spielern gefarmt und hergestellt werden. Einige können bei System NPCs verkauft und gekauft werden.

Die Itemgruppen dienen dem schnellen Hinzufügen von neuen Items und dem Zuweisen von Handelswaren bei System NPCs

SYSTEM NPCs

System NPCs können verschiedene Items ankaufen und verkaufen.

Mit welchem Items sie handeln, hängt von den Traits ab. Diese Traits orientieren sich an Itemgruppen.

Traits können zu Händlertypen zusammengefasst werden. Bsp.: Holzhändler. Diese haben die Itemgruppen Holz (verarbeitet) und Holz. Ein Händler mit dem Typ Werkzeugschmied verkauft zum Beispiel Items der Gruppe Werkzeug.

Ein Händlertyp steht über Traits, kann jedoch durch Traits ergänzt werden.

Ein NPC kann beliebig viele Traits haben.

PLAYER NPCs

Spieler NPCs müssen von Spielern gemietet werden.

Sie kosten wöchentlich einen Betrag basierend auf ihrer Stufe.

Spieler NPCs kaufen Items standardmäßig für den Grundpreis -10% an. Der Prozentwert kann vom Spieler verändert werden.

Händler haben versch. Stufen.

LAGERVERWALTER

Lagerverwalter sind unsere Antwort auf große Lagerräume mit Kisten.

NPCs mit dem Trait Lager stellen den Spielern Lagerplätze zur Verfügung. Jeder NPC hat eigene Lagerplätze. Es ist nicht möglich über einen NPC auf die Lagerplätze eines anderen NPC's zuzugreifen.

Zusätzlich hat jeder NPC einen Standort. Diesen kann man per Befehl festlegen.

Ein Lagerist hat verschiedene Stufen. Je nach Stufe unterscheidet sich der Preis pro Woche und die verfügbaren Seiten.

Pro Stufe bekommt der NPC eine Lagerseite á 5 Zeilen hinzu. Die untere Leiste hat die Buttons 'Zurück' und Pro Lagerseite ein Blatt mit der Nummer der Seite.

LOKALE BANKEN

Anders, als es viele machen, sind bei uns Bankfächer nicht global, sondern lokal.

Es gibt NPCs mit dem Trait Bank. Bei jedem NPC können die Spieler ein Bankschließfach anlegen, bzw. besitzen sie dort eins.

Hier eingelagertes Geld ist nur direkt in der Stadt verfügbar. Es ist jedoch möglich, Geld von einem anderen Bankfach zu holen. Dies kostet jedoch eine Gebühr. Diese richtet sich prozentual nach dem abzubuchenden Betrag.

AUßERHALB DER STÄDTE

Räuber und Rebellenlager stellen in Eldoria PvE Kampfplätze dar.

RÄUBERLAGER

Räuberlager befinden sich entlang der Wege. Nähert sich ein Spieler ihnen, greifen sie diesen direkt an. Der Spieler kann hierdurch Quests Belohnungen bekommen. Räuberlager respawnen alle ein bis drei Stunden.

REBELLENLAGER

Rebellenlager sind dem Spieler neutral gesonnen. Greift ein Spieler sie jedoch an, verteidigen sie sich. Rebellenlager respawnen innerhalb von 10 Minuten. Hier können auch Quests angenommen werden.

WACHPOSTEN

Wachposten bieten dem Spieler Schutz vor Monstern und anderen Spielern. Sie befinden sich entlang langer Wege und an größeren Kreuzungen.

AUSDAUER

Der Spieler hat eine maximale Ausdauer von 120. Seine Ausdauer sinkt jede Minute um 2. Ab 80 wird er ein wenig langsamer. Ab 60 wieder etwas langsamer. Ab 40 ist er noch langsamer. Ab 20 bekommt er einen Blindheitseffekt. Die Ausdauer kann mit dem Befehl `/fire` aufgeladen werden. Dieser erzeugt ein Lagerfeuer vor dem Spieler und lädt seine Ausdauer jede Sekunde um 2 Punkte auf. Um den Befehl ausführen zu können, muss der Spieler acht Stöcke dabeihaben.

HUNGER

Der Hunger ist bereits aus dem normalen „Survival Mode“ bekannt, jedoch wird die Berechnung des Hungers verändert.

Anders als normal, verbraucht man auch Nahrung, wenn man steht. Insgesamt entwickelt der Spieler mehr Hunger als normal.

KARMA

Ein Spieler hat einen maximalen Karmawert. Greift ein Spieler einen anderen Spieler an und tötet ihn, bekommt er Karma abgezogen. Stirbt der Angreifer selbst bei dem Angriff, wird dem Verteidiger kein Karma abgezogen. Fällt sein Karma unter 0, wird er von allen Wachen angegriffen, wenn er in ihre Nähe kommt. Ausgenommen sind freie Dörfer und Städte. Der Karmawert regeneriert sich.

Tötungen auf Schlachtfeldern oder während eines Gildenkonfliktes wirken sich nicht auf den Karmawert aus.

JAHRESZEITEN

Jede reale Woche ist eine Jahreszeit Ingame. Wechsel der Jahreszeit ist immer von Sonntag auf Montag. So sind 4 reale Wochen Ingame ein Spieljahr (siehe Jahreszeiten und Kalender).

Die Jahreszeiten beeinflussen das Wachsen von Nahrungsmitteln und beeinflussen so die Preise des Servers.

<u>Echtzeit</u>	<u>Spielzeit</u>
1 Stunde	0,5 Spieltage
2 Stunden	1 Spieltag
1 Tag	12 Spieltage = eine Woche
7 Tage	84 Spieltage / 1 Jahreszeit
28 Tage	336 Spieltage / 1 Kyr

TOD UND WIEDERBELEBUNG

Stirbt ein Spieler, verliert er einen bestimmten Prozentsatz des Geldes, das er bei sich trägt. Und der Spieler, der ihn getötet hat, erhält es. Stirbt er nicht durch einen Spieler, geht das Geld verloren.

Nach seinem Tod öffnet sich ein Inventar, wo er entscheiden kann, ob er auf Wiederbelebung wartet, oder ob er am nächsten Ort wiederbelebt werden möchte.

Während er dieses Inventar offen hat, dropt er keine Items. Zusätzlich liegt sein toter Körper auf dem Boden. Andere Spieler haben drei Minuten Zeit, ihn mit einem bestimmten Item wiederzubeleben.

Läuft die Zeit ab, oder wählt er Wiederbelebung am nächsten Ort aus, dropt er die Items und wird zum nächsten Ort teleportiert.

Das Item zum Wiederbeleben ist ein Stück Papier mit dem Namen „Wiederbelebungsschritrolle“. Um einen Spieler wiederzubeleben, muss man mit der Rolle in der Hand rechtsklicken. Die Wiederbelebung dauert 5 Sekunden. Bewegt sich der Spieler dabei, oder erleidet Schaden, wird die Wiederbelebung abgebrochen.

INVITESYSTEM

Um auf Eldoria spielen zu können, benötigt man einen Invite-Token. Diesen kann man entweder durch Zufall bei einer Auslösung erhalten, oder man wird von einem Spieler eingeladen.

BANNSYSTEM

Wird ein Spieler gebannt, wird derjenige ebenfalls gebannt, der ihn eingeladen hat. Jedoch nur für die Hälfte der Zeit. Der Spieler, der den Spieler eingeladen hat, der als Zweites gebannt wurde, wird nur noch für ein Viertel der Zeit gebannt. Einen Bann vierter Stufe gibt es nicht.

Permanentbanns werden Auf 1. Stufe als 30 Tage gewertet.

WOHNEN UND LEBEN

Zum Wohnen und Leben bietet Eldoria verschiedene Möglichkeiten an. Sie unterscheiden sich in Gestaltungsfreiheit, Größe und Lage. Die Anzahl der möglichen eigenen Regionen ist dabei pro Stadt und Spieler limitiert.

Für jede Region, die ein Spieler besitzt, gibt es laufende Kosten.

BERECHNUNG DER KOSTEN

Alle Wohnangebote haben einen wöchentlichen Preis. Gekaufte Grundstücke und Grafschaften haben eine Grundsteuer. Diese richtet sich nach der Grundfläche.

Häuser und Wohnung haben einen qm-Preis. Dieser richtet sich nach der bewohnbaren Fläche.

Das Geld wird immer in der Nacht von Sonntag auf Montag vom Besitzer der Region eingezogen. Können die Kosten drei Mal nicht eingezogen werden, wird das Grundstück zurückgesetzt und die Schulden erlassen.

Es gibt einen Urlaubsmodus, der es ermöglicht, die Wohnkosten auf 10 Prozent zu reduzieren, während man nicht spielt.

GASTSTÄTTE

Die Gaststätte ist der kleinste Rückzugsort. In ihr kann man ein Zimmer mieten, das zum einen als Handwerksort und zum anderen als Lagerort dient. In ihm wird der Spieler zu Beginn seiner Zeit leben, bis er sich ein eigenes Haus mieten kann. Die Einrichtung kann nicht verändert werden.

HAUS

In jeder Stadt gibt es drei bis vierzig Häuser, die sich der Spieler mieten kann. Diese Häuser kann er baulich nicht verändern, jedoch komplett selber einrichten und sie so seinen Bedürfnissen anpassen. Für sie werden wöchentliche Mieten fällig. Wird das Haus wieder freigegeben, wird der Innenraum zurückgesetzt.

GRUNDSTÜCK

In der Nähe der drei großen Städte Recae, Brodomurr und Ligoras gibt es für den Spieler die Möglichkeit, sich ein eigenes Grundstück zu kaufen und dieses zu bebauen. Die Gebäude müssen jedoch in das Stadtbild passen. Dies wird von Teammitgliedern regelmäßig kontrolliert. Für Grundstücke fallen wöchentlich Steuern an, welche von der Größe und der Lage des Grundstückes abhängen.

GRAFSCHAFT

Hat ein Spieler Stufe 50 in seinem Job erreicht, darf er sich eine Gründungsurkunde kaufen. Diese verleiht ihm den Titel eines Grafen und das Recht, in den Kolonien eine Grafschaft zu gründen. Dieses bringt, abhängig von der Fläche, wöchentliche Kosten mit sich.

GILDENHAUS

Nicht direkt zum Wohnen für einen selber gedacht, bietet das Gildenhaus die selben Möglichkeiten wie eine Grafschaft. Gildenhäuser befinden sich ebenfalls in den Kolonien.

Das Reisen zum Gildenhaus ist im Hauptmenü über die Fähigkeit „Ruf der Gilde“ möglich.

Voraussetzung ist hier, dass die Gilde mindestens 10 Mitglieder hat.

Hier haben jedoch alle Gildenmitglieder Zutritt. Die Grundstückskosten werden vom Gildenmeister eingezogen. Sie sind etwa 50% höher als die einer Grafschaft.

SPIELBEREICHE

PVP-ZONEN

Auf dem gesamten Server ist PvP aktiviert. Es gibt jedoch Friedenszonen, die sich in jeder Stadt, der Zwischenwelt, Schiffen, Luftschiffen und in Wachposten befinden. Hier ist Schaden zufügen zwar generell möglich, dieser wird jedoch dem Angreifer ebenfalls zugefügt.

Töten von Spielern zieht dem Angreifer Karma ab. Hat er negatives Karma, wird er von Wachen attackiert.

Gilden geben zusätzlich Zutritt zu PVP-Zonen ohne Beeinflussung des Karmas oder andere negative Auswirkungen. („Siehe Mechaniken und Systeme“ -> „Gilden“)

PvE-ZONEN

Die PvE Zone befindet sich vor allem in Ragnadur. Hier ist zwar auch PvP möglich, jedoch sind die PvE Herausforderungen hier erheblich größer.

In Eldoria und Zyronar befinden sich leichtere PvE-Zonen, die vor allem Quests dienen. In Eldoria selbst gibt es Rebellen und Räuberlager.

SPIELWEISEN

Eldoria bietet dem Spieler verschiedene Spielweisen, die Welt zu erleben. Diese können gemischt werden und verpflichten den Spieler zu keinerlei Handlungen. Sie sind lediglich ein Weg, den man gehen kann.

VERSTOßENER

Die Verstoßenen sind die absoluten PvP-Spieler, welche Spaß daran haben, andere Spieler auszurauben und zu töten.

Ihnen wird es egal sein, ob sie in die Städte können oder nicht. Im Idealfall schließen sie sich zusammen, um sogar in den Städten andere Spieler angreifen zu können.

Da sie durch ihre Spielweise jedoch nur schwer einen Beruf ausüben können, gibt es für Verstoßene Schleichwege zu vielen Abbaugebieten. Durch diese vermeiden sie den Kontakt mit Wachen und können dennoch einem Beruf nachgehen.

ABENTEURER

Die Abenteurer konzentrieren sich auf den PvE-Bereich. Sie werden versuchen, den Dungeon zu bezwingen und besonders intensiv den Quest-Bereich zu bespielen. Außerdem werden sie die Welt erforschen und entdecken und so auch in Kontakt mit Verstoßenen kommen. So haben sie auch einen PvP-Anteil. Abenteurer sind die Hauptabnehmer für Waffen und Rüstungen. Ihr Geld werden sie hauptsächlich mit Quests verdienen und weniger mit dem Ausüben von Berufen.

Im späteren Spielverlauf können sie von den Siedlern zum Schutz angeworben werden.

SIEDLER

Siedler sind die Spieler, die weder an viel PvP noch PvE interessiert sind, sondern eher am RPG-Anteil des Servers. Ihnen geht es darum, mit den Berufen möglichst viel Geld zu verdienen und in ihrem Level aufzusteigen. Sie halten die Wirtschaft am Laufen und versorgen die Abenteurer mit Rüstungen, Waffen und Nahrung.

REISEN

Um die Welt von Eldoria zu bereisen, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Diese unterscheiden sich in Dauer der Reise und im Preis, sowie in der Verfügbarkeit an bestimmten Orten.

ZU FUß

Das Reisen zu Fuß ist kostengünstig. Die Dauer hängt dabei von der Entfernung des Ziels ab. Allerdings besteht eine Gefahr durch Räuber, die an den Straßen ihr Lager aufgeschlagen haben. Pausen kann der Spieler in Wachstationen einlegen, die ebenfalls am Wegesrand liegen. Dort kann er Nahrung kaufen und seine Waffen reparieren.

PFERD

Mit dem Pferd ist das Reisen schneller als zu Fuß. Die Dauer hängt natürlich weiterhin von der Entfernung des Ziels ab. Auch auf dem Pferd ist man denselben Gefahren ausgesetzt wie zu Fuß, kann jedoch leichter fliehen.

Das Pferd hat keine Kosten außer dem einmaligen Kaufpreis. Danach kann man es beliebig oft beschwören. Es handelt sich hierbei um ein Skelett-Pferd, welches in der Anschaffung einen hohen Preis hat, da es sich hierbei auch um ein Prestigeobjekt handelt.

SCHIFF

Das Schiff als Transportmittel steht einem nur in Städten und Dörfern in Wassernähe zur Verfügung. Als Ziele sind nur Orte wählbar, welche ebenfalls am Wasser liegen und auch einen Hafen zum Anlegen haben. Die Dauer und der Reisepreis sind dabei abhängig vom Reiseziel. Gefahren gibt es nicht. An Bord stehen einige Glücksspiele zum Zeitvertreib zur Verfügung.

LUFTSCHIFF

Luftschiffe stehen einem an vielen Orten der Welt zu Verfügung. In der Nähe fast jeder Stadt gibt es einen Luftschiffturn, welcher von Luftschiffen angefliegen wird. Als Ziel stehen alle anderen Luftschifftürme zur Verfügung. Die Dauer und der Reisepreis sind dabei abhängig vom Reiseziel. Die Reisedauer ist kürzer als beim Schiff. Der Preis ist jedoch höher als beim Schiff. Gefahren gibt es nicht. An Bord stehen einige Glücksspiele zum Zeitvertreib zur Verfügung.

ZWISCHENWELT

Die Zwischenwelt stellt die schnellste Reisemöglichkeit dar. Außerdem ist sie von jedem Ort aus über ein Portal betretbar. Zudem ermöglichen Schriftrollen es jederzeit, sie unabhängig von Portalen zu betreten. Diese sind natürlich teurer als der normale Preis für die Portalnutzung. Die Reisezeit hängt hierbei jedoch wieder vom Ziel ab, da man sich in der Zwischenwelt auf einer Miniaturkarte der „normalen“ Welt bewegt. Jedoch ist die Reisezeit über die Zwischenwelt immer unterhalb der des Luftschiffes. Der Preis liegt natürlich über dem des Luftschiffes. Gefahren gibt es keine.

WORLDBUILDING

Das wohl wichtigste an einem RPG Server ist das World Building. Hier verwenden wir sehr viel Zeit, um eine erlebnis- und abwechslungsreiche Welt zu erschaffen.

In diesem Bereich widmen wir uns also vollkommen der Spielwelt und beschäftigen uns damit, was sie lebendig macht.

ÜBERSICHT

Die Welt von Eldoria ist eine Welt voller Sagen und Legenden. Einige haben sichtbare Auswirkungen bis heute, andere sind nur Gerüchte.

Die Welt ist alt, jedoch oftmals durch heftige Kriege und Konflikte erschüttert. Die Welt wurde lange Zeit von den Göttern mit Menschen zusammen bewohnt. Jedoch verließen diese die Welt nach dem letzten großen Krieg. Seit dem befindet sich Eldoria in ständigem Wandel.

Geprägt ist die Welt von Konflikten und Spannungen. Dazu machen Rebellen und Räuber die Gegenden außerhalb der sicheren Städte unsicher.

Auch wenn das Wissen über die Magie zu großen Teilen verloren gegangen ist, gibt es noch viele alte Zauber, die noch aktiv sind. Diese bestimmen immer wieder das Leben der Menschen, die bis heute versuchen, diese Vorgänge zu entschlüsseln.

MAGIE

Magie ist in Eldoria allgegenwärtig. Die Städte schützen bis heute Zauber der Götter vor den Geschöpfen der Dunkelheit. Außerdem verhindern sie Gewaltauswirkungen in den Städten und bestrafen den Versuch.

Auch einige der Heiligtümer bestimmter Bünde sind auf starke und uralte Magie zurückzuführen.

Magie wird vorwiegend als Gegenstände gespeichert. Menschen sind nicht in der Lage, Magie direkt zu wirken. Sie sind jedoch in der Lage, Magie durch Runen und Katalysatoren an Gegenstände zu binden. Desto mächtiger der Zauber, desto besser kann der Zauber verwendet werden. Außerdem wird er haltbarer und kann öfter verwendet werden. Gegenstände aus unedlen Materialien zerfallen, wenn die Magie aus ihnen weicht. Gegenstände aus veredelten Materialien bleiben erhalten.

GÖTTER

Auch wenn die Götter nicht mehr leibhaftig auf der Welt wandeln, sind ihre Spuren und Auswirkungen an vielen Orten zu spüren. Menschen, die ihnen Opfer bringen und sie anbeten, fühlen sich gestärkt und können teilweise Unglaubliches vollbringen.

An vielen Orten in der Welt gibt es Schreine, an denen man ihnen huldigen kann. Einige berichten sogar davon, dass sie die Götter dort angetroffen hätten.

Die Götter verbindet untereinander ein dichtes Netz aus Geschichten und Legenden. Sie sind unterschiedlich alt und genießen unterschiedliche Popularität und Ansehen unter den Menschen.

Einige sind aus Verbindungen zwischen Göttern entstanden. Andere wiederum, wurden von einzelnen Göttern geschaffen, oder sind aus Ereignissen, Wünschen oder Träumen entstanden.

DIE MUTTER

Die Göttermutter wird von den Menschen nur Mutter genannt. Sie ist die älteste Göttin von Var'Evos.

Den alten Liedern nach erhob sie den gesamten Kontinent Var'Evos aus dem Meer und formte das Land. Aus der Erde und dem Feuer des Landes formte sie Eldor und Reca. Sie sollten in ihrem Namen über das Land herrschen und es beschützen.

Ihr richtiger Name ist nicht überliefert und auch die Götter selber sollen sie nur "Mutter" genannt haben. Vermutlich wollte sie nicht als Göttin auftreten, sondern als liebende Mutter.

In dem Nihm oz' Ragni wird sie immer nur mit HdN abgekürzt. Über dessen Bedeutung gibt es bis heute viele Theorien. Viele vermuten jedoch, dass es eine Abkürzung ist. Meistens wird sie daher als "Hüterin des Lichts" oder "Hüterin der Namenlosen" betitelt. Einige schreiben ihr sogar die Bedeutung der Sonne zu.

Letzterer sorgt dafür, dass sie auch als Göttin der Waisen angesehen wird. Da sie jedoch selber weder einen Tempel, noch einen Schrein besitzt, wird sie nicht offen angebetet.

Sie hat sich vor langer Zeit zurückgezogen. Mit ihrem Verschwinden aus der Welt, entstand ein Machtvakuum und der Götterkrieg begann.

ELDOR

Eldor ist der älteste Sohn des Göttervaters und wird als Hüter des Wissens von Arkanisten und Alchemisten verehrt. Ihm wird außerdem die Rolle des Richters zugeschrieben. Die Priester werden als seine Repräsentanten eingesetzt und übernehmen die Rolle von Richtern und Vollstreckern von Urteilen.

Der König von Recae sieht sich als den obersten Vertreter Eldors und stellt daher Herrschaftsansprüche auf das Königreich Eldoria.

RECA

Reca ist eine der älteren Göttinnen und die jüngere Schwester von Eldor. Sie ist die Göttin der Schmiede und wird von ihnen verehrt.

Reca ist jedoch auch die Göttin des Feuers und gilt daher als unzähmbar. So wird sie für Brände und Vulkanausbrüche verantwortlich gemacht, welche oft ganze Landstriche verwüsten.

HERAC

Herac ist der Gott des Meeres.

Er wird von Seefahrern verehrt und gleichzeitig gefürchtet. Regelmäßig werden ihm in Form von kleinen Booten, die mit Essen und Edelsteinen gefüllt sind, Opfer gebracht, die auf das offene Meer hinausgeschickt werden.

Von ihm wird erzählt, dass er in einem Unterwassertempel lebt. Trotz der endlosen Suche von vielen Abenteurern wurde er bis heute nicht gefunden.

KAYLIN

Kaylin wurde der Legende nach aus dem Morgentau und dem Nebel geboren. Um die Natur zu bewahren, zahlte sie einen hohen Preis und lebt nun als Baum auf dieser Welt.

Sie wird von Landwirten verehrt und steht für die Perfektion der Natur und deren Schutz. Sie fordert von den Menschen, nur so viel von der Natur zu nehmen, wie sie brauchen.

HORA

Hora wurde aus den Tränen von Eldor und Reca geboren. Sie steht für Frieden und Hoffnung und nimmt ausschließlich Frauen in ihren Dienst.

Wann immer es einen Konflikt zwischen Menschen gibt, suchen die Menschen ihre Priesterinnen auf, um sie um Hilfe beim Schlichten zu bitten. Außerdem sind ihre Priesterinnen dafür bekannt, Menschen durch die bloße Kraft der Stimme beeinflussen zu können und beherrschen die Gabe der Heilung.

LEONORA

Leonora wurde aus den ersten Liedern der Menschen geboren. Sie ist die Göttin der Musiker. Ihre Priesterinnen und Priester sind meisterlich im Gesang und beherrschen meist mehrere Musikinstrumente. Wer ihnen zuhört, fühlt sich nach kurzer Zeit wie im Rausch.

Sie kennen nahezu alle Lieder und Geschichten Eldorias und auch einige aus uns fremden Ländern und Reichen.

Die, die ihr folgen, sind meistens Barden, die durch das Land wandern.

SOLON

Solon ist einer der jüngeren Götter und der Gott des Todes.

Jedoch ist dies für die Menschen nicht negativ. Für sie ist Solon der Beschützer, aber auch Richter, ihrer Seele.

Er ist neben Eldor der zweite Richter unter den Göttern.

Seine Diener sind bekannt dafür, dass sie erkennen, wenn jemand lügt und werden deshalb immer gerne bei Konflikten als Vermittler hinzugezogen.

ZYROK

Der Gott der Unterwelt und der Verbrecher.

Er steht für alle negativen Ereignisse in der Welt. Trotz allem verehren ihn einige Menschen. Vor allem Mörder huldigen ihm und bringen ihm Opfer, wobei er nur Blutopfer akzeptiert.

DER GRAUE GOTT

Der graue Gott ist ein Gott mit eigenen Lehren. Die Menschen, die an ihn glauben, akzeptieren keine anderen Götter. Für sie ist er der einzig Wahre.

Laut seinen Lehren kann er sowohl Feind, als auch Freund sein. Er hat keine feste Gestalt und niemand weiß, wo er herkommt. Seine Lehren wurden von Reisenden aus dem fernen Süden nach Eldoria gebracht.

DIMENSIONEN

Eldoria besitzt verschiedene Dimensionen, die man mit der Zeit betreten kann. Dieser sind teilweise unbewohnt. Die meisten jedoch sind von Kreaturen der Unterwelt bevölkert.

ELDORIA

Die bekannteste Dimension. Hier leben die Menschen und vermutlich noch andere Wesen, die noch nicht bekannt sind.

Hier befinden sich die Städte und Abbauorte der Menschen.

ZYRONAR

Die Unterwelt steht noch immer unter der Herrschaft von Zyrok. Alles ist voll seiner Wesen. Früher verschlossen, strebt heute die Vorhut danach, immer tiefer in diese Dimension vorzudringen und sie zu erforschen.

ZWISCHENWELT

Was diese Welt wirklich ist, ist bis heute ein Rätsel. Man weiß lediglich, dass Portale durch eine Raum Verzerrung eine kleine Kopie von Eldoria geschaffen haben, über die man erheblich schneller und sicherer Reisen kann.

RAGNADUR

Der vermutete Rückzugsort der Götter. Einst in einem Krieg komplett zerstört, stellt diese Dimension den vermutlich gefährlichsten bekannten Ort dar. Nur die mutigsten Abenteurer der Vorhut trauen sich hier hin.

STÄDTE

Die Städte von Eldoria haben unterschiedlichste Größen. Jede Stadt hat eine einzigartige Bestimmung. Das kann entweder eine wichtige Bedeutung für die Story sein, das Erzeugen oder Verarbeiten von Rohstoffen, wichtige Handelsstadt, oder der Sitz eines Bundes sein.

Dabei haben sie einen ausreichenden Abstand zueinander, um als eigenständig angesehen zu werden und ein gutes Reisegefühl zwischen den Städten zu ermöglichen. Dabei sollte eine Stadt nicht weiter als eine Tagesreise entfernt sein. Sind Städte weiter als eine Tagesreise entfernt, gibt es Zufluchtsorte am Weg, um die Nacht sicher zu überstehen.

GROBE STÄDTE

Große Städte sind vor allem für den Handel, die Story und die Rohstoff-Produktion entscheidend. Hier können die Spieler sich niederlassen, ein eigenes Haus bauen, oder eines der zahlreich zur Verfügung stehenden Häuser mieten. In der Regel befinden sich hier große Abbauregionen und zentrale Handelsorte. Wer auf der Suche nach einer Aufgabe ist, wird hier immer fündig.

RECAE

Benannt nach der Götting Reca und im Herzen von Var'Evos gelegen, ist Recae der wohl wichtigste Handelpunkt für Waren im Norden des Kontinents. Außerdem ist sie mit Vyrk zusammen die älteste von Menschen erbaute Stadt von Var'Evos.

Geschützt wird die Stadt durch seine massive Stadtmauer, die mindestens genauso magisch wie massiv ist. Dafür sorgt der Ragnihmbund, welcher bereits seit Gründung der Stadt hier ansässig ist.

Durch den Sonnenbund, welcher der Stadt untersteht, hat sie das ganze Jahr über genug Nahrung und die Lebensmittelspeicher sind immer gut gefüllt.

Die Eisenherzen residieren hier ebenfalls, auch wenn diese eher unter der Erde präsent sind. Denn hier befinden sich auch die Schmieden von Reca, in denen schon viele legendäre Waffen und Rüstungen erschaffen wurden. Dies sorgt jedoch auch immer wieder für Spannung zwischen dem Eisen- und dem Ragnihmbund, da beide ein großes Interesse an dieser Stätte haben.

Die Stadt besticht durch einen der Zeit vorrauseilenden Baustil und sein gepflegtes Erscheinen. Die große Stadtmauer verspricht Sicherheit. Die großen Plätze und Hallen laden zum Handeln ein und beherbergen Waren des gesamten Kontinents und darüber hinaus.

LIGORAS

Ligoras war einst das jüngste Juwel des Tren Hauses. Mit der Machtübernahme des Hauses Ignar hielt jedoch Korruption Einzug in diese einst schöne Stadt.

Direkt neben dem Dämmerwald gelegen, hat Ligoras den perfekten Ort, um Bäume zu züchten und treibt regen Handel. Über die Nachbarstadt Heraca findet das Holz von hier den Weg in die gesamte bekannte Welt.

Ligoras hat heute seinen Glanz weitgehend verloren. Die einst schönen Gärten sind überwuchert und die Unterstadt mit ihrem Markt ist heruntergekommen. Einige Häuser sind eingestürzt. Die Einnahmen durch den Holzhandel sind immer noch so hoch wie vor langer Zeit, doch sorgen Steuern dafür, dass nicht viel bei den Bewohnern ankommt.

BRODOMURR

Einst von den sagemuwobenen Mythrir erbaut, ist Brodomurr die wohl älteste bekannte Stadt von Var'Evos.

In den Berg gehauen und von einer uralten magischen Barriere geschützt, ist Brodomurr noch heute die am besten befestigte bekannte Stadt. Aufgrund dieser Barriere traute sich lange Zeit niemand, die Stadt trotz offenem Stadttor zu betreten.

Hier sitzen die Eisenherzen, welche eine Vielzahl begabter Schmiede und Kämpfer hervorbringen. Sie haben ebenfalls die Kontrollen über die hiesigen Minen, die sich direkt unter der Stadt befinden. Wer hier schürfen will, sollte sich gut mit dem Bund verstehen, oder einfach das Geld sprechen lassen.

Außerdem sitzt hier das mächtigste bekannte Geldinstitut von Eldoria. Die weiße Bank ist ebenso mysteriös wie vertrauenswürdig, wenn es um die Aufbewahrung von Schätzen geht.

NORMALE STÄDTE

Normale Städte bieten in der Regel alles, außer Grundstücke, um sich sein eigenes Heim zu bauen. Dennoch besteht die Möglichkeit, sich hier eines der Häuser anzueignen und niederzulassen. Einige von ihnen bieten ebenfalls Abbauorte in ihrer Nähe, oder haben einen besonderen Handelsschwerpunkt. Einen Besuch sind sie auf jeden Fall wert.

VYRK

Gleichzeitig mit Recae gegründet, herrscht hier seit jeher das Haus Toras.

Vyrk eifert seit langem den Ragnihmbund nach. Jedoch hat sich hier keiner der Bünde niedergelassen. So musste sich die Stadt ein eigenes Standbein suchen und fand dieses in der Technik.

Vyrk ist das Paradies für alle Menschen, die auf der Suche nach dem Unbekannten sind. Hier werden Luftschiffe und neue Schiffsantriebe entwickelt. Alles ohne Magie.

So handelt die Stadt mit nahezu allem, was sie produziert. Ware aus Vyrk gilt als zuverlässig und einwandfrei. So sind ihre Erfindungen in der gesamten Welt bekannt und begehrt.

In dieser Stadt findet man Menschen aus allen möglichen Ländern, die sich gerne auf den langen Weg in diese legendäre Stadt machen.

HERACA

Gegründet als der ausgelagerte Hafen von Ligoras, entwickelte sich dieser kleine Hafen schnell zu einer florierenden Stadt. Hier wird sowohl mit Holz, als auch mit Steinen aus dem entfernten Lenoris gehandelt. Benannt wurde sich nach dem Gott des Meeres Hera.

Wer mit dem Schiff nach Var'Evos reist, betritt hier unweigerlich das erste Mal den Boden. So trifft man hier Menschen aus aller Welt und kann viele seltene Materialien und Gegenstände kaufen.

LENORIS

Einst als Kolonie gegründet, um nach Bodenschätzen außerhalb von Var'Evos zu suchen, stieß man schnell auf ein Problem. Man könnte den Boden nach wenigen Metern nicht mehr durchdringen.

Dafür fand man jedoch Steinvorkommen von hervorragender Qualität. Schnell entwickelte sich hier eine starke Wirtschaft. Mit dem Wachstum von Heraca wuchsen auch die Steinbrüche von Lenoris weiter und der Abbau begann effizienter zu werden.

Trotz der großen abgebauten Mengen erschöpfen die Steinquellen nicht. Bei Untersuchungen des Ragnihmbundes wurden große Mengen Energie unter dem gesamten Kontinent gefunden. Es wird vermutet, dass diese Energie für die nicht enden wollenden Steinvorkommen verantwortlich ist.

MERAS

Nachdem die Menschen allmählich der Großstadt überdrüssig wurden, suchten sich einige wenige eine ruhige Ecke in der Welt.

Da sie weder das Geld hatten, Söldner zu ihrem Schutz anzuheuern, noch die Materialien, ihren Ort mit einer Mauer zu schützen, suchten sie nach einer anderen Lösung. Die fanden sie in einer Bucht im Westen von Var'Evos. Sie gründeten ihre Stadt auf einem Felsen mitten im Meer.

Beeindruckt von ihrem Mut, verlegten die Sturmbrecher ihren Sitz von Heraca nach Meras, um unabhängiger von Haus Ignar zu werden. Wer fähige Seefahrer sucht und keine Lust auf die Neulinge in Heraca hat, sucht hier.

DÖRFER UND ANDERE BEWOHNBARE ORTE

Neben den Städten gibt es noch kleine Dörfer und andere Orte, die bewohnbar sind.

Hier findet man vor allem Orte, die für die Geschichte wichtig sind, oder die man als Rückzugsorte nutzen kann.

NORAK

Nach dem großen Krieg zogen sich die Götter zurück.

Einige Priester der Götter, die nun nicht mehr direkt mit ihrem Gott verbunden waren, wandten sich von ihnen ab und suchten nach einem neuen Sinn in ihrem Leben. Diese fanden sie beim grauen Gott. Um ihre Religion frei ausleben zu können, gründeten sie eine kleine Siedlung am Rand von Var'Evos.

Norak ist ein kleiner Ort. Jedoch ist es durch den Schutz von Vyrk und den freien Städten von Var'Evos ungehindert erblüht. In dem kleinen Dorf sind die Menschen glücklich und zufrieden.

Einzig ihr Gott schickt sie ab und an zu Erkundung des Landes, um Unrecht aus der Welt zu schaffen.

Ansonsten sind die Bewohner friedlich und führen ein beschauliches Leben fernab der politischen Intrigenspiele.

ABADON

Als der Krieg zwischen Haus Toras und Haus Ignar wieder einmal erneut entbrannte, beschloss Haus Ignar derzeitige Gefangene als Kanonenfutter an die Front zu schicken. Vorher wollten sie diese jedoch rudimentär ausbilden, um ihre Effektivität zu erhöhen.

Nachdem es immer wieder zu Streit zwischen den Soldaten und den vermeintlichen Verbrechern auf dem Kasernengelände kam, beschloss man, die Ausbildung außerhalb fortzuführen.

Daher gründete man eine kleine, namenlose Garnison im Norden von Recae. Nachdem der Bedarf nach 150 Kyr stetig sank und die Ausbildung zu teuer wurde, verließ man die Garnison. Verlassen und ohne Bewohner verfiel diese mit der Zeit. Bis zu dem Tag, an dem sich Ausgestoßene und Verfolgte in diesem Ort niederließen.

Abadon hat sich in einen gesetzlosen, aber trotzdem recht zivilisierten Ort verwandelt. Er ist zwar immer noch heruntergekommen, aber bewohnt. Hier findet jeder Zuflucht vor dem Gesetz.

BASTION

Zu Beginn war Bastion nur ein kleiner Außenposten im Osten von Var'Evos, welcher den Riss zwischen den Dimensionen Eldoria und der zerrissenen Welt beobachten sollte. Hier wurden nur die mutigsten und stärksten Männer einquartiert und es war für viele eine Ehre, diesen Außenposten zu besetzen. Doch bereits nach wenigen Kyr wurde der Außenposten regelmäßig angegriffen und letztendlich komplett überrannt. Überrascht von der Aggressivität der Wesen aus dieser Dimension, ließen Haus Ignar und Haus Toras direkt hinter der ehemaligen kleinen Bastion einen Berg abschleifen, um darauf eine der größten bisher existierenden Festungen zu bauen.

Seitdem wird in der Bastion immer eine große Zahl an tapferen Kriegeren einquartiert. Tag und Nacht schützen sie Var'Evos vor dunklen Kreaturen, die versuchen, in unsere Welt einzufallen.

Die Bastion stellt den Treffpunkt für die Erkundung der zerrissenen Welt dar. Hier treffen sich die Kampfgruppen, um sich auf ihren ruhmreichen Beutezug in eine andere Welt vorzubereiten, von welchem sie vielleicht niemals zurückkehren werden.

Dadurch herrscht hier ein großes Kommen und Gehen. Die Soldaten, die hier positioniert sind, sind die erfahrensten in ganz Var'Evos. Die Bastion ist der einzige Ort, an dem Soldaten von Haus Toras aus Vyrk und Soldaten von Haus Ignar Seite an Seite kämpfen, anstatt sich gegenseitig zu bekriegen. So stellt die Bastion einen politisch undefinierten, aber wichtigen Punkt dar.

Ironischerweise wurde der Ort den Göttern gewidmet. Man vermutet, dass die Ragni in die zerrissene Welt gegangen sind, nachdem sie Eldoria verließen. Nun versuchen die dunklen Kreaturen von dort vor ihnen zu fliehen.

SCHREIENDE WINDE

Schreiende Winde ist eine Festung auf einem Berg im Schlund, der das nördliche Evos von dem südlichen trennt.

Sie ist der einzige sichere Weg, den Schlund zu überqueren. Gleichzeitig stellt sie eine Bastion von Haus Ignar dar, um Belagerungen von Recae durch Haus Toras zu verhindern. Immer wieder ist die Passage gesperrt und die Händler müssen einen großen Umweg nehmen, um den Schlund zu überqueren.

Ihren Namen hat die Festung von den Geräuschen, die der Wind macht, wenn er auf die spitzen Kanten des Felsen trifft, auf dem die Festung steht. Legenden besagen, dass es die Schreie der Menschen sind, die im Schlund ihr Leben verloren haben.

HEILIGTÜMER

Die Heiligtümer sind besondere Orte in der Welt von Eldoria. Bei einem Heiligtum werden dem Spieler bestimmte Verhaltensregeln oder Zugangsbeschränkungen auferlegt. Die Heiligtümer repräsentieren entweder eine Gottheit, oder sind für einen Bund ein zentraler Treffpunkt.

ARKANUM

Das Arkanum südlich von Recae ist sowohl bei Tag, als auch bei Nacht ein erhebender Anblick.

In ihm befinden sich Alchemielabore und die großen Arkanisten tüfteln in ihren Werkstätten an neuen Verzauberungsformeln.

In den oberen Stockwerken befindet sich der Schatz des Arkanums, die große Bibliothek. Man munkelt, dass einige der Bücher über 1000 Kyr alt sind. In ihnen liegt fast das gesamte Wissen von Eldoria.

Obwohl hier keine Mauern zu sehen sind, ist das Arkanum bestens geschützt. Es wird von einer magischen Barriere umgeben, welche das Erscheinen von Monstern verhindert. Nicht einmal Zyrok, der Gott der Unterwelt, könnte diese Barriere überwinden.

Innerhalb des Arkanums sorgen uralte Wächter für die Einhaltung des Friedensgebotes. Denn Gewalt wird auf dem Gebiet des Arkanums als größte Sünde, nach dem Missbrauch des Wissens, angesehen. Die Wächter gelten als unsterblich und können es mit jedem Gegner aufnehmen.

So kann man auch mal eine Runde durch den Park schlendern, wenn einem die Arbeit zu Kopf steigt. Vermutlich gibt es in Eldoria keinen sichereren Ort.

KAYLIN

Kaylin ist der größte Baum Eldorias. Den Legenden nach trägt er die Göttin Kaylin in sich, oder ist selber Kaylin.

Dieser Ort wird vor allem von Kaylins Priestern geschützt, welche keinerlei Gewalt in ihrer Nähe dulden. Sie sind oftmals jahrelang durch die Welt gewandert, um die Natur zu schützen und daher alle Veteranen im Kampf.

Da der Baum innen hohl ist, kann man in ihm bis in die Baumkrone hinaufsteigen und einen fantastischen Blick auf die Umgebung bekommen.

Der Baum ist das Herz der Natur und seine Wurzeln erstrecken sich angeblich durch das gesamte Land.

SCHMIEDEN VON RECA

Die Schmieden von Reca wurden nach langer Zeit vom Ragnihmbund wiederentdeckt. Sie befinden sich unter der Festung von Recae. Sie waren einst die Schmieden der Götting Reca, in denen sie die unglaublichsten Waffen und Rüstungen herstellte.

Legenden nach sollen dort auch die Waffen für den tausendjährigen Krieg der Götter geschmiedet worden sein.

Die Menschen haben gelernt, die Schmelzöfen dort zu nutzen. Jedoch ist viel Wissen verloren gegangen und sie können die Schmiede nicht im vollen Umfang nutzen.

SONSTIGE ORTE

SONNENSEE

Klingt schön. Ist er auch. Zumindest auf den ersten Blick. Doch hinter seiner Entstehung verbirgt sich eine traurige Geschichte:

Um seine Geliebte zu beeindrucken, befahl Herc, der Erzmagier und König von Recae, vor fast 600 Kyr den Bau des Stausees. Die Pläne hatte er aus den großen Archiven der Magierrgilde. Es war eines der größten Projekte seiner Zeit. Doch der See bekam in der Zeit seiner Entstehung auch den Namen „See der Tränen“, da durch ihn viele Menschen ihre Heimat verloren.

Da König Herc seinen Willen um jeden Preis durchsetzen wollte, flossen etwa ein Viertel der Gelder in Bestechung und ein anderes Viertel in Söldner. Diese sollten dafür sorgen, dass die Bewohner des Dorfes im Gebiet seines Sees ihre Häuser freiwillig verlassen. Wer das nicht tat, verschwand einfach und tauchte nie wieder auf. Gerüchte besagen, dass sie in die Staumauer eingemauert wurden und man dort nachts noch ihre Rufe hört.

Übrigens hatte Herc seine Geliebte mit dieser Aktion nicht überzeugt und wurde vom Volk abgesetzt, als bekannt wurde, wie er die Steuern verschwendete.

Das Dorf liegt heute unter Wasser. Aber ein Teil der Kirche ist noch zu sehen. Jedoch soll die Erkundung des Sonnensees gefährlich sein. Immer wieder wird von Ungeheuern berichtet, die ohne Vorwarnung Fischer und Badende angreifen. Wo sie herkommen, weiß niemand.

Der See ist übrigens auch auf einigen offiziellen Karten von Eldoria als „See der Trauer“ aufgeführt.

DIE ÖDNIS

Die Ödnis liegt im Südwesten von Var'Evos.

In ihr ist kein Leben möglich, da es hier nur Steine und Lava gibt. Entstanden ist sie durch den Nirn. Der Nirn ist ein Schattengeschöpf und stammt aus der Unterwelt. Alles, was sich in seiner Nähe befindet, wird zu Stein, egal ob es der Boden, Bäume oder andere Dinge sind. Die Ödnis ist aber keineswegs grau und langweilig. Sie enthält so ziemlich alles an bekannten und unbekanntem Steinen, die man sich vorstellen kann. Jedoch traut sich niemand, sie abzubauen, da sie als verflucht gelten.

Das Betreten der Ödnis ist nicht ungefährlich. Man kann sich schnell verlaufen und angeblich soll es merkwürdige Monster dort geben. Außerdem gibt es nirgends Wasser, da dies vom Nirn in Lava verwandelt wurde

Der Nirn selber wurde vor langer Zeit von Kaylin besiegt.

STEINERNES TOR

Das steinerne Tor befindet sich in der Ödnis. Es ist der Zugang zur Unterwelt. Vor ihm befindet sich ein kleiner Brückenkopf der Menschen. Dort kann der Spieler Nahrung kaufen, seine Waffen reparieren und die Quest annehmen, welche die Unterwelt freischaltet.

Das Pendant zu diesem Tor steht in der Unterwelt. Dort befindet sich ebenfalls ein Brückenkopf.

ROHSTOFFE

Rohstoffe sind in Eldoria ein schwieriges Thema.

Einige Städte halten ein Monopol auf Rohstoffe und verhindern im Notfall auch, dass Mitbewerber auf den Plan treten.

Städte ohne eigene Produktion, brauchen einen der Bünde an seiner Seite um zu bestehen oder fungieren als Handelsstadt.

Städte ohne Produktionsstätten, einen Bund oder Handelsroute sind Arm und haben ohne einen starken Verbündeten keine Chance zu bestehen.

Da jeder Rohstoff nur an einem Ort produziert wird, unterscheiden sich die Preise von Ort zu Ort. Wer also Handel treibt und auf den gefährlichen Straßen überlebt, führt ein gutes Leben.

STEINBRUCH

Der Steinbruch, in der Nähe von Lenoris, ist die unerschöpfliche Steinquelle. Hier können alle Arten von Stein gefunden und abgebaut werden.

MINEN

Die Minen unter Brodomurr stellen eine gefährliche, aber unerschöpfliche Mineralienquelle dar. Wer die wertvollsten Materialien will, muss tief hinabsteigen.

DÄMMERWALD

Im Dämmerwald, in der Nähe von Ligoras, sind alle Baumarten zu finden und auch abzubauen. Sie wachsen selbstständig nach und sind eine nicht endende Holzquelle.

FELDER VON RECAE

Die Felder rund um Recae stellen den einzigen Ort dar, wo der Anbau von Getreide und anderen Nahrungsmitteln möglich ist. Außerdem stehen hier Ställe für die Tierzucht zur Verfügung.

WIRTSCHAFT

Die Wirtschaft von Var'Evos ist stark, jedoch auch stark auf einzelne Städte konzentriert. Das Spektrum reicht von reichen Städten, die das Paradies zu sein scheinen, bis zu heruntergekommenen Städten, in denen man lieber nicht zu lange sein will.

Es gibt einen regen Handel mit anderen Kontinenten, welche bevorzug jedoch Waren importieren, statt zu exportieren.

Durch immer wieder stattfindende kriegerische Handlungen, gibt es immer wieder Einnahmeausfälle und Lieferengpässe.

Die Währung sind Taler.

FRAKTIONEN

Eldoria ist zerteilt in zwei oder mehr Fraktionen. Diese stehen in ständigem Konflikt, sind jedoch von den eigenen Kräften her sehr ausgeglichen.

Der Konflikt zwischen den Fraktionen ist allgegenwärtig und den Bewohnern ständig präsent. So können auch Blockaden den Weg einschränken oder Städte über Zeit nicht begehbar machen.

HAUS TREN

Gründerhaus von Recae. Würde jedoch von Haus Ignar gestürzt und ausgelöscht.

HAUS IGNAR

Herrscher über Recae. Anführer der Recae Union.

HAUS TORAS

Gründerhaus von Vyrk. Anführer der freien Städte von Evos.

JAHRESZEITEN

Die Jahreszeiten in Eldoria sind an die gemäßigten Klimazonen angepasst. Hierbei nehmen die Jahreszeiten gleiche Teile im Jahr ein.

- Fenner = Frühling – Mittleres Pflanzenwachstum
- Solis = Sommer – Hohes Pflanzenwachstum
- Heras = Herbst – Niedriges Pflanzenwachstum
- Wiras = Winter – Kaum Pflanzenwachstum

ZEITRECHNUNG

Die Zeitrechnung in Eldoria ist anders, als die uns bekannte.

- Ein Tag besteht aus 24 Stunden.
- Eine Woche aus 12 Tagen.
- Ein/e Monat/Jahreszeit besteht aus 7 Wochen.
- Vier Jahreszeiten ergeben zusammen 28 Wochen und 336 Tage.
- Ein Jahr wird Kyr genannt.

BÜNDE

Die Bünde sind die Wirtschaftsmächte in Eldoria. Sie haben verbündet mehr Macht, als die Fraktionen zusammen. Sie können Kriege beenden oder beginnen, wenn sie wollen.

Die Bünde sind nahezu alle in Städten angesiedelt und fühlen sich mit ihnen verbunden. Sie sind Stellvertreter für eine oder mehrere Berufsgruppen. Einige stellen auch eine Vereinigung von Menschen mit einem bestimmten Ziel dar.

EISENHERZEN

Die Eisenherzen sind die Vereinigung der Schmiede.

Mit Sitz in Brodomurr und der Kontrolle über die größte Mine von Var'Evos, haben die Eisenherzen die Herrschaft über alles aus Metall.

Sie sind der mächtigste Bund und gelten vor allem als streitsüchtig. Offiziell sind sie zwar nicht in der Stadtverwaltung von Brodomurr, jedoch ist ihr Einfluss erheblich.

Jeder, der das Schmiedehandwerk erlernen will, wird nur schwer einen Meister finden, wenn er nicht dem Bund beitrifft.

Die Meister der Eisenherzen können nicht nur hervorragend mit dem Hammer umgehen, sondern sind auch Veteranen des Kampfes. Ruft man sie zu den Waffen und hat das nötige Kleingeld, sind sie für nahezu alles bereit.

Ihr Zweitsitz ist in Recae bei den Schmieden von Reca.

Sie stehen in engem Kontakt mit dem Tiefenbund und gewähren ihnen Zutritt zu den Minen.

WALDBUND

Der Waldbund ist die Vereinigung der Holzfäller.

Mit Sitz in Ligoras hat er die Kontrolle über den dortigen Wald.

Die Meister des Holzfällerbundes sind bekannt für ihre Geldgier. Sie sitzen gleichzeitig in der Stadtverwaltung von Ligoras und haben die volle Kontrolle über das Gebiet.

Sie sind bekannt dafür, junge Holzfäller auszubeuten. Der Weg zu einem guten Holzfäller ist ein langer Weg, voller Entbehrungen, geworden. Ist man jedoch erst einmal in den oberen Schichten angekommen, lässt es sich gut leben.

RAGNIHMBUND

Der Ragnihmbund ist die Vereinigung der Alchemisten und Arkanisten.

Mit Sitz in Recae und dem Arkanum hat der Ragnihmbund direkt zwei besondere Standorte.

Mit dem Sitz in Recae bringen sie der Stadt Wohlstand und Macht.

Im Austausch für Privilegien schützen sie die Stadt mit Zaubern und teilen den Reichtum und das Wissen bereitwillig.

Das Arkanum ist die Bastion des Ragnihmbundes. Trotz nicht vorhandener Mauern gilt es als uneinnehmbar. Hier lagert der Bund nahezu sein gesamtes Wissen.

Wer sich in Alchemie oder an den arkanen Künsten versuchen will, wird um einen Besuch des Arkanums nicht herumkommen.

SONNENBUND

Der Sonnenbund ist die Vereinigung der Landwirte.

Er ist der zweite in Recae ansässige Bund. Anders als der Ragnihmbund steht er jedoch unter der Kontrolle von Recae. Nahezu seinen gesamten Reichtum teilt er mit der Stadt.

Recae ist mit seinem fruchtbaren Boden jedoch auch der einzige Ort des Bundes, wo man gut Ackerbau betreiben kann. Die Stadt schützt im Gegenzug die Felder des Bundes und kümmert sich um eine gute Infrastruktur.

TIEFENBUND

Der Tiefenbund ist die Vereinigung der Bergarbeiter und Gräber.

Ohne richtigen Sitz, ist der Tiefenbund der kleinste und schwächste Bund. Da sie jedoch direkt an der Quelle der Rohstoffe sitzen und ihnen die Steinbrüche und die Grube gehören, haben sie trotzdem eine große Macht.

Ein Leben ohne Steine oder Erze ist für viele nicht vorstellbar und daher versucht jeder der anderen Bünde, sich mit dem Tiefenbund gut zu stellen.

Die Mitglieder des Bundes gelten als verschlossen und schweigsam. Begleitet man sie jedoch einmal beim Arbeiten, werden sie gesprächig und erzählen eine Menge aus ihrem Leben.

VORHUT

Die Vorhut sind die Abenteurer und Kämpfer, die steht danach streben, Neues zu entdecken. Sie sind erfahrene Söldner oder einfach tollkühne Menschen, auf der Suche nach Erlebnissen jenseits ihrer Vorstellungskraft.

STURMBRECHER

Die Sturmbrecher vereinen Seefahrer und Fischer. Sie vereint die Liebe zum Meer und dem Wasser. Außerdem halten sie eine enge Verbindung zu Herac und verehren ihn.

Doch nicht jeder kann ein Sturmbrecher werden. Wer zu ihnen gehören will, muss erfahren sein und sich einer Prüfung unterziehen. Man muss sein Leben dem Meer überlassen und bereit sein, alles hinter sich zu lassen.

SCHATTENLÄUFER

Der Bund, über den wohl am wenigsten bekannt ist. Wer etwas über ihn weiß und nicht zu ihm gehört, verschwindet in der Regel schnell. Die Wenigsten tauchen wieder auf.

Wer ein Teil von ihnen sein will, wird gefunden. Und wer die Begegnung überlebt, lernt in den Schatten zu wandeln.

Sie agieren in den Schatten und haben den Ruf unsichtbar zu werden. Die meisten von ihnen huldigen Zyrok oder gar keinem der Götter.

BAUMEISTER

Die Baumeister vereinen begabte Zimmermänner und Architekten. Sie bilden aus und erschaffen gemeinsam wahre architektonische Meisterleistungen. Nichts ist zu schwer, zu weit oder zu groß.

LEGENDEN

Legenden sind ein Zentraler Bestandteil von Eldoria. Viele Bekannte und noch mehr Unbekannte.

DER GROßE KRIEG

Als Eldor sich aus der Welt zurückzog, entbrannte ein Machtkampf zwischen den Göttern und den Menschen.

Zyrok öffnete die Tore der Unterwelt und ließ die Geschöpfe der Finsternis frei. Sie fielen über die Menschen her und verwüsteten ganze Landstriche.

Kaylin bemerkte dies als Erstes und entsandte ihre Priester, um den Wesen Einhalt zu gebieten. Doch es waren zu viele. Um den Vormarsch der finsternen Wesen zu verlangsamen, ließ sie dichte und nahezu undurchdringliche Wälder wachsen.

Sie bat Eldor und Reca um Hilfe, doch diese wollten die Menschen den Kampf ausfechten lassen. Reca aber schmiedete legendäre Schwerter und Rüstungen für die Menschen, da sie wollte, dass die Menschen eigenständiger werden.

Doch anstatt sich geschlossen gegen die Finsternis zu stellen, entbrannte ein Machtkampf zwischen den Städten. Zyrok hatte die Herzen der Menschen vergiftet und stiftete Unruhe. Er wollte, dass sich die Menschen selbst vernichten.

Als Eldor und Reca dies merkten, stellten sie sich gemeinsam gegen Zyrok.

Während sie kämpften, eilte Kaylin nach Süden. Sie spürte einen großen Schmerz in den Wäldern dort.

Der Kampf zwischen Zyrok, Eldor und Reça dauerte mehrere Tage und Nächte, doch am Ende konnten sie Zyrok zurück in die Unterwelt drängen und die Tore versiegeln.

Die Menschen hatten sich währenddessen zur letzten großen Schlacht zusammengefunden. Geschichten sprechen von so vielen Menschen, dass die Erde von ihrem Kampfschreien erzitterte.

Eldor und Reça traten zwischen sie und erklärten den Krieg für beendet. Doch die Menschen hörten nicht auf sie. Zu groß war der gegenseitige Hass.

Als die Schlacht begann, zogen sich Eldor und Reça zurück. Sie waren machtlos. Sie konnten den Kampf nicht beenden, ohne alle Menschen zu töten, aber das wollten sie nicht.

Als sie sahen, dass einer der Priesterinnen Kaylins am Boden lag und gerade den Todesstoß bekommen sollte, tötete Reça den Angreifer. Als sie sich über die Priesterin beugten, sagte diese: „Helft ihnen. Sie wissen nicht, was sie tun.“ Aus lauter Verzweiflung fingen die beiden an zu weinen.

Als ihre Tränen die Priesterin berührten, umfing sie ein schwaches Leuchten. Dieses wurde immer stärker. Das Leuchten war irgendwann so stark, dass Eldor und Reça wegschauen mussten.

Als es wieder schwächer wurde, stand dort eine in Licht gebadete Frau.

„Ich bin Hora. Die Göttin des Friedens und der Hoffnung.“

Die Menschen hielten im Kämpfen inne. Das einzige Geräusch, das man hörte, war der Wind.

Hora breitete die Arme aus und jeder Mensch begann leicht zu leuchten und legte seine Waffen hin.

Der Krieg war vorbei. Aus den Waffen der Menschen fertigte Reça zwei heilige Gegenstände an. Eines war das Schwert der Strafe. Wann immer ein Gott oder ein Mensch Unrecht begehen sollte, würde diese Klinge ihn niederstrecken, sofern er wirklich schuldig ist. Das zweite war der Stab der Gerechtigkeit. Wer ihn in der Hand hielt, konnte in das Herz des Menschen sehen und seine Schuld erkennen.

Den Stab erhielten die Menschen. Das Schwert ging an Eldor.

So endete der große Krieg. Seitdem herrscht Frieden in Eldoria.

KAYLINS VERWANDLUNG

Während des großen Krieges spürte Kaylin einen großen Schmerz in der Natur des Südens.

Als sie dort ankam, bot sich ihr ein schreckliches Bild. Alles war zu Stein geworden. Bäume und ganze Wälder waren gestorben. Kein Tier war zu sehen.

Sie hatte die Menschen oft von so etwas reden hören. Jedoch hielt sie es für Ammenmärchen und Kinderlieder. So etwas Grausames konnte nur ein Nirn machen. Sie waren dafür bekannt, dass alles um sie herum zu Stein und Wasser zu Lava wurde.

Außerdem wusste sie, dass ein Nirn in der Nacht nahezu unsterblich war und er nur am Tag ernsthaft verwundet werden konnte.

Sie schaute zum Himmel und sah, dass die Sonne bereits begann, unterzugehen. Doch sie konnte nicht zulassen, dass der Nirn weitere Wälder zerstörte. Sie beschloss, sich ihm zu stellen, trotz der schlechten Aussichten auf einen Sieg.

Sie kämpfte erbittert und der Mond färbte sich in der Nacht rot. Der Nirn verwundete sie stark und als die Sonne gerade aufging, war ihre Kraft erschöpft.

Als sie niedergeschlagen wurde, blickte sie der aufgehenden Sonne entgegen. Sollte dies ihr letzter Tag sein auf dieser Erde, wollte sie alles geben, um die Natur zu schützen.

Als der Morgentau auf den Wäldern lag und der Nebel begann, vom Boden aufzusteigen, nahm sie all ihre Kraft zusammen und rammte dem Nirn ihren Speer mitten in die Brust. Vor lauter Verzweiflung war sie bereit ihr Leben zu geben, um ihn zu besiegen. Ihre Haut wurde grau und dann hölzern. Ihre Haare wurden grün wie die Blätter und ihre Augen grau wie der Nebel am Morgen.

Der Nirn schrie erstaunt auf und versuchte den Speer aus sich herauszuziehen, doch es war bereits zu spät. Er begann selbst zu Stein zu werden und erstarrte. Kaylin zerschlug seine Statue und brach zusammen.

Mit letzter Kraft schleppte sie sich in die Wälder und lehnte sich an eine alte Eiche. Als Dank für die Dienste, die sie der Natur geleistet hatte, ließ die Eiche Kaylin in sich hineingleiten und wurde eins mit ihr.

Die Eiche bewahrte sie vor dem Tod und als Dank wurde sie die Schönste und Größte in ganz Eldoria. Doch Kaylin wird nie mehr ihre menschliche Form annehmen können.

CHANGELOG

Version	Datum	Änderung
1.0	06.08.2018	<ul style="list-style-type: none">▪ Erstellung des Dokumentes▪ Vorwort hinzugefügt▪ Übersicht mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Team mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Teamkommunikation mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Kommunikation außerhalb des Teams mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Worldbuilding mit Unterpunkten hinzugefügt
1.1	07.06.2018	<ul style="list-style-type: none">▪ Berufe mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Bünde mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Dimensionen hinzugefügt
1.2	08.06.2018	<ul style="list-style-type: none">▪ Ausdauer hinzugefügt▪ Hunger hinzugefügt▪ Karma hinzugefügt▪ Jahreszeiten hinzugefügt▪ Tod und Wiederbelebung hinzugefügt▪ Invitesystem hinzugefügt▪ Bannsystem hinzugefügt▪ Wohnen und Leben mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Spielbereiche mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Spielweisen mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Reisen mit Unterpunkten hinzugefügt▪ Heiligtümer hinzugefügt▪ Sonstige Orte hinzugefügt
1.3	18.1.2019	<ul style="list-style-type: none">▪ Fehlerbehebung▪ Kleinere Ergänzungen