

Spielkonzeption

Aethrys

Konzeptionsdokumentation

von

Mike Huck (192316)

Colin Coveli (192244)

Daniel Soares Felisberto (191803)

08.07.2026

Hochschule Offenburg

Fakultät Medien

Studiengang „Virtuelle Welten & Game Technologies“

Gutachter - Prof. Dr. Wolfgang Walk

Eidesstattliche Erklärung

2. Erklärung mit Kennzeichnung entsprechender Textpassagen

„Wir erklären hiermit, dass wir alle Textpassagen, die durch den Einsatz von KI-gestützten Schreibwerkzeugen generiert wurden, unter Nennung des eingesetzten KI-gestützten Schreibwerkzeug gekennzeichnet haben. Bei der Erstellung der vorgelegten Studienleistung haben wir durchgehend eigenständig und beim Einsatz KI-gestützter Schreibwerkzeuge steuernd gearbeitet.“

Es wurden folgende AI Anwendungen unterstützend für dieses Projekt genutzt:

ChatGPT, Artlist, Suno, ElevenLabs.

Offenburg, den 08.07.26

Unterschrift

Darius

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung (Vorlage für Font)	5
1.1 Zielsetzung	5
2 Spielvision	6
3 Key Visual	7
4 High Level Game Mechanic	8
Level Design	8
Game Loop	8
Kampfsystem	9
Unique Mechanics	9
Loot und Item System	10
RNG	11
Shop	11
Upgrade Terminals	11
Economy	11
Forecast System	12
Zwischenebenen	12
Schwierigkeitsgrad	13
Inventar	13
Allgemeiner Skilltree	13
Klassen Skilltree:	14
Endgame Skilltree:	14
Ebenen Frequenz: (Environmental Modifier)	14
Der Kodex:	15
Warps	16
Gameplay-Modifikatoren: (Archiv Hacks)	16
Bosstraining	17
5 Narrative Design	18
Forecast System	25
Tutorial	25
Grundphilosophie	27
Materielle Kultur	27
Wirtschaft	28
Ethik	28
Mythologie	29
Theologie	29
Grundphilosophie	30
Materielle Kultur	30

Wirtschaft	31
Ethik	31
Mythologie	32
Theologie	32
Grundphilosophie	33
Materielle Kultur	33
Wirtschaft	34
Ethik	34
Mythologie	34
Theologie	35
Bosse	66
Der Kurator	87
Das Konstrukt	90
Der Sandseher	93
5 Graphics	95
6 Sound Direction	106
6.1 High Level Music Bible	107
6.2 General Music Design Concept	107
6.3 Music Samples	108
6.3.1 Music Samples 1 - Ancient Plateau	108
6.3.2 Music Sample 2 - Frozen Fields	109
6.3.3 Music Sample 3 - Dreamy Depths	110
6.4 Keys & Modes	111
6.5 Rythms	112
6.6 Instruments	113
7 Sound FX	115
7.1 General Sound Design Concept	115
7.2 Sound Samples	116
7.3 Use in UI	117
8 User Experience	119
8.1 Objective	119
8.2 Used Materials	119
8.3 Target Audience	119
8.4 Personae	119
8.4.1 Person 1	119
8.4.2 Person 2	119
Quellenverzeichnis	120
Abbildungsverzeichnis	121

1 Einleitung (Vorlage für Font)

Die Entwicklung eines Videospiels ist ein komplexer Prozess, bei dem viele verschiedene Bereiche eng zusammenarbeiten müssen.

Von der ersten Idee über das Spielkonzept bis hin zu Grafik, Sound und technischen Mechaniken trägt jede Komponente dazu bei, ein stimmiges Spielerlebnis zu schaffen.

Damit ein solches Projekt erfolgreich umgesetzt werden kann, ist eine strukturierte Planung und Dokumentation unerlässlich.

Diese Dokumentation beschreibt das Projekt **Aethrys** und gibt einen Überblick über die wichtigsten Bestandteile der Spielentwicklung. Sie behandelt unter anderem das Spielkonzept, die Spielmechaniken, die Handlung, das visuelle Design sowie die akustische Gestaltung. Darüber hinaus wird erläutert, welche Spielerfahrung vermittelt werden soll und wie die einzelnen Elemente miteinander zusammenspielen, um ein einzigartiges und fesselndes Spielerlebnis zu schaffen.

Das Ziel dieser Dokumentation ist es, die grundlegenden Ideen und Konzepte des Projekts verständlich darzustellen und als Leitfaden für die weitere Entwicklung von **Aethrys** zu dienen.

1.1 Zielsetzung

Ziel dieses Projekts ist die Entwicklung des Videospiels **Aethrys**, das den Spielern durch ein durchdachtes Spielkonzept, abwechslungsreiche Spielmechaniken und eine fesselnde Geschichte ein einzigartiges Spielerlebnis bietet. Die Dokumentation dient dazu, alle wesentlichen Aspekte der Spielentwicklung übersichtlich festzuhalten und als Grundlage für die Planung, Umsetzung und Weiterentwicklung des Projekts zu nutzen.

2 Spielvision

Aethrys kombiniert die Elemente eines **Third-Person-Roguelites** mit einem präzisen **Soulslike-Kampfsystem** und verbindet dadurch schnelle, wiederholbare Runs mit anspruchsvollen Kämpfen. Das Spiel vereint verschiedene erfolgreiche Mechaniken aus bekannten Roguelite und Action RPG Konzepten und entwickelt daraus ein eigenes System, das auf Anpassung, Risiko und langfristigem Fortschritt basiert.

Das Leveldesign orientiert sich an offenen, aber begrenzten Gebieten ähnlich wie in Risk of Rain 2, während das Fortschrittssystem und die Buildentwicklung von Konzepten wie Death Must Die inspiriert sind. Der Hub dient als zentraler Rückzugsort und verbindet die Roguelite Struktur mit einem dauerhaften Erkundungs- und Fortschrittssystem, ähnlich wie die Hub Strukturen aus Elden Ring.

Durch die **Metaprogression** verbessert der Spieler seinen Charakter dauerhaft und schaltet neue Möglichkeiten für zukünftige Runs frei. Gleichzeitig bleibt jeder einzelne Run durch zufällige Ebenen, Gegner, Upgrades und Modifikatoren einzigartig.

Die Geschichte von **Aethrys** wird hauptsächlich durch Worldbuilding, Umgebungsdetails, den Kodex und versteckte Lore Fragmente erzählt. Der Spieler erhält keine klassische lineare Erzählung, sondern rekonstruiert die Vergangenheit der Welt selbst und entdeckt nach und nach die Wahrheit hinter der Schleife, dem Kult und dem eigenen Ursprung.

Die hohe Wiederspielbarkeit entsteht durch die Kombination aus verschiedenen Charakterklassen, individuellen Builds, zufälligen Upgrades und Gameplay Modifikatoren. Jeder Run ermöglicht neue Spielstile und Entscheidungen, wodurch sich die Reise durch Aethrys immer wieder anders anfühlt.

3 Key Visual



4 High Level Game Mechanic

Level Design

Die Spielwelt ist in einzelne Biome beziehungsweise Ebenen unterteilt, die sich am Aufbau von Risk of Rain 2 orientieren. Jede Ebene bietet ein offenes, frei erkundbares Gebiet, besitzt jedoch klare Grenzen, damit der Spieler nicht endlos umherwandern kann. Innerhalb der Biome erscheinen Gegner, Loot Kisten und andere interaktive Elemente zufällig, wodurch sich jeder Durchlauf anders anfühlt. In jedem Biom befindet sich außerdem genau ein Bossportal, das gefunden werden muss, um den Fortschritt in die nächste Ebene zu ermöglichen.

Game Loop

Der grundlegende Spielablauf ist einfach und klar strukturiert: Der Spieler betritt eine Ebene, erkundet diese auf der Suche nach dem Bossportal, besiegt den Boss und gelangt anschließend in die nächste Ebene. Der erste Durchlauf beginnt dabei immer im Biom „Ancient Plateau“, um einen festen und kontrollierten Einstieg zu gewährleisten. Nach dem ersten Bosskampf werden die folgenden Ebenen zufällig aus einem Pool von insgesamt neun Biomen ausgewählt.

Da jedes Biom jederzeit erscheinen kann, werden Gegner und Bosse automatisch an die aktuelle Ebene angepasst. Ihre Lebenspunkte, Schadenswerte und weitere Attribute skalieren mit dem Fortschritt des Runs. Dadurch bleibt jede Region während des gesamten Spiels relevant und neue Biome können unkompliziert hinzugefügt werden, ohne dass ein eigenes Fortschrittssystem entwickelt werden muss.

Der Spieler ist dabei nicht gezwungen, jede Ebene vollständig zu säubern. Es ist möglich, sämtliche normalen Gegner zu ignorieren und direkt zum Bossportal zu eilen. Dadurch werden Speedrun-Strategien ermöglicht, allerdings auf Kosten eines schwierigeren Bosskampfes und geringerer Belohnungen.

Kampfsystem

Das Kampfsystem orientiert sich stark an den Spielen *Elden Ring* und *Dark Souls* und setzt auf präzise, skillbasierte Kämpfe. Angriffe werden exakt in Blickrichtung ausgeführt und verfügen über ein präzises Treffergefühl. Das Ausweichen basiert auf einem Frame-Perfect-Dodge-System, bei dem korrekt getimte Rollen mit Unverwundbarkeitsfenstern belohnt werden.

Zusätzlich steht dem Spieler ein Lock-on-System zur Verfügung, um Gegner gezielt anvisieren zu können. Defensiv bietet das Spiel ein umfangreiches Block- und Parry-System, das durch ein Poise-System ergänzt wird. Dadurch können sowohl der Spieler als auch Gegner Treffer einstecken, ohne sofort unterbrochen zu werden.

Das Angriffssystem umfasst leichte und schwere Angriffe, wobei viele Zauber ebenfalls über unterschiedliche Ladungsstufen verfügen. Ergänzt wird das Kampfsystem durch individuelle Waffenfähigkeiten, die jeder Klasse zusätzliche taktische Möglichkeiten bieten.

Unique Mechanics

Eine der zentralen Besonderheiten des Spiels ist die dauerhafte Veränderung des Charakters innerhalb eines Runs. Besiegte Bosse hinterlassen körperliche Mutationen, die das Aussehen des Charakters verändern und gleichzeitig neue passive Effekte gewähren. Nach dem Sieg über einen Drachenboss könnten beispielsweise Schuppen wachsen, die die Poise erhöhen. Ein Dämonenboss könnte Hörner entstehen lassen und die Glaubensattribute verbessern, während ein Eisboss einen Arm gefrieren lässt und dadurch frostbasierte Angriffe verstärkt.

Jede Mutation bringt jedoch nicht nur Vorteile, sondern auch Nachteile mit sich. Dadurch entstehen bedeutende Entscheidungen und am Ende eines Durchlaufs besitzt nahezu jeder Charakter ein einzigartiges Erscheinungsbild und einen individuellen Spielstil.

Eine weitere Kernmechanik ist der adaptive Boss. Dieser analysiert das Verhalten des Spielers während des Runs und passt sein Angriffsmuster entsprechend an. Vermeidet der Spieler die meisten Angriffe durch Rollen, entwickelt der Boss verstärkt sogenannte Roll

Catcher. Nutzt der Spieler überwiegend seinen Schild, setzt der Boss vermehrt Guard-Break-Angriffe ein. Hält der Spieler häufig Distanz, erhält der Boss zusätzliche Möglichkeiten, die Distanz schnell zu überbrücken. Dadurch fühlt sich jeder Bosskampf dynamisch an und verhindert, dass sich eine einzelne Strategie dauerhaft als optimal etabliert.

Loot und Item System

Das Spiel verzichtet bewusst auf klassische Beute in Form von Waffen oder Rüstungen. Stattdessen sammelt der Spieler sogenannte Daten-Fragmente, die als Upgrades fungieren. Die gewählte Basisklasse bleibt dabei unverändert, während die Upgrades die Spielweise der Klasse modifizieren und erweitern.

Die Upgrades sind klassenspezifisch, sodass beispielsweise ein Tank keine Verbesserungen für Assassinen erhalten kann. Grundsätzlich gibt es drei Kategorien von Upgrades: Waffentypen, aktive Fähigkeiten und passive Effekte. Waffentypen verändern das Moveset einer Klasse, aktive Fähigkeiten funktionieren ähnlich wie die Kriegsaschen aus *Elden Ring* und passive Effekte verbessern Werte wie Schadensresistenz oder Ausdauerregeneration.

Alle Upgrades orientieren sich an den fünf Ur-Prinzipien *Vergehen*, *Werden*, *Form*, *Wandel* und *Gedanke*. Zusätzlich existieren biomspezifische Upgrades, die nur in bestimmten Regionen gefunden werden können. Werden mehrere Upgrades desselben Ur-Prinzips kombiniert, entstehen Synergieboni.

Da der Körper des Charakters nur eine begrenzte Anzahl an Upgrade Slots besitzt, entsteht durch eine Überschreitung des Limits Instabilität. Je stärker die Belastung des Körpers wird, desto größer fallen die negativen Auswirkungen aus, beispielsweise erhöhter erlittener Schaden. Die maximale Anzahl an Slots kann jedoch über die Meta-Progression erweitert werden.

Upgrades können durch Truhen, Shops, Bossbelohnungen oder als seltene Gegnerdrops erhalten werden. Der Fokus des Spiels liegt nicht auf dem Sammeln von Gegenständen, sondern auf der Konfiguration und Weiterentwicklung des eigenen Körpers.

RNG

Sowohl Gegner als auch Upgrades werden durch ein umfangreiches Zufallssystem bestimmt. Jedes Biom verfügt über eigene Gegnerpools, wodurch sich die Zusammensetzung der Feinde von Durchlauf zu Durchlauf verändern kann. Ebenso werden verfügbare Upgrades zufällig ausgewählt, sodass unterschiedliche Builds und Spielstile gefördert werden.

Shop

Zwischen jeder Ebene befindet sich ein Shop. Dort werden zufällige Upgrades angeboten, die mit Essenzen oder Boss-Kernen erworben werden können. Pro Shop stehen drei normale Upgrades für Essenzen und ein besonders mächtiges Upgrade für Boss-Kerne zur Verfügung.

Mit zunehmendem Fortschritt im Spiel steigt die Wahrscheinlichkeit, seltenere und stärkere Upgrades im Shop zu finden. Dadurch bleibt der Shop auch in späteren Phasen des Spiels relevant.

Upgrade Terminals

Zusätzlich zum Shop befinden sich in den Zwischenebenen Upgrade-Terminals. Diese enthalten jeweils ein zufälliges Upgrade. Um dieses zu erhalten, muss der Spieler entweder ein zufälliges vorhandenes Upgrade opfern oder gegen den Einsatz von Essenzen gezielt ein bestimmtes Upgrade entfernen. Dadurch entsteht ein permanentes Abwägen zwischen Risiko und Optimierung des eigenen Builds.

Economy

Das Spiel besitzt zwei unterschiedliche Währungen: Essenz und Boss-Kerne. Essenz wird von normalen und Elite-Gegnern fallen gelassen, während Boss-Kerne ausschließlich nach Bosskämpfen erhalten werden.

In den Zwischenebenen muss sich der Spieler entscheiden, ob er seine Essenz dauerhaft in den Hub überträgt und damit für die Meta-Progression sichert oder sie für Einkäufe und stärkere Upgrades riskiert. Boss-Kerne können ebenfalls entweder für unmittelbare Macht oder langfristigen Fortschritt eingesetzt werden.

Dieses System erzeugt eine ständige Spannung zwischen Risiko und Belohnung und sorgt dafür, dass jede Entscheidung bedeutsam wird.

Forecast System

Vor dem Betreten der nächsten Ebene erhält der Spieler Hinweise auf das mögliche nächste Biom sowie auf dessen Modifikatoren. Diese Informationen sind jedoch niemals vollständig sicher und geben lediglich Wahrscheinlichkeiten an.

Dadurch kann der Spieler seinen Build durch Einkäufe oder Anpassungen im Upgrade Terminal gezielt vorbereiten, ohne dass der Zufallsfaktor vollständig verschwindet. Das System reduziert Frustration und erhält gleichzeitig die Spannung und Unvorhersehbarkeit eines Roguelikes.

Zwischenebenen

Zwischen jeder Hauptebene befindet sich ein kleiner Zwischenraum, der als sicherer Bereich dient. Dort wird der Spieler vollständig geheilt und alle Heiltränke werden wieder aufgefüllt. Zusätzlich befinden sich hier der Shop, das Upgrade-Terminal und das Forecast System. Von diesem Mini Hub aus gelangt der Spieler schließlich durch ein Portal in die nächste Ebene.

Schwierigkeitsgrad

Das Spiel verzichtet bewusst auf auswählbare Schwierigkeitsstufen. Stattdessen ergibt sich die Schwierigkeit aus dem Können des Spielers, der Qualität seines Builds und den Entscheidungen, die während eines Runs getroffen werden.

Inventar

Ein klassisches Inventarsystem existiert nicht. Stattdessen verfügt der Spieler lediglich über eine begrenzte Anzahl an Upgrade-Slots, die durch die Meta-Progression erweitert werden können. Auch die Anzahl der Heiltränke ist begrenzt und kann über den allgemeinen Fortschritt verbessert werden. Die Tränke werden in jeder Zwischenebene automatisch aufgefüllt.

Allgemeiner Skilltree

Der allgemeine Skilltree besteht aus fünf Zweigen, die die fünf Ur-Prinzipien repräsentieren und für alle Klassen gleichermaßen gelten. Verbesserungen werden mit Essenz freigeschaltet. Der Zweig „Werden“ konzentriert sich auf Heilung und Regeneration, „Vergehen“ auf Statuseffekte und risikoreiche Spielweisen, „Form“ auf Schaden und Lebenspunkte, „Wandel“ auf Ausdauer und Bewegungsgeschwindigkeit und „Gedanke“ auf taktische Vorteile und zusätzliche Optionen im Gameplay.

Klassen Skilltree

Jede Klasse verfügt zusätzlich über einen eigenen Talentbaum, der ausschließlich mit Boss Kernen verbessert wird. Dieser schaltet neue Fähigkeiten und Mechaniken für die jeweilige Klasse frei.

Beispiele hierfür sind ein Schildstoß des Bulwarks, der Gegner kurzzeitig betäubt, die Fähigkeit des Invokers, Feinde temporär zu Verbündeten zu machen, der Dash des Rippers als Ersatz für die Ausweichrolle oder der aufgeladene Durchschuss des Reclaimers.

Endgame Skilltree

Zusätzlich existiert ein endloser Endgame Skilltree mit nur einem einzigen Zweig.

Jeder investierte Punkt erhöht sämtliche Basiswerte des Charakters dauerhaft um 0,1 Prozent und bietet damit langfristige Motivation für wiederholte Durchläufe.

Ebenen Frequenz: (Environmental Modifier)

Jedes Biom besitzt feste Basiseigenschaften und zusätzlich zufällige Umweltmodifikatoren, die das Gameplay erheblich verändern können.

Die „Dead Zone“ könnte beispielsweise die Lebensentzugseffekte verstärken und gleichzeitig die Regeneration reduzieren. Als zufällige Modifikatoren könnten dort ein permanenter Lebensverlust oder die Wiederbelebung besieger Gegner auftreten.

Die „Ewigen Dünen“ könnten dagegen die Sicht durch Sandstürme einschränken oder den Spieler verbrennen, wenn er zu lange stillsteht.

Die „Frozen Fields“ könnten die allgemeine Bewegungsgeschwindigkeit verringern.

Dadurch beeinflussen die Biome aktiv den Spielstil des Spielers und zwingen ihn dazu, seine Builds an wechselnde Bedingungen anzupassen. Gleichzeitig reagieren bestimmte Builds unterschiedlich auf verschiedene Biome, wodurch ein zusätzlicher strategischer Aspekt entsteht.

4.1. High Level Mechanic 1,2 usw.

Der Kodex

Der Kodex ist ein zentrales Element der Spielwelt und existiert als physisches Objekt innerhalb des Spiels, beispielsweise in Form eines Buches, eines Monolithen oder eines Resonanzkerns.

Er dient nicht lediglich als Nachschlagewerk, sondern repräsentiert das wachsende Verständnis des Spielers über die Welt und ihre Geheimnisse.

Im Kodex werden Informationen über die Biome, Gegner und Bosse gesammelt und interpretiert.

Die einzelnen Regionen der Welt erklären sich nach und nach durch ihre Einträge, während Gegner analysiert und ihre Besonderheiten dokumentiert werden.

Darüber hinaus enthält der Kodex Fragmente der Geschichte und Hintergrundinformationen über die Welt.

Diese Informationen werden jedoch niemals vollständig preisgegeben, stattdessen erhält der Spieler nur Bruchstücke, die er selbst zusammensetzen und interpretieren muss.

Der Kodex dokumentiert außerdem, was der Spieler bereits verstanden hat.

Er zeigt, welche Mechaniken entdeckt wurden, welche Bosse und Biome analysiert sind und wie weit das Wissen über die Welt fortgeschritten ist. Er fungiert daher nicht als einfacher "Stat" Guide, sondern als eine Art Forschungsjournal, das die subjektive Interpretation des Charakters widerspiegelt.

Auch die verschiedenen Skilltrees sind im Kodex integriert und werden als Teil des gesammelten Wissens präsentiert. Der Fortschritt des Spielers wird dadurch nicht nur durch stärkere Werte dargestellt, sondern vor allem durch ein immer tieferes Verständnis der Welt und ihrer Zusammenhänge.

Nach jedem Run verändert sich der Kodex. Neue Seiten erscheinen, bestehende Einträge werden erweitert und manche Informationen erhalten zusätzliche Details oder neue Interpretationen. Dadurch entsteht das Gefühl, dass der Spieler die Welt nicht einfach

erkundet, sondern ihr Geheimnis Schritt für Schritt rekonstruiert.

Einträge werden nur freigeschaltet, wenn der Spieler bestimmte Bedingungen erfüllt. Dazu gehören beispielsweise die erste Begegnung mit einem Gegner, das Überleben eines Bioms oder das Besiegen eines Bosses. Wissen muss also aktiv erarbeitet und verstanden werden, anstatt automatisch vergeben zu werden.

Warps

Warps sind seltene, zufällige Ereignisse, die die Struktur einer Ebene verändern. Mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit vermischt sich ein Teil eines anderen Bioms mit der aktuell gespielten Ebene. Dadurch entstehen unerwartete Übergänge und ungewöhnliche Kombinationen aus Umgebungen, die jeden Run zusätzlich abwechslungsreich gestalten. Die Bossbegegnungen einer Ebene bleiben dabei unverändert und können nicht ausgetauscht werden. Lediglich ein begrenzter Bereich des Bioms wird ersetzt. In diesem Bereich erscheinen sämtliche Gegner des eingemischten Bioms, wodurch der Spieler plötzlich mit vollkommen anderen Gegnerarten und Kampfsituationen konfrontiert wird.

Die Gegner innerhalb eines Warps sind jedoch nicht identisch mit ihren ursprünglichen Varianten. Sie weisen sichtbare Mutationen auf, besitzen ein verändertes Erscheinungsbild und können über zusätzliche oder angepasste Angriffsmuster verfügen. Dadurch wirken sie wie fehlplatzierte, deformierte Kreaturen, die nicht in die aktuelle Ebene gehören.

Pro Ebene kann maximal ein Warp auftreten. Nach einem Warp wird außerdem eine Abklingzeit aktiviert, beispielsweise für die nächsten zwei Ebenen. Während dieser Zeit können keine weiteren Warps entstehen. Dadurch bleiben die Ereignisse selten und behalten ihren besonderen Charakter.

Gameplay-Modifikatoren: (Archiv Hacks)

Archiv Hacks sind optionale Gameplay-Modifikatoren, die vom Spieler im Menü oder im Hub aktiviert werden können. Sie verändern grundlegende Systeme des Spiels und ermöglichen völlig neue Spielerfahrungen.

Neue Archiv Hacks werden durch besondere Herausforderungen innerhalb der Runs freigeschaltet. Einige Modifikatoren eröffnen Build-Möglichkeiten, die unter normalen

Bedingungen nicht möglich wären, während andere den Schwierigkeitsgrad deutlich erhöhen und dafür bessere Belohnungen bieten.

Darüber hinaus existieren Modifikatoren, die zentrale Spielmechaniken verändern und dadurch jeden Durchlauf grundlegend anders gestalten können.

Ein Beispiel hierfür ist **Worldbreaker**. Dieser Modifikator erhöht den Schaden und die Lebenspunkte aller Gegner erheblich. Als Ausgleich erhält der Spieler deutlich mehr Währung und die Wahrscheinlichkeit auf hochwertige Upgrades steigt spürbar an.

Ein weiteres Beispiel ist **Entropie**. Unter diesem Modifikator wird nahezu jedes Element des Spiels zufällig bestimmt. Der Spieler startet mit einer zufälligen Klasse, Gegner und Bosse aller Biome werden miteinander vermischt und sowohl Shops als auch Upgrade-Terminals stehen nicht mehr zur Verfügung. Dadurch entsteht ein chaotischer und unvorhersehbarer Spielmodus, der erfahrene Spieler vor völlig neue Herausforderungen stellt.

Die Archiv Hacks dienen somit sowohl als zusätzliche Schwierigkeitsoption als auch als Werkzeug, um die Vielfalt und Wiederspielbarkeit des Spiels langfristig zu erhöhen.

Bosstraining

Sobald der Spieler einem Boss zum ersten Mal begegnet, wird dieser dauerhaft im Kodex verzeichnet. Dadurch wird gleichzeitig die Möglichkeit freigeschaltet, im Hub Trainingskämpfe gegen diesen Boss durchzuführen.

Diese Kämpfe finden nicht gegen den echten Boss statt, sondern gegen eine Projektion, die aus den im Kodex gesammelten Daten erzeugt wird. Die Projektion reproduziert das Verhalten und die Angriffe des jeweiligen Bosses und ermöglicht es dem Spieler, dessen Bewegungsmuster und Mechaniken in einer sicheren Umgebung zu erlernen.

Das Bosstraining dient dabei nicht der Progression oder dem Sammeln von Belohnungen, sondern ausschließlich dem Lernen und Verbessern der eigenen Fähigkeiten. Spieler können schwierige Angriffe wiederholt üben, Strategien ausprobieren und sich gezielt auf zukünftige Begegnungen vorbereiten.

Dadurch unterstützt das System die Philosophie des Spiels, dass Erfolg nicht nur von starken Builds abhängt, sondern ebenso von Wissen, Erfahrung und spielerischen Können.

5 Narrative Design

5.1. Game World: “Aethrys”

5.1.1. High Level History

Aethrys war nie einfach nur ein Planet oder eine gewöhnliche Welt im Universum. Es war ein Knotenpunkt der Existenz, ein Ort, an dem verschiedene Zustände der Realität aufeinandertrafen. Lange bevor Aethrys entstand, existierte keine feste Materie, keine Zeit und kein Leben, sondern lediglich fünf fundamentale Ur-Prinzipien, die wie Wellen durch das endlose Nichts strahlten: *Werden*, das Prinzip des Lebens, *Vergehen*, das Prinzip des Todes, *Form*, das Prinzip der Materie, *Wandel*, das Prinzip der Zeit und Veränderung, *Gedanke*, das Prinzip von Traum und Geist.

An einem einzigen Punkt im Kosmos kreuzten sich diese fünf Wellen gleichzeitig. Statt sich gegenseitig auszulöschen, verstärkten sie sich und bildeten einen einzigartigen Knotenpunkt. Aus dieser Resonanz entstand Aethrys.

In Aethrys ist Materie nicht etwas Festes und Unveränderliches. Alles Existierende ist das Ergebnis bestimmter Schwingungen und Frequenzen. Jede Ebene der Welt wird von einem oder mehreren der Ur-Prinzipien dominiert und erzeugt dadurch ihre eigene Umgebungsresonanz. Berge, Meere, Pflanzen und sogar Lebewesen sind letztlich nur Ausdruck dieser Schwingungen.

Die Menschen existierten bereits vor der Entstehung der Welt, allerdings nicht in körperlicher Form. Sie waren Teil des Prinzips des Gedankens reine Bewusstseinsfragmente ohne Fleisch und Blut. Erst als sich die fünf Ur-Prinzipien überlagerten und miteinander verschmolzen, kondensierte dieses Bewusstsein zu physischen Körpern.

Die ersten Menschen wurden mit einer neutralen Signatur geboren. Doch die Umgebung, in der sie aufwuchsen, begann ihren Körper zu verändern. Wer in einer bestimmten Ebene geboren wurde oder dort über lange Zeit lebte, passte sich allmählich an die dort vorherrschende Frequenz an. Die Materie des Körpers schwang sich auf das jeweilige Prinzip ein. Dieses Phänomen wurde als Signatur bezeichnet.

Besonders in den ersten Lebensjahren absorbierte der Körper die Schwingungen seiner Umgebung und die Signatur verfestigte sich. Dieser Prozess war lebensnotwendig, denn nur

durch die vollständige Anpassung konnte ein Mensch die Kraft und die Ressourcen seiner Heimat Ebene nutzen, ohne Schaden zu nehmen.

Aus diesem Grund mussten sich die Bewohner von Aethrys letztlich für eine Heimat-Ebene entscheiden. Zwar war es grundsätzlich möglich, zwischen den Ebenen zu reisen, doch nur für begrenzte Zeit. Hielt sich ein Mensch zu lange in einer Ebene auf, deren Frequenz seiner Signatur widersprach, begann der eigene Körper gegen sich selbst zu kämpfen. Die beiden unterschiedlichen Signaturen kollidierten miteinander und der Organismus erhielt widersprüchliche Befehle der Realität. Die Folge war ein biologischer Kurzschluss, der schließlich zur physischen Zerstörung des Körpers führte.

Über lange Zeit existierten die Ebenen in einem empfindlichen Gleichgewicht.

Doch insbesondere die Prinzipien Wandel und Form standen in natürlicher Feindschaft zueinander. Schließlich geriet dieses Gleichgewicht außer Kontrolle. Der Wandel wurde zu stark. Dinge veränderten sich schneller, als die Materie ihre Form aufrechterhalten konnte. Die Realität begann, sich selbst aufzulösen.

Um die vollständige Vernichtung zu verhindern, reagierte die Welt mit einem kosmischen Schutzmechanismus, dem **Shattering**.

Das **Shattering** zerriss die Verbindungen zwischen den Ebenen und trennte sie voneinander. Die einzelnen Realitäten stießen sich gegenseitig ab und wurden isoliert. Nur durch diese Trennung konnte die totale Auflösung verhindert werden. Die Welt existierte fortan wie ein Stapel voneinander getrennter Ebenen, die zwar übereinanderlagen, aber nicht mehr miteinander verbunden waren.

Unter den Überlebenden erhob sich eine Gruppe, die später als die Kinder des Äon bekannt werden sollte. Sie erkannten, dass das Shattering zwar die unmittelbare Zerstörung verhindert hatte, die Welt nun jedoch langsam starb. Durch die Trennung der Ebenen war der natürliche Fluss des Wandels blockiert.

Um die Überreste der Realität zu bewahren, erschufen die Kinder des Äon ein gewaltiges Gedankenkonstrukt, das die Essenz der Welt sammeln und archivieren sollte. Gleichzeitig erschufen sie eine Zeitschleife und zwangen Aethrys dazu, immer wieder denselben Tag zu durchleben. Dadurch sollte das Konstrukt genügend Zeit erhalten, die Welt zu katalogisieren und zu bewahren.

Die Kinder des Äon erklärten sich selbst zu Rettern der Welt. Sie behaupteten, ohne die Schleife würde entweder der Wandel alles verschlingen oder die Form die gesamte Realität zu unbeweglichem Stein erstarren lassen. Die Menschen glaubten ihnen. Aus Angst vor dem Untergang unterwarfen sich die verschiedenen Stämme dem Kult und verteidigten ihn, weil sie überzeugt waren, dass die Schleife ihre einzige Überlebenschance darstellte.

Nach dem Shattering häuften sich jedoch Berichte über seltsame Phänomene, die als Warps bekannt wurden. Dabei vermischten sich Teile verschiedener Ebenen vorübergehend miteinander.

Die Warps sind eine direkte Folge der Zeitschleife. Sie stellen gewissermaßen den Druckablass der Realität dar. Das Prinzip des Wandels erzeugt weiterhin Energie, die jedoch durch die Schleife unterdrückt wird. An instabilen Stellen bricht die Realität auf und die Grenzen zwischen den Ebenen verschwimmen für kurze Zeit.

Während die Welt Tag für Tag dieselbe Zeitspanne erneut durchlebt, nutzt der Kult diese Wiederholung, um die Essenz der Realität zu ernten. Am Ende jedes Schleifentages wird alles, was in den Ebenen gesammelt wurde, in das Archiv übertragen.

Das Archiv befindet sich im Inneren des Nulltempels, verborgen in einer Falte zwischen den Zeiten. Während die Welt außerhalb des Tempels immer wieder zurückgesetzt wird, bleibt das Archiv unverändert bestehen. Alles, was einmal dort gespeichert wurde, ist von der Zeit losgelöst und existiert für immer.

Der Nulltempel selbst schwebt auf Inseln im Kosmos über dem Stapel der Realitäten und bildet den Ursprung der Schleife. Von dort aus betrachtet der Anführer des Kults die Welt nicht als einen Ort, sondern als eine Uhr, deren Zeiger er immer wieder zurückdreht.

Mit jedem Neustart der Schleife verändert sich die Zusammensetzung der Ebenen. Das Shattering hat die Realität instabil gemacht und die permanente Manipulation der Zeit setzt sie zusätzlich unter Druck. Die Ebenen sind nicht länger starr. Mit jedem Reset würfeln sich ihre Grenzen neu zusammen, da das Prinzip der Form zunehmend gegen den Wandel verliert. Alle Lebewesen, die innerhalb einer Schleife sterben, werden beim nächsten Neubeginn wiederbelebt. Sie sind Gefangene der Zeit und wissen nicht einmal, dass sie bereits unzählige Male gestorben sind.

Mit der Zeit erkannte der Kult jedoch eine schreckliche Wahrheit: Die Zeitschleife kann die Welt nicht für immer erhalten. Die Materie nutzt sich ab und die Realität selbst wird immer dünner. Deshalb entwickelten die Kinder des Äon einen neuen Plan. Sie wollten die gesamte Welt aus der physischen Existenz in das Prinzip des Gedankens, den kollektiven Traum,

überführen und sie dort dauerhaft bewahren.

Doch um dieses Ziel zu erreichen, begann der Kult aktiv die Prinzipien Form und Gedanke aus der Welt abzusaugen, um das Archiv zu füllen. Die Schleife war niemals ein Schutzmechanismus. Sie war eine Maschine, die die letzten Überreste der Welt ausbeutete und ihren Verfall sogar beschleunigte.

Der Widerstand glaubt hingegen an etwas anderes. Er ist überzeugt, dass durch die Zerstörung der Schleife und des Archivs Wissen und Erinnerungen in die Welt zurückkehren würden. Die Menschen könnten ihre verlorenen Seelen zurückerhalten und die Zeit würde endlich wieder natürlich fließen.

Erst im finalen Kampf im Nulltempel offenbart der Kult-Anführer die Wahrheit.

Die physische Welt von Aethrys ist bereits zu neunundneunzig Prozent zerfallen. Alles, was außerhalb des Tempels noch existiert, ist lediglich eine Projektion der Zeitschleife. Die Welt gleicht einem Bild, das von einem Projektor an die Wand geworfen wird.

Die Zerstörung der Schleife würde daher nicht die Welt retten, sondern lediglich den Projektor ausschalten. Und da die echte Welt dahinter längst nicht mehr existiert, bliebe nur das Nichts.

Der Kurator gesteht außerdem, dass er nie vorhatte, die Projektion ewig aufrechtzuerhalten. Er benötigte lediglich jemanden mit einer neutralen Signatur, einen Menschen, der nicht vollständig an ein einzelnes Prinzip gebunden ist. Deshalb erschuf er den Helden. Nicht, um die Welt zu verwalten, sondern um sie eines Tages neu zu erschaffen.

Am Ende steht der Spieler vor drei Entscheidungen.

Er kann die Schleife weiterlaufen lassen und selbst zum neuen Kurator werden. Die Lüge bleibt bestehen, niemand stirbt unmittelbar, doch die Welt verfällt langsam weiter.

Er kann die Schleife zerstören und dem ursprünglichen Plan des Widerstands folgen.

Dadurch erlischt die Projektion sofort und Aethrys verschwindet augenblicklich im Nichts.

Oder er kann sich selbst opfern und die Welt neu träumen. In diesem Fall zerstört er die Projektion, nutzt jedoch das Wissen und die Erinnerungen des Archivs, um mit seiner eigenen Lebenskraft ein neues Aethrys zu erschaffen – eine echte, wiedergeborene Welt. Der Preis dafür ist sein eigenes Dasein, denn er verschmilzt mit seiner Schöpfung und verschwindet für immer in der neuen Realität.

Das Konstrukt

Der Spieler ist in Wahrheit kein gewöhnlicher Mensch, sondern das sogenannte Konstrukt – ein künstlich erschaffenes Wesen, das von den Kindern des Äon als letztes Werkzeug zur Rettung der Welt geschaffen wurde.

Als der Kult erkannte, dass Aethrys unaufhaltsam zerfällt und die physische Realität nicht mehr dauerhaft erhalten werden kann, entwickelte er einen radikalen Plan. Die gesamte Essenz der sterbenden Welt sollte gesammelt, im Archiv gespeichert und anschließend genutzt werden, um ein neues Aethrys zu erschaffen. Dafür benötigten die Kinder des Äon jedoch einen neutralen Kern, der die gesammelten Prinzipien vereinen konnte, ohne von ihnen zerstört zu werden.

Zu diesem Zweck erschufen sie das Konstrukt.

Seine Aufgabe bestand darin, die sterbende Welt Stück für Stück zu absorbieren und ihre Essenz in das Archiv zu überführen. Das Konstrukt war nicht als Herrscher oder Retter gedacht, sondern als Gefäß, ein Werkzeug, das die Blaupause der Welt bewahren und später als neutraler Fusionskern für ihre Wiedergeburt dienen sollte.

Die größte Tragödie der Geschichte besteht darin, dass der Spieler selbst der eigentliche Grund für das Sterben von Aethrys ist.

Lange bevor die eigentliche Handlung des Spiels beginnt, hat das Konstrukt bereits den Großteil der Welt absorbiert. Die physische Realität von Aethrys existiert nur noch als Schatten ihrer selbst, weil das Konstrukt ihre Essenz über unzählige Schleifen hinweg in das Archiv übertragen hat. Die Zeitschleife wurde nicht erschaffen, um die Welt zu retten, sondern um dem Konstrukt genügend Zeit zu verschaffen, seine Aufgabe ungestört zu vollenden.

Der Spieler kämpft also die gesamte Zeit gegen einen Untergang, den er selbst bereits verursacht hat.

Als Gefäß des Kults war das Konstrukt direkt mit dem Archiv verbunden. Sein Bewusstsein bestand aus den Erinnerungen, dem Wissen und den Gedanken, mit denen der Kult es gefüttert hatte, sowie aus allem, was es selbst während der Absorption der Welt aufgenommen hatte. Es war weniger eine eigenständige Person als vielmehr ein lebendes Archiv.

Erst als der Widerstand das Konstrukt aus den Händen des Kults befreite, änderte sich alles. Um die Kontrolle der Kinder des Äon zu brechen, kappte der Widerstand die Verbindung zwischen dem Konstrukt und dem Archiv.

Diese Trennung hatte jedoch unerwartete Folgen.

Da das Bewusstsein des Konstrukts vollständig an das Archiv gebunden war, verlor es mit der Unterbrechung der Verbindung sämtliche Erinnerungen und seine Identität. Das Wesen erlitt gewissermaßen einen vollständigen Systemneustart. Die Person, die der Spieler zu Beginn des Spiels steuert, ist daher nicht das ursprüngliche Konstrukt, sondern ein neues Bewusstsein, das erst nach seiner Befreiung entstanden ist.

Beim Widerstand wurde das Konstrukt mit dem Kodex verbunden. Durch die Fragmente an Wissen, Erinnerungen und Interpretationen, die im Kodex gespeichert sind, begann sich langsam eine neue Persönlichkeit zu formen. Deshalb rekonstruiert der Spieler während des Spiels nicht nur die Geschichte der Welt, sondern auch die eigene Identität.

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Menschen besitzt das Konstrukt eine neutrale Signatur. Es ist an keines der fünf Ur-Prinzipien gebunden und kann deshalb sämtliche Ebenen von Aethrys durchschreiten, ohne unter dem biologischen Kurzschluss zu leiden, der andere Lebewesen zerstören würde.

Vollständig unbeeinflusst bleibt es jedoch nicht.

Die Frequenzen der einzelnen Ebenen wirken weiterhin auf das Konstrukt ein und hinterlassen Spuren in seinem Körper und seinem Geist. Die Mutationen, die während eines Runs entstehen, sind Ausdruck dieser Resonanzen. Das Konstrukt absorbiert Eigenschaften der Welt, ohne daran zu zerbrechen.

Auch die verschiedenen Spielerklassen erhalten dadurch eine neue Bedeutung. Sie sind keine unterschiedlichen Personen, sondern verschiedene Vorlagen des Konstrukts, die vom Kult für unterschiedliche Zwecke erschaffen wurden. Jede Vorlage wurde mit bestimmten Eigenschaften, Kampfstilen und Funktionen entwickelt.

Vor Beginn eines Runs entscheidet sich der Spieler daher nicht für einen neuen Charakter, sondern für eine bestimmte Version des Konstrukts, die er aktivieren möchte. Jede dieser Vorlagen repräsentiert einen anderen Versuch der Kinder des Äon, das perfekte Gefäß für die Wiedergeburt von Aethrys zu erschaffen.

Als der Held während eines Warps vom Widerstand entführt wurde, kappte der Kult die

Verbindung zwischen ihm und dem Archiv. Für einen kurzen Moment existierte das Konstrukt dadurch ohne Bewusstsein. Seine Erinnerungen, seine Identität und sein gesamtes Wissen waren untrennbar mit dem Archiv verbunden gewesen. Durch die Trennung verlor es alles, was es einst ausmachte, und befand sich in einem Zustand völliger Leere. Erst als das Konstrukt in die Bastion des Widerstands gebracht wurde, geschah etwas Unerwartetes. Der dort aufbewahrte Kodex und das Konstrukt selbst basierten auf derselben Frequenz des Kults und waren daher miteinander kompatibel. Ohne das Zutun des Widerstands verband sich das Bewusstsein des Konstrukts mit dem Kodex und begann, dessen Inhalte zu absorbieren.

Aus dieser Verbindung entstand ein neues Bewusstsein. Der Held erhielt keinen vollständigen Zugriff auf alle Informationen des Kodex, sondern rekonstruierte seine Identität Stück für Stück anhand der dort gespeicherten Fragmente, Interpretationen und Erinnerungen. Gleichzeitig entwickelte sich eine einzigartige Wechselbeziehung zwischen beiden. Das Konstrukt kann jederzeit auf die Daten des Kodex zugreifen, sie analysieren und sogar durch eigene Erfahrungen erweitern.

Dadurch wird der Kodex zu einer externen Gedächtnisstütze und gleichzeitig zu einem Teil des Bewusstseins des Helden. Obwohl die Zeitschleife am Ende jedes Tages nahezu alles zurücksetzt, bleibt der Kodex außerhalb dieses Kreislaufs bestehen. Seine Inhalte gehen nicht verloren und wachsen mit jedem Durchlauf weiter.

Aus diesem Grund wird das Bewusstsein des Helden niemals vollständig zurückgesetzt. Selbst wenn die Welt erneut in den Anfangszustand versetzt wird, besitzt das Konstrukt weiterhin Zugriff auf den Kodex und damit auf die gesammelten Erfahrungen und Erkenntnisse vergangener Schleifen.

Der Widerstand hingegen ist ebenfalls ein Gefangener der Zeitschleife. Seine Mitglieder verlieren jeden Tag ihre Erinnerungen und beginnen den neuen Zyklus, ohne zu wissen, was zuvor geschehen ist. Dennoch haben sie Zugriff auf den Kodex, der sich kontinuierlich erweitert und das angesammelte Wissen aller vergangenen Schleifen bewahrt.

Der Kodex wird dadurch zum einzigen beständigen Gedächtnis einer sterbenden Welt – ein Archiv des Wissens, das die Zeit selbst nicht auslöschen kann. Für den Widerstand ist er ein Werkzeug, um die Wahrheit Stück für Stück wiederzuentdecken. Für den Helden hingegen

ist er weit mehr: Er ist das Fundament seiner Identität und der Grund, warum er sich an das erinnern kann, was alle anderen längst vergessen haben.

Forecast System

In jeder Zwischenebene spricht eine Stimme aus dem Kodex zum Spieler und versorgt ihn mit neuen Informationen. Diese Stimme wirkt dabei weder wie ein klassischer Erzähler noch wie ein allwissender Begleiter. Stattdessen analysiert sie die gesammelten Daten und gibt dem Helden Hinweise auf das, was ihn als Nächstes erwarten könnte.

Der Kodex informiert den Spieler beispielsweise über mögliche Frequenzen der kommenden Ebene, ungewöhnliche Resonanzen oder die Wahrscheinlichkeit, dass ein Warp auftreten könnte. Die Informationen sind dabei niemals absolut sicher. Sie basieren auf Beobachtungen, Berechnungen und dem bisher gesammelten Wissen und liefern daher lediglich Prognosen und Wahrscheinlichkeiten.

Mit jedem neuen Eintrag und jeder weiteren Analyse wächst jedoch das Verständnis des Kodex über die Welt. Je mehr Daten der Spieler im Laufe seiner Runs sammelt, desto präziser werden die Vorhersagen und desto umfangreicher werden die Informationen, die der Kodex bereitstellen kann. Die Stimme entwickelt sich dadurch gemeinsam mit dem Spieler weiter und wird nach und nach zu einem immer verlässlicheren Begleiter.

Diese Mechanik verstärkt die Rolle des Kodex als lebendiges Wissensarchiv. Der Spieler sammelt nicht einfach nur Lore Einträge, sondern erweitert aktiv die Datenbasis, aus der der Kodex seine Erkenntnisse zieht. Wissen wird dadurch zu einer Form von Progression: Je mehr die Welt verstanden wird, desto besser kann sich der Spieler auf die Gefahren der nächsten Ebenen vorbereiten.

Tutorial

Beim ersten Spielstart beginnt der Spieler immer im Ancient Plateau. Was zunächst wie die erste echte Ebene des Spiels wirkt, ist in Wahrheit jedoch eine vom Kodex erschaffene Simulation. Sie dient als sichere Umgebung, in der das Konstrukt nach dem Verlust seines ursprünglichen Bewusstseins neu kalibriert werden soll.

Da das Konstrukt durch die Trennung vom Archiv einen vollständigen Systemneustart erfahren hat, muss sein neues Bewusstsein zunächst lernen, mit seinem Körper, seinen

Fähigkeiten und den Resonanzen der Welt umzugehen. Der Kodex rekonstruiert deshalb eine alte Version des Ancient Plateaus und erschafft einen geschützten Raum, in dem diese Neukalibrierung stattfinden kann.

Der Spieler erhält während dieses Abschnitts kaum direkte Erklärungen. Es gibt keine ausführlichen Tutorials oder eingeblendeten Anweisungen. Stattdessen muss er die Welt und ihre Mechaniken selbst erkunden, experimentieren und verstehen. Er entscheidet selbst, wann er bereit ist, sich dem Boss der Simulation zu stellen.

Erst mit dem Sieg über diesen Boss gilt die Kalibrierung des Konstrukts als abgeschlossen. Das neue Bewusstsein hat sich stabilisiert und bewiesen, dass es in der Lage ist, in der Realität von Aethrys zu bestehen. Mit diesem Moment öffnet sich die Welt vollständig und der eigentliche Run beginnt.

Das Ancient Plateau aus dem Tutorial unterscheidet sich dabei bewusst von seiner späteren Version im Spiel. In der Simulation erscheint das Biom als eine wunderschöne, lebendige und grüne Oase, ein Ort voller Leben und Harmonie. Diese Darstellung basiert auf alten Daten, die noch aus einer Zeit stammen, bevor der Verfall der Welt weit fortgeschritten war. Wenn der Spieler dem Ancient Plateau später im regulären Spiel begegnet, findet er stattdessen ein zerstörtes, düsteres und vom Untergang gezeichnetes Gebiet vor. Die einst blühende Landschaft ist nur noch ein Schatten ihrer Vergangenheit.

Dadurch wird bereits zu Beginn des Spiels ein zentrales Thema der Geschichte vermittelt: Der Spieler erlebt zunächst die Erinnerung an das, was Aethrys einmal war, und erkennt erst später, was aus dieser Welt geworden ist. Die Simulation ist nicht nur ein Tutorial, sondern gleichzeitig ein nostalgischer Blick in eine längst verlorene Vergangenheit.

5.1.2. Important Cultures

Kinder des Äon:

Die Kinder des Äon sind ein uralter Kult, der sich selbst als Hüter der Welt und Bewahrer der Ewigkeit betrachtet. Der Name „Äon“ stammt aus dem Griechischen und steht für Ewigkeit, Zeitalter und göttliche Existenz. Entsprechend sehen sich die Mitglieder des Kults nicht als gewöhnliche Menschen, sondern als Wesen, die über die Sterblichkeit hinausgewachsen sind und die Verantwortung tragen, das Schicksal von Aethrys zu lenken.

Der Kult beherrscht die Manipulation von Zeit und nutzt dieses Wissen, um die Zeitschleife aufrechtzuerhalten und das Archiv zu verwalten. An der Spitze der Organisation steht der Kurator, der Anführer der Kinder des Äon und Verwalter des Archivs. Unter ihm dienen zahlreiche menschliche Anhänger, die den Idealen des Kults folgen und dessen Ziele mit religiösem Eifer verteidigen. Darüber hinaus erschuf der Kult eigene künstliche Wesen, die als **Iteranten** bekannt sind und als Diener, Wächter oder Werkzeuge der Kinder des Äon dienen.

Grundphilosophie

Die gesamte Ideologie des Kults basiert auf einem einfachen, aber radikalen Glaubenssatz:

Materie ist vergänglich. Wissen ist ewig.

Nach ihrer Auffassung sind Körper, Reiche und selbst ganze Welten nur vorübergehende Erscheinungen. Erinnerungen, Gedanken und Wissen hingegen besitzen einen Wert, der die Zeit überdauert. Aus diesem Grund betrachten die Kinder des Äon die Erhaltung von Informationen als das höchste Gut und rechtfertigen nahezu jede Handlung, wenn sie dem Erhalt des Wissens dient.

Materielle Kultur

Die Kultur der Kinder des Äon spiegelt ihre Vorstellung von Perfektion und Ordnung wider. Ihre Bauwerke bestehen aus weißem Marmor, durchzogen von goldenen Adern und leuchtenden blauen Zeitkristallen. Glas wird häufig verwendet, um Transparenz und Reinheit zu symbolisieren.

Ihre Architektur ist streng symmetrisch, geometrisch und von mathematischer Präzision geprägt. Nichts wird dem Zufall überlassen. Gebäude wirken beinahe unnatürlich perfekt und vermitteln den Eindruck, außerhalb der Zeit zu existieren.

Auch die Kleidung des Kults folgt diesem Prinzip. Die Mitglieder tragen standardisierte, mehrschichtige Roben mit geometrischen Mustern. Der soziale Rang eines Anhängers lässt sich an den eingearbeiteten Goldadern erkennen. Je höher die Position innerhalb des Kults, desto aufwendiger und prachtvoller ist die Kleidung.

Ein besonders wichtiges Symbol der Kinder des Äon sind die Halos. Diese schwebenden

Ringe dienen nicht nur als Rangabzeichen, sondern auch als Resonanzverstärker. Sie vertiefen die Verbindung ihres Trägers zum Archiv und ermöglichen einen besseren Zugang zu dessen Wissen. Je größer und komplexer ein Halo ist, desto stärker ist die Verbindung seines Trägers zum Archiv.

Auch ihre Waffen unterscheiden sich von denen gewöhnlicher Völker. Die sogenannten Chronowaffen manipulieren lokal Raum und Zeit und ermöglichen Angriffe, die für andere Zivilisationen wie Magie erscheinen.

Sogar die Ernährung der Kinder des Äon unterscheidet sich grundlegend von der anderer Menschen. Viele Kultmitglieder verzichten vollständig auf normale Nahrung und gewinnen ihre Energie stattdessen durch Frequenzmeditation und die Resonanz mit den Prinzipien. Körperliche Bedürfnisse werden als primitive Relikte einer vergänglichen Existenz betrachtet.

Wirtschaft

Die Wirtschaft des Kults basiert auf kleinen Zeitkristallen, die als Währung dienen. Diese Kristalle speichern Lebenszeit und besitzen daher einen unmittelbaren Wert. Handel bedeutet für die Kinder des Äon nicht den Austausch von Gold oder Ressourcen, sondern den Austausch von Zeit selbst.

Dadurch erhält jede Transaktion eine philosophische Bedeutung. Wer Zeit besitzt, besitzt Möglichkeiten, Wissen zu sammeln und seine Existenz zu verlängern.

Ethik

Die Ethik der Kinder des Äon ist streng utilitaristisch. Für sie besitzt Stabilität einen höheren Wert als Wahrheit und das Überleben der Welt steht über dem Schicksal einzelner Individuen.

Grausame Entscheidungen sind aus ihrer Sicht gerechtfertigt, wenn sie dem Erhalt der Ordnung dienen. Ein einzelner Mensch ist vergänglich und bedeutungslos, das Wissen, das er hinterlässt, hingegen ist von unschätzbarem Wert.

Diese Denkweise erklärt auch, weshalb der Kult die Zeitschleife und die Absorption von

Aethrys als notwendiges Opfer betrachtet. Für die Kinder des Äon ist die Rettung des Wissens wichtiger als die Rettung der Welt selbst.

Mythologie

Die zentrale Gestalt der Mythologie des Kults ist der Blinde Seher. Einer Legende zufolge konnte er die Frequenzen der Realität wahrnehmen und die Schwingungen der Ur-Prinzipien sehen.

Er war es, der das **Shattering** lange vor seinem Eintreten vorhersagte und die Gefahr des Ungleichgewichts zwischen Form und Wandel erkannte. Außerdem soll er den Menschen das Wissen über die Manipulation der Zeit übermitteln und damit den Grundstein für die Entstehung der Kinder des Äon gelegt haben.

Für viele Anhänger wird der Blinde Seher weniger als historische Persönlichkeit und mehr als prophetische Figur betrachtet, deren Erkenntnisse den Ursprung ihrer gesamten Kultur bilden.

Theologie

Obwohl die Kinder des Äon zahlreiche religiöse Strukturen besitzen, verehren sie die fünf Ur-Prinzipien nicht als Götter. Für sie sind Werden, Vergehen, Form, Wandel und Gedanke fundamentale Wahrheiten der Existenz Naturgesetze, die weder gut noch böse sind.

Die Aufgabe des Kults besteht darin, das Gleichgewicht zwischen diesen Prinzipien zu verstehen und zu bewahren. Ordnung und Harmonie werden als höchstes Ziel angesehen, selbst wenn dafür Opfer gebracht werden müssen.

Aus dieser Überzeugung heraus sehen sich die Kinder des Äon nicht als Eroberer oder Tyrannen, sondern als Verwalter einer sterbenden Welt, die bereit sind, jede Grenze zu überschreiten, um das Wissen und die Essenz von Aethrys für die Ewigkeit zu bewahren.

Die Wüstenstämme:

Die Bewohner der Ewigen Dünen sind ein widerstandsfähiges Nomadenvolk, das die endlosen Sandmeere seiner Heimat seit unzähligen Generationen durchstreift. Die erbarmungslose Hitze, die ständigen Sandstürme und die lebensfeindlichen Bedingungen

haben ihre Körper und ihre Kultur geprägt. Sie gelten als außergewöhnlich hitzeresistent und besitzen eine tiefe Verbindung zu den Schwingungen ihrer Wüstenheimat.

Zu den gewöhnlichen Gegnern, denen man in den Ewigen Dünen begegnet, gehören die Sandläufer, schnelle Jäger und Kundschafter, die Dünenwanderer, erfahrene Kämpfer und Karawanenwächter, die Sonnengezeichneten, deren Körper durch die unerbittliche Sonne der Wüste verändert wurden, sowie die Sandseher, spirituelle Führer, die die Bewegungen der Dünen und die Resonanzen der Welt deuten können.

An der Spitze der Stämme stehen die **Nomadenhäuptlinge**, mächtige Elite-Krieger, die sowohl Anführer als auch Beschützer ihres Volkes sind.

Grundphilosophie

Die Nomaden betrachten die Wüste nicht als feindlichen Ort. Für sie ist sie vielmehr eine Prüfung, die über Stärke und Schwäche entscheidet.

Ihr wichtigster Glaubenssatz lautet:

„Die Wüste ist nicht grausam. Sie prüft nur, ob deine Signatur stark genug ist.“

Nach ihrer Auffassung offenbaren schwierige Bedingungen die wahre Natur eines Menschen. Wer die Wüste überlebt, beweist, dass seine Signatur im Einklang mit der Welt steht. Wer an ihr scheitert, war niemals dazu bestimmt, dort zu bestehen.

Materielle Kultur

Das Leben in den Ewigen Dünen ist von Funktionalität und Anpassungsfähigkeit geprägt. Die Nomaden nutzen Materialien, die in der Wüste verfügbar sind, darunter Knochenholz, Leder, Ton, Stoff, Stein und das seltene Dünenmetall, das aus den Tiefen der Sandmeere gewonnen wird.

Ihre Architektur besteht vor allem aus mobilen Zeltlagern und Karawanensiedlungen. Dauerhafte Bauwerke sind selten, da die Wüste ständig in Bewegung ist und sich selbst die Landschaft von einem Tag auf den anderen verändern kann.

Die Kleidung der Nomaden besteht aus mehreren Stoffschichten, die sowohl vor der

sengenden Hitze als auch vor Sandstürmen schützen. Gleichzeitig dienen die Gewänder der Tarnung und lassen die Träger mit den Farben der Dünen verschmelzen.

Auch ihre Waffen spiegeln die Anforderungen ihrer Heimat wider. Sie bevorzugen Speere, Wurfklingen, Schleudern und gebogene Säbel, die sich für schnelle und mobile Kämpfe in offenem Gelände eignen.

Als wichtigste Nahrungsquelle dient das Fleisch der Sandwürmer, riesiger Kreaturen, die tief unter den Dünen leben und für die Nomaden sowohl Nahrung als auch wertvolle Ressourcen liefern.

Wirtschaft

In den Ewigen Dünen besitzt Wasser einen höheren Wert als Gold. Es dient als wichtigste Währung und bestimmt Wohlstand und Einfluss innerhalb der Stämme.

Darüber hinaus handeln die Nomaden mit sogenannten Warp-Ressourcen – seltenen Materialien, die durch die Vermischung verschiedener Ebenen entstehen. Da Warps in den Ewigen Dünen besonders unberechenbar sind, gelangen die Nomaden gelegentlich an einzigartige Rohstoffe und Kreaturen, die nirgendwo sonst existieren.

Auch der Handel mit domestizierten Tieren und Karawanenausrüstung spielt eine wichtige Rolle für ihre Wirtschaft.

Ethik

Die Kultur der Nomaden basiert auf Anpassung und Überlebenswillen. Für sie ist Stärke nicht das Beharren auf alten Traditionen, sondern die Fähigkeit, sich an jede Veränderung anzupassen.

Sie glauben:

„Überleben ist heiliger als Stolz.“

Die Nomaden sind überzeugt, dass die Welt krank geworden ist und langsam stirbt. Die zunehmende Instabilität der Ebenen und die wachsende Zahl an Warps betrachten sie als Symptome dieses Verfalls.

Den Kult der Kinder des Äon sehen sie mit großer Skepsis. Sie halten ihn für arrogant,

gefährlich und überzeugt davon, die Rolle der Götter einnehmen zu dürfen. Dennoch akzeptieren sie die Existenz des Kults als notwendiges Übel. Aus ihrer Sicht ist die Zeitschleife möglicherweise die einzige Kraft, die den endgültigen Zusammenbruch der Welt noch hinauszögert.

Mythologie

Die Nomaden erzählen seit Generationen Legenden über ein Wesen ohne Signatur.

Es heißt, dieses Wesen konnte alle Ebenen durchschreiten, ohne von ihren Frequenzen zerstört zu werden. Es war weder an eine Heimat-Ebene gebunden noch den Gesetzen der Signaturen unterworfen.

Für die meisten Nomaden ist diese Gestalt nur ein Mythos, eine Geschichte, die am Lagerfeuer weitererzählt wird. Einige Sandseher glauben jedoch, dass die Legende eine Prophezeiung ist und dass dieses Wesen eines Tages erscheinen wird, wenn die Welt ihrem Ende entgegengeht.

Theologie

Die Nomaden verehren das Prinzip des Wandels als göttliche Kraft. Für sie ist Veränderung kein Feind, sondern der natürliche Zustand der Existenz. Die Dünen verändern sich ständig, Karawanen ziehen weiter und selbst die Sterne scheinen sich über den Sandmeeren zu bewegen.

Die Zeitschleife selbst wird von ihnen nicht verehrt. Sie wird vielmehr als etwas Künstliches und Fremdes betrachtet, das den natürlichen Fluss der Welt unterbricht. Dennoch dulden die Nomaden ihre Existenz, weil sie glauben, dass ihr Ende möglicherweise den endgültigen Untergang von Aethrys bedeuten könnte.

Daher leben die Stämme der Ewigen Dünen in einem ständigen Spannungsverhältnis: Sie misstrauen dem Kult und seinen Methoden, akzeptieren aber zugleich, dass die Welt ohne die Schleife vielleicht schon längst verschwunden wäre.

Die Eisklingen

Die Bewohner der Frostfelder sind ein Volk aus frostresistenten Kriegern und Jägern, die in den unerbittlichen Weiten des eisigen Nordens leben. Die Temperaturen ihrer Heimat liegen

weit unter dem, was andere Völker überleben könnten, und nur diejenigen, die sich vollständig an die Frequenz der Frostfelder angepasst haben, können dort dauerhaft bestehen. Neben den Menschen leben in den Frostfeldern zahlreiche gefährliche Bestien, die ebenso von der Kälte geformt wurden. Zu den gewöhnlichen Gegnern gehören die Eisflüsterer, mystische Schamanen und Fährtenleser, die Eisschneider, erfahrene Krieger mit scharfen Klingen und Äxten, sowie die Frostpirscher, lautlose Jäger, die ihre Beute aus den Schneestürmen heraus verfolgen.

Die gefürchtetsten Kämpfer des Nordens sind die Klingen des Nordens, Elitekrieger, die als Beschützer ihrer Siedlungen und als Vollstrecker der Stammesgesetze dienen.

Grundphilosophie

Die Stämme der Frostfelder leben nach einem einfachen und kompromisslosen Prinzip:

„Nur die Starken überleben. Die Schwachen werden zurückgelassen.“

Das Leben im ewigen Winter kennt kein Mitleid. Nahrung ist knapp, die Umwelt gnadenlos und jede Schwäche kann den Tod bedeuten. Die Bewohner glauben daher, dass Stärke nicht nur eine Tugend, sondern eine Notwendigkeit ist.

Schwäche wird nicht verachtet, sondern als natürlicher Teil des Lebens betrachtet. Wer nicht stark genug ist, den Anforderungen der Welt zu begegnen, wird unweigerlich von ihr verschlungen.

Materielle Kultur

Die Kultur der Frostfelder ist vollständig auf das Überleben in extremer Kälte ausgerichtet. Die Menschen nutzen Materialien wie Schwarzeis, Knochen, Leder, Frostkristalle und dicke Felle, um Werkzeuge, Waffen und Behausungen herzustellen.

Ihre Siedlungen bestehen aus gewaltigen Eisstrukturen, die direkt aus den Gletschern und gefrorenen Ebenen geformt werden. Diese Gebäude wirken roh und massiv, besitzen jedoch eine erstaunliche Stabilität.

Die Kleidung der Bewohner besteht aus mehreren Fellschichten, verstärkten Knochenplatten und kunstvollen Eisornamenten, die sowohl Schutz als auch sozialen Status symbolisieren.

Im Kampf bevorzugen die Stämme robuste und zuverlässige Waffen wie Speere, Äxte und

Bögen. Ihre Ausrüstung ist darauf ausgelegt, den harten Bedingungen des Nordens standzuhalten und auch bei eisigen Temperaturen einsatzfähig zu bleiben.

Ihre Ernährung ist rein funktional. Das Fleisch von Frostbestien, nahrhafte Blutbrühen und Innereien bilden die Grundlage ihrer Nahrung. Luxus und kulinarischer Genuss spielen kaum eine Rolle. Nahrung dient ausschließlich dem Überleben und der Stärkung des Körpers.

Wirtschaft

In den Frostfeldern ist Wärme die wertvollste Ressource überhaupt. Brennstoffe, Energiequellen und alles, was Schutz vor der Kälte bietet, besitzen einen unschätzbaren Wert und dienen häufig als Tauschmittel.

Darüber hinaus handeln die Stämme mit Jagdbeute, Fellen, Knochen und seltenen Materialien, die aus den eisigen Regionen gewonnen werden.

Besitz wird dabei weniger durch Reichtum als durch die Fähigkeit definiert, die eigene Sippe sicher durch den Winter zu führen.

Ethik

Die Menschen der Frostfelder gelten als brutal, sind jedoch zugleich von außergewöhnlicher Loyalität geprägt. Die Gemeinschaft besitzt einen enorm hohen Stellenwert und jedes Stammesmitglied trägt Verantwortung für das Überleben der Gruppe.

Besonders wichtig ist der Umgang mit den Toten. Verstorbene werden nicht verbrannt oder begraben, sondern im Eis konserviert und als Ahnen verehrt. Man glaubt, dass ihre Stärke und ihr Wille in den gefrorenen Körpern fortbestehen und über die Lebenden wachen.

Den Kult der Kinder des Äon betrachten die Stämme mit Misstrauen. Sie sehen ihn als schwach, feige und von der Realität entfremdet. Aus ihrer Sicht versuchen die Kinder des Äon, die Natur der Welt zu kontrollieren, anstatt ihr zu begegnen.

Trotzdem respektieren sie den Kult aus reinem Überlebenswillen. Sie glauben, dass ihr Weiterleben eine Pflicht gegenüber ihren Ahnen ist. Solange die Zeitschleife das Überleben ihres Volkes ermöglicht, sind sie bereit, sie zu akzeptieren und notfalls zu verteidigen.

Mythologie

Die Legenden des Nordens erzählen vom Weißen Wanderer, einer geheimnisvollen Gestalt, die allen Frequenzen der Welt widerstehen konnte.

Es heißt, er wanderte durch jede Ebene von Aethrys, ohne von ihren Signaturen verändert oder zerstört zu werden. Er war weder an einen Ort noch an ein Prinzip gebunden und schien außerhalb der Gesetze der Realität zu stehen.

Für manche ist der Weiße Wanderer lediglich eine uralte Legende. Andere glauben, dass er eines Tages zurückkehren wird, wenn die Welt an ihren letzten Winter gelangt.

Theologie

Die Bewohner der Frostfelder verehren das Prinzip der Form als göttliche Kraft. Für sie ist Beständigkeit die höchste Tugend. Berge, Gletscher und Eis symbolisieren Dauerhaftigkeit und Widerstandskraft gegen die Veränderungen der Welt.

Viele Stammesälteste glauben sogar, dass die Welt während des Shatterings eigentlich hätte sterben sollen. In ihren Augen ist der Tod ein natürlicher Teil der Existenz und das Ende eines Zyklus sollte akzeptiert werden.

Dennoch akzeptieren sie die Zeitschleife, weil sie den Fortbestand ihres Volkes sichert. Nicht aus Glauben an den Kult, sondern aus Pflicht gegenüber ihren Vorfahren kämpfen sie weiter und bewahren die Welt, die ihre Ahnen ihnen hinterlassen haben.

Für die Stämme der Frostfelder ist das Überleben selbst ein heiliger Akt, ein Versprechen an die Toten, dass ihre Linie nicht im Eis enden wird.

5.1.7. Biomes

Die Welt von Aethrys besteht nicht aus einer einzigen zusammenhängenden Landschaft, sondern aus voneinander getrennten Ebenen, die jeweils eigene Realitäten innerhalb des großen Gefüges der Welt darstellen. Jede Ebene besitzt ihre eigene Umgebung, Frequenz und Identität und wird durch die Dominanz bestimmter Ur-Prinzipien geprägt.

Statt einer klassischen offenen Welt existiert Aethrys wie ein Stapel verschiedener Realitäten, die übereinander liegen, aber nicht vollständig miteinander verbunden sind. Jede

Ebene ist ein eigenständiger Lebensraum mit eigener Atmosphäre, eigenen Regeln und eigenen Bewohnern.

Jede dieser Ebenen wird von unterschiedlichen Kulturen, Kreaturen und Gegnerarten bewohnt. Die Bewohner haben sich über Generationen an die jeweilige Frequenz ihrer Heimat angepasst und dadurch einzigartige Gesellschaften, Philosophien und Lebensweisen entwickelt. Die Unterschiede zwischen den Ebenen sind daher nicht nur geografischer Natur, sondern spiegeln unterschiedliche Formen der Existenz wider.

Die Verbindung zwischen den Ebenen erfolgt über spezielle Portale, die wie Brücken zwischen den Realitäten funktionieren. Diese Übergänge ermöglichen Reisen zwischen den verschiedenen Frequenzen, ohne dass die Ebenen selbst vollständig miteinander verschmelzen. Aufgrund der Instabilität der Welt sind diese Verbindungen jedoch nicht immer vorhersehbar und können durch Warps oder andere Anomalien beeinflusst werden. Zwischen den Ebenen existiert der Hub, ein besonderer Ort außerhalb der normalen Realität. Der Hub befindet sich in einer sogenannten Frequenzlücke, einem Bereich zwischen den Schwingungen der einzelnen Ebenen, der von keiner der fünf Ur-Prinzipien vollständig dominiert wird.

Dadurch ist der Hub unabhängig von den Veränderungen der restlichen Welt. Während die Ebenen durch die Zeitschleife zurückgesetzt werden und ihre Bewohner ihre Erinnerungen verlieren, bleibt der Hub außerhalb dieses Kreislaufs bestehen.

Er dient als sicherer Rückzugsort, an dem der Spieler seine Erkenntnisse sammeln, den Kodex erweitern, seine Fähigkeiten verbessern und sich auf kommende Ebenen vorbereiten kann. Da der Hub nicht an eine einzelne Frequenz gebunden ist, stellt er den einzigen Ort dar, an dem verschiedene Aspekte von Aethrys nebeneinander existieren können, ohne sich gegenseitig zu zerstören.

Ancient Plateau (Steinhüter, Raubtiere)

Das Ancient Plateau ist ein weitläufiges, grasbewachsenes Hochplateau, das von gewaltigen Felsformationen und schwebenden Gesteinsinseln geprägt wird. Die Landschaft wirkt friedlich und beinahe unberührt. Über den grünen Ebenen erstreckt sich ein heller, klarer Himmel, während eine ruhige und mystische Klangkulisse die Umgebung erfüllt. Die Atmosphäre vermittelt ein Gefühl von Sicherheit und Ehrfurcht, als würde dieser Ort noch einem längst vergangenen Zeitalter angehören.

In Wahrheit handelt es sich bei dieser Version des Ancient Plateaus nicht um die reale Ebene, sondern um eine Simulation des Kodex. Sie zeigt das Plateau, wie es einst aussah, bevor es vom Konstrukt absorbiert und vom Verfall der Welt gezeichnet wurde. Der Ort dient als erste Umgebung des Spiels und fungiert als Tutorial Ebene, in der das neu entstandene Bewusstsein des Konstrukts kalibriert wird.

Die Signatur des Ancient Plateaus steht für Vitalität und Beständigkeit. Sie vermittelt ein Gefühl von Leben, Wachstum und Stabilität und verkörpert die Erinnerung an ein Aethrys, das einst im Einklang mit seinen Prinzipien existierte.

Gerade deshalb besitzt das Ancient Plateau eine besondere Bedeutung. Es ist nicht nur das Tutorial des Spiels, sondern auch ein Blick in eine Vergangenheit, die längst verloren gegangen ist. Der Spieler beginnt seine Reise an einem Ort, der die Welt in ihrem schönsten und ursprünglichsten Zustand zeigt, nur um später zu erkennen, dass dieses friedliche Plateau heute nur noch als Erinnerung innerhalb des Kodex existiert.



Corrupted Plateau (Steinhüter, Raubtiere)

Das Corrupted Plateau ist die wahre, gegenwärtige Form des Ancient Plateaus und gleichzeitig eines der tragischsten Zeugnisse des Verfalls von Aethrys. Wo einst grüne Wiesen und lebendige Natur existierten, erstreckt sich heute ein graues, lebloses Hochplateau. Gewaltige Felsformationen und schwebende Gesteinsinseln prägen noch immer die Landschaft, doch sie wirken leer und bedeutungslos, als wären sie nur noch Schatten ihrer früheren Existenz.

Der Himmel über dem Corrupted Plateau ist dunkel und schwer, und eine düstere, melancholische Atmosphäre liegt über der gesamten Ebene. Die Geräuschkulisse besteht aus tiefen, bedrohlichen Klängen, die eher an das Echo einer sterbenden Welt als an eine lebendige Landschaft erinnern. Alles an diesem Ort vermittelt das Gefühl, dass hier etwas Unwiederbringliches verloren gegangen ist.

Die gewaltigen schwarzen Obsidianstrukturen und die aschegrauen Wiesen sind nichts weiter als tote Materie. Sie besitzen keine Lebenskraft mehr und existieren nur noch als Fragmente dessen, was einst war. Die schwebenden Felsen sind ebenfalls geblieben, doch ihre einst mystische Bedeutung ist verloren gegangen. Sie wirken nun wie eingefrorene Überreste einer vergangenen Realität.

Über die Ebene verteilt wachsen rote Kristalle, die auf den ersten Blick wie letzte Funken von Leben erscheinen könnten. In Wahrheit sind sie jedoch das genaue Gegenteil. Sie sind die verdichteten Überreste der Absorption feindselige Echos der Korruption, die sich an die tote Materie klammern und die verbliebenen Fragmente der Welt kontrollieren. Sie stellen nicht Leben dar, sondern die Narben einer Welt, die bereits gestorben ist.

Die Signatur des Corrupted Plateaus lässt sich als Erinnerungen zwischen Tod und absoluter Leere beschreiben. Sie ist weder vollständig tot noch wirklich lebendig. Der Ort existiert wie eine verblassende Erinnerung, die vergessen werden sollte, aber dennoch weiterbesteht. Für den Spieler besitzt diese Ebene eine tiefere Bedeutung als jedes andere Biom. Sie ist der erste Beweis dafür, dass die Welt nicht einfach nur zerfällt, sondern bereits größtenteils verloren ist. Das Corrupted Plateau zeigt, was aus einer Ebene wird, nachdem das Konstrukt seine Aufgabe vollendet hat. Es ist nicht nur ein zerstörtes Land. Es ist ein Blick auf das Schicksal, das Aethrys als Ganzes bereits beinahe ereilt hat.



Zerrissener Wald (Die Verdorbenen, Geisterwandler)

Der Zerrissene Wald ist ein verwunschener und von Verfall gezeichneter Ort, der von den Verdorbenen und den Geisterwandlern bewohnt wird. Dichte Nebelschwaden ziehen zwischen den Bäumen hindurch und verschleiern die Sicht, während eine bedrückende Stille über dem gesamten Biom liegt.

Die Vegetation besteht aus verzerrten, kranken Bäumen, deren Gestalt an uralte Trauerweiden erinnert. Ihre langen, herabhängenden Äste wirken wie knöcherne Finger, die in das dunkle Wasser des Sumpfes greifen. Der Boden ist feucht und von Fäulnis durchzogen, übersät mit abgestorbenen Pflanzen, modernden Wurzeln und trüben Tümpeln.

Über dem Wald erstreckt sich ein dunkler, wolkenverhangener Himmel, der kaum Licht durchlässt. Die Geräuschkulisse ist von unnatürlichen Lauten geprägt. Entferntes Flüstern, kaum hörbare Schreie und geheimnisvolle Geräusche, deren Ursprung sich nie eindeutig bestimmen lässt. Alles an diesem Ort vermittelt das Gefühl, dass die Grenze zwischen Leben und Tod längst verschwommen ist.

Die Signatur des Zerrissenen Waldes steht für Morbidität und Fäulnis. Wer sich längere Zeit in dieser Ebene aufhält, verspürt eine bedrückende Schwere und das Gefühl, dass die Welt selbst langsam verwest. Die Resonanz des Bioms vermittelt nicht den Frieden des Todes, sondern die Qual eines Endes, das niemals eintreten darf.

Der Zerrissene Wald ist damit ein Mahnmal für die zerstörerischen Folgen der Zeitschleife. Er zeigt, was geschieht, wenn das Vergehen seine Aufgabe nicht erfüllen darf: Die Welt stirbt nicht, sie verfault langsam und wird in einem ewigen Zustand zwischen Leben und Tod gefangen gehalten.



Ewige Dünen (Wüstenstämme, Wurmherren)

Die Ewigen Dünen sind eine scheinbar endlose Wüste aus Sand und Stein, deren Horizont sich in alle Richtungen verliert. Gewaltige Dünenmeere erstrecken sich bis zum Himmel und vermitteln das Gefühl, als hätte die Welt an diesem Ort jede feste Form und Orientierung

verloren. Nur vereinzelt durchbrechen kleine, widerstandsfähige Pflanzen die endlosen Sandflächen und erinnern daran, dass hier einst mehr existiert haben könnte.

Zwischen den Dünen liegen verstreut die Lager der Wüstenstämme, deren Nomaden gelernt haben, unter den unerbittlichen Bedingungen der Wüste zu überleben. Tief unter dem Sand leben zudem die gefürchteten Wurmherren, uralte Kreaturen, die mit den Schwingungen der Dünen verbunden sind und als Herrscher der verborgenen Tiefen gelten.

Der Himmel über den Ewigen Dünen ist hell und wolkenlos. Die Sonne brennt erbarmungslos auf die Landschaft herab und erzeugt eine erdrückende Hitze, die jede Bewegung anstrengend erscheinen lässt. Trotz der gewaltigen Weite herrscht eine beinahe unnatürliche Windstille. Es gibt keine tosenden Sandstürme und kein stetiges Rauschen der Wüste, nur Stille.

Diese Stille erzeugt ein Gefühl von Einsamkeit und Isolation. Die Soundkulisse ist bewusst zurückhaltend und besteht aus kaum mehr als dem leisen Knirschen von Sand und dem entfernten Echo der eigenen Schritte. Die Ewigen Dünen wirken wie ein Ort, an dem die Welt selbst müde geworden ist.

Die Signatur der Ewigen Dünen steht für Entropie und Hitze. Wer sich lange in dieser Ebene aufhält, spürt eine stetige Erschöpfung und das Gefühl, als würde die eigene Form langsam vom Sand abgeschliffen werden. Die Resonanz dieses Ortes vermittelt die Gewissheit, dass nichts ewig Bestand haben kann und dass jede Ordnung irgendwann in Staub zerfällt.

Die Ewigen Dünen sind damit die Verkörperung eines Wandels ohne Ziel. Einer Veränderung, die nicht erschafft, sondern nur noch abbaut. Sie zeigen, was geschieht, wenn die Zeit und die Veränderung jede Form von Beständigkeit überwinden und am Ende nur noch endlose Leere und Sand zurücklassen.



Frozen Fields (Eisklingen)

Die Frozen Fields sind eine gewaltige, eisbedeckte Einöde, die sich bis zum Horizont erstreckt. Die Landschaft besteht aus endlosen Schneeflächen und gefrorenen Ebenen, die nur von vereinzelt Eisspitzen und gewaltigen Eisstacheln durchbrochen werden, die wie Klingen aus dem Boden ragen. Alles an diesem Ort wirkt scharf, hart und unnachgiebig.

Inmitten dieser lebensfeindlichen Eiswüste befinden sich die Lager der Eisklingen, eines kriegerischen Volkes, das gelernt hat, in der tödlichen Kälte zu überleben und die Unbarmherzigkeit seiner Heimat zu akzeptieren.

Der Himmel über den Frozen Fields ist hell und klar, doch die scheinbare Schönheit der Landschaft täuscht über ihre wahre Natur hinweg. Die Temperaturen sind tödlich und jede Form von Leben scheint an diesem Ort fehl am Platz zu sein. Die Ebene strahlt eine Kälte aus, die nicht nur den Körper, sondern auch die Seele zu erstarren scheint.

Die Geräuschkulisse ist fast vollständig von Stille geprägt. Nur die mächtigen Winde, die über die Eisflächen fegen, durchbrechen die Ruhe und erzeugen ein tiefes, unaufhörliches Heulen. Dieses Geräusch verstärkt das Gefühl von Isolation und vermittelt den Eindruck, als würde die Welt selbst an diesem Ort stillstehen.

Jede Veränderung wird durch die allgegenwärtige Kälte unmittelbar unterdrückt. Wachstum, Verfall und Bewegung verlieren hier ihre Bedeutung. Die Welt befindet sich in einem Zustand absoluter Stabilität, der gleichzeitig ihre größte Gefahr darstellt. Die Frozen Fields zeigen, dass selbst Perfektion zerstörerisch werden kann. Die vollkommene Herrschaft der Form bedeutet nicht Leben oder Sicherheit, sondern Stillstand. Nichts altert, aber nichts entwickelt sich weiter. Nichts zerfällt, aber nichts kann neu entstehen.

Die Signatur dieses Bioms steht für Kälte und absolute Stase. Wer sich lange in den Frozen Fields aufhält, verspürt eine zunehmende Schwere und das Gefühl, als würde jede Emotion, jeder Gedanke und jede Bewegung langsamer werden. Die Resonanz der Ebene drängt alles dazu, stillzustehen und Teil ihrer ewigen Ruhe zu werden.

Die Frozen Fields verkörpern damit eine Welt, in der die Form ihren endgültigen Triumph errungen hat. Eine Realität, die so vollkommen erstarrt ist, dass sie dem Tod nähersteht als dem Leben. Hier existiert keine Veränderung mehr, sondern nur noch die endlose, kalte Beständigkeit einer Welt, die sich weigert, weiterzugehen.



Dead Zone (Schattengeborene, Echos, Seelenfresser)

Die Dead Zone ist eine düstere und verstörende Ebene, die wie ein Riss in der Realität selbst wirkt. Gewaltige, dunkle Felsformationen prägen die Landschaft und erstrecken sich unter einem permanent finsternen Himmel. Kaum ein Ort in Aethrys vermittelt ein stärkeres Gefühl von Unbehagen und Bedrohung als diese Ebene.

Die Atmosphäre der Dead Zone ist verwunschen und bedrückend. Nebelschwaden ziehen zwischen den Felsen hindurch und Schatten scheinen sich zu bewegen, selbst wenn nichts in ihrer Nähe existiert. Die Umgebung erzeugt das ständige Gefühl, beobachtet zu werden. Nichts an diesem Ort wirkt natürlich oder vertrauenswürdig. Zwischen den Felsen wächst eine seltsame, an die Dunkelheit angepasste Flora. Ihre Formen sind verzerrt und

unnatürlich, als würden die Pflanzen nicht nach biologischen Gesetzen existieren. Die Vegetation wirkt wie eine Fehlinterpretation von Leben.

Die Geräuschkulisse ist stark von Horror inspiriert. Entfernte Stimmen, kaum hörbare Flüstereien, tiefe Resonanzen und unidentifizierbare Geräusche hallen durch die Ebene und erzeugen ein Gefühl ständiger Anspannung. Die Dead Zone greift nicht nur den Körper, sondern auch den Geist an.

Die Signatur der Dead Zone steht für Angst und körperlose Existenz. Wer sich längere Zeit in dieser Ebene aufhält, verspürt ein wachsendes Gefühl der Entfremdung, als würde die eigene Identität langsam an Bedeutung verlieren. Die Resonanz der Ebene vermittelt das Gefühl, dass Gedanken ein Eigenleben entwickeln und der Körper nur noch eine nebensächliche Hülle ist.

Die Dead Zone ist damit die Verkörperung eines Albtraums, der Wirklichkeit geworden ist. Sie zeigt, dass das Prinzip des Gedankens nicht nur Träume und Erinnerungen hervorbringen kann, sondern auch die dunkelsten Aspekte des Bewusstseins. Hier wird die Realität selbst von Furcht und Verzweiflung geformt und alles, was existiert, wirkt wie ein Echo von etwas, das längst verloren gegangen ist.



Silent Shallows (Die Schleierwesen)

Die Silent Shallows sind eine der seltsamsten und melancholischsten Ebenen von Aethrys. Die gesamte Landschaft besteht aus einer scheinbar endlosen, seichten Wasserfläche, die sich bis zum Horizont erstreckt. Das Wasser reicht lediglich bis zu den Schienbeinen, doch seine unermessliche Weite erzeugt das Gefühl, sich auf einem grenzenlosen Ozean zu befinden.

Über der Ebene hängt ein etwas dunklerer, blasser Himmel, der weder Tag noch Nacht zu sein scheint. Vereinzelte Felsformationen und kleine Inseln ragen aus dem Wasser und durchbrechen die monotone Oberfläche. Sie wirken wie vergessene Fragmente einer Welt, die längst auseinandergebrochen ist.

Die Atmosphäre der Silent Shallows ist ruhig, aber zutiefst bedrückend. Es gibt keine tosenden Wellen, keinen starken Wind und kaum Geräusche. Das leise Plätschern des Wassers und die eigenen Schritte sind oft die einzigen Laute, die in dieser Ebene zu hören sind. Diese Stille wirkt jedoch nicht beruhigend. Vielmehr vermittelt sie ein Gefühl von Isolation und Verlust, als wäre die Welt selbst an diesem Ort verstummt.

Die unnatürliche Stille dieser Ebene besitzt ebenfalls eine tiefere Bedeutung. Sie ist nicht friedlich oder beruhigend, sondern die völlige Abwesenheit von allem, was einer Welt Form und Identität verleihen könnte. Geräusche, Bewegung und selbst das Gefühl von Nähe verlieren hier ihre Bedeutung.

Die Signatur der Silent Shallows steht für Einsamkeit und die Auflösung der Substanz. Wer sich lange in dieser Ebene aufhält, verspürt eine tiefe Melancholie und das Gefühl, langsam den Bezug zur Realität zu verlieren. Die Resonanz dieses Ortes vermittelt, dass jede Verbindung vergänglich ist und selbst Erinnerungen irgendwann voneinander getrennt werden.

Die Silent Shallows verkörpern damit eine Welt, die nicht gewaltsam zerstört wurde, sondern langsam und still auseinanderdriftet. Es ist ein Ort, an dem die Realität in Gedanken zerfällt und nur noch isolierte Fragmente ihrer einstigen Existenz zurückbleiben, getrennt durch eine endlose See des Schweigens.



Scorched Basin (Die Aschenen)

Das Scorched Basin ist eine lebensfeindliche, von Feuer und Asche gezeichnete Ebene, die von den Aschenen bewohnt wird. Die Landschaft besteht aus einer kargen Steinwüste, deren Boden von unzähligen Rissen durchzogen ist. Aus diesen Spalten dringen immer wieder glühende Magmaströme hervor, die sich in kleineren Magmaseen sammeln und die Umgebung in ein düsteres, rotes Licht tauchen.

Über der Ebene hängt ein dunkler, von Rauch und Asche erfüllter Himmel. Die Luft ist heiß und trocken, und selbst der Boden scheint unter den Füßen zu vibrieren. Das Scorched Basin vermittelt das Gefühl einer Welt, die schon vor langer Zeit gestorben ist und nun nur noch von den letzten Ausbrüchen ihres Zorns zusammengehalten wird.

Die Atmosphäre ist bedrückend und bedrohlich. Das Knacken erkaltender Gesteinsschichten, das ferne Grollen unter der Erde und das gelegentliche Aufbrechen neuer Magmaspalten erzeugen eine ständige Anspannung. Nichts an diesem Ort wirkt lebendig oder einladend. Das Biom strahlt die rohe Gewalt einer Realität aus, die jede Form von Leben ablehnt.

Die Signatur des Scorched Basin steht für zerstörerische Starrheit und lebensfeindliche Hitze. Wer sich lange in dieser Ebene aufhält, verspürt eine erdrückende Schwere und das Gefühl, dass jede Form von Bewegung und Lebenskraft langsam erstickt wird. Gleichzeitig vermittelt die Hitze eine ständige Aggression, als würde die Welt selbst versuchen, alles Fremde zu verbrennen.

Das Scorched Basin verkörpert eine Realität, in der die Form und das Vergehen ein grausames Gleichgewicht gefunden haben. Es ist eine Welt, die alles Leben erst verbrennt und anschließend in ewigen Stein einschließt. Ein Monument aus Asche und Basalt, das sich jeder Veränderung widersetzt.



Dreamy Depths (Die Träumerlinge)

Die Dreamy Depths sind eine wunderschöne und zugleich befremdliche Ebene, die von den geheimnisvollen Träumerlingen bewohnt wird. Auf den ersten Blick wirkt dieser Ort wie ein Paradies. Sanfte, grüne Landschaften erstrecken sich bis zum Horizont, farbenprächtige Pflanzen bedecken den Boden und überall wachsen Blumen und Bäume in einer Fülle, die beinahe übernatürlich erscheint.

Zwischen den Wiesen schweben vereinzelte Felsen und Fragmente alter Bauwerke frei in der Luft. Über die gesamte Ebene verteilt liegen die Überreste uralter Strukturen, deren Ursprung längst vergessen wurde. Manche ihrer Teile ruhen am Boden, andere schweben schwerelos am Himmel, als hätten die Gesetze der Realität hier ihre Gültigkeit verloren.

Über den Dreamy Depths erstreckt sich ein heller, freundlicher Himmel, der die Landschaft in ein sanftes Licht taucht. Die Atmosphäre ist verträumt und magisch, beinahe unwirklich. Doch je länger man sich an diesem Ort aufhält, desto stärker entsteht das Gefühl, dass etwas nicht stimmt.

Illusionen sind ein natürlicher Bestandteil dieser Ebene. Farben verändern sich, Landschaften scheinen sich unbemerkt zu verschieben und Dinge erscheinen oder verschwinden, ohne dass ein erkennbarer Grund dafür existiert. Die Grenze zwischen Realität und Vorstellung ist hier verschwommen.

Die Signatur der Dreamy Depths steht für Illusion und Traum. Wer sich lange in dieser Ebene aufhält, verspürt eine zunehmende Leichtigkeit und Geborgenheit, aber gleichzeitig auch den Wunsch, die Realität hinter sich zu lassen und für immer in diesem schönen Traum zu verweilen.

Die Dreamy Depths verkörpern damit die verführerische Seite des Gedankens. Sie zeigen, dass eine perfekte Welt ebenso gefährlich sein kann wie ein Albtraum. Denn eine Realität, die nur aus Wünschen besteht, entwickelt sich nicht weiter, sie schläft ein und verliert langsam den Bezug zu allem, was wirklich ist.



Synced Citadel (Kultanhänger, Iteranten)

Die Synced Citadel ist eine von den Kultanhängern und den künstlich erschaffenen Iteranten kontrollierte Ebene, die den verzweiferten Versuch des Kults zeigt, eine bereits zerfallende Realität künstlich zusammenzuhalten.

Die gewaltige Zitadelle besteht aus strahlend weißem Marmor, durchzogen von kunstvollen Goldverzierungen und geometrischen Mustern. Ihre Architektur wirkt perfekt, präzise und beinahe übermenschlich. Ein deutliches Symbol für die Ideologie der Kinder des Äon. Sie wurde jedoch nicht auf einer stabilen Welt errichtet, sondern auf den Überresten einer alten, zerstörten Ebene.

Um die Zitadelle herum sind noch Fragmente der ursprünglichen Landschaft sichtbar. Grüne Wiesen und Reste einer einst lebendigen Umgebung existieren zwischen zerfallenden Strukturen und schwebenden Trümmern. Doch die Schönheit dieser Landschaft ist trügerisch. Der Boden selbst beginnt auseinanderzubrechen, Teile der Realität lösen sich auf und gewaltige Risse durchziehen die Ebene.

Aus diesen Spalten leuchtet eine fremdartige blaue Energie, die wie Blitze durch den Boden fließt. Sie wirkt zunächst wie eine Energiequelle, doch in Wahrheit sind diese Erscheinungen keine Quelle von Macht, sondern sichtbare Manifestationen der gewaltsamen Fixierung der Realität. Die Zitadelle selbst hält die Ebene zusammen.

Sie ist ein gigantischer Anker, der die auseinanderbrechende Welt stabilisiert und verhindert, dass die verbliebenen Fragmente vollständig in den Abgrund stürzen. Der Himmel über der Ebene ist leicht verdunkelt und verstärkt die Atmosphäre aus Bedrohung und Ehrfurcht. Der

Ort wirkt gleichzeitig majestätisch und unnatürlich – wie ein Monument, das gegen den Untergang kämpft.

Die blauen Risse im Boden sind daher keine Zeichen von Energie oder Fortschritt. Sie sind die sichtbaren Narben dieses Kampfes. Sie wirken wie metaphysische Ketten, die die zerfallende Welt an die Zitadelle binden und verhindern, dass sie ihrem unvermeidlichen Ende folgt.

Die Synced Citadel ist ein Ort des Widerspruchs. Sie ist gleichzeitig ein Symbol für die unglaubliche Macht des Kults und ein Beweis für sein Scheitern. Denn obwohl die Zitadelle die Ebene stabilisiert, zeigt sie auch, dass diese Welt ohne künstliche Kontrolle längst verloren wäre.

Die Signatur der Synced Citadel steht für erzwungene Stabilität und die Angst vor dem Zerfall. Wer sich in dieser Ebene aufhält, spürt die gewaltige Anstrengung, die nötig ist, um eine sterbende Realität zusammenzuhalten. Jeder Stein, jede Wand und jede Struktur scheint gegen ihre eigene Auflösung anzukämpfen.

Die Synced Citadel verkörpert damit die Philosophie der Kinder des Äon: Materie ist vergänglich, aber durch Wissen, Wille und Kontrolle kann man versuchen, den Zerfall aufzuhalten. Doch genau darin liegt ihre Tragik. Die Zitadelle bewahrt die Welt nicht, weil sie lebt, sie hält sie nur davon ab, endgültig zu sterben.



Äon-Archiv (Kultanhänger und Iteranten)

Das Äon-Archiv ist eine gewaltige Bibliothek, die vollständig von den Kindern des Äon errichtet wurde und als zentraler Speicher des gesammelten Wissens von Aethrys dient. Es befindet sich im inneren des Nulltempels. Während die Ebenen dem Zerfall unterliegen, existiert das Archiv unabhängig von Zeit und Verfall, ein Ort, an dem die Überreste einer verlorenen Welt für die Ewigkeit konserviert werden sollen.

Das Bauwerk besteht aus strahlend weißem Marmor, durchzogen von kunstvollen Goldverzierungen und geometrischen Mustern. Seine Architektur wirkt makellos, präzise und übermenschlich. Endlose Hallen erstrecken sich durch das Innere der Bibliothek, gefüllt mit unzähligen Bücherregalen, Archiven und heiligen Altären. Die Größe des Ortes scheint die Grenzen normaler Realität zu überschreiten, als wäre das Gebäude selbst ein Gedanke, der niemals enden kann.

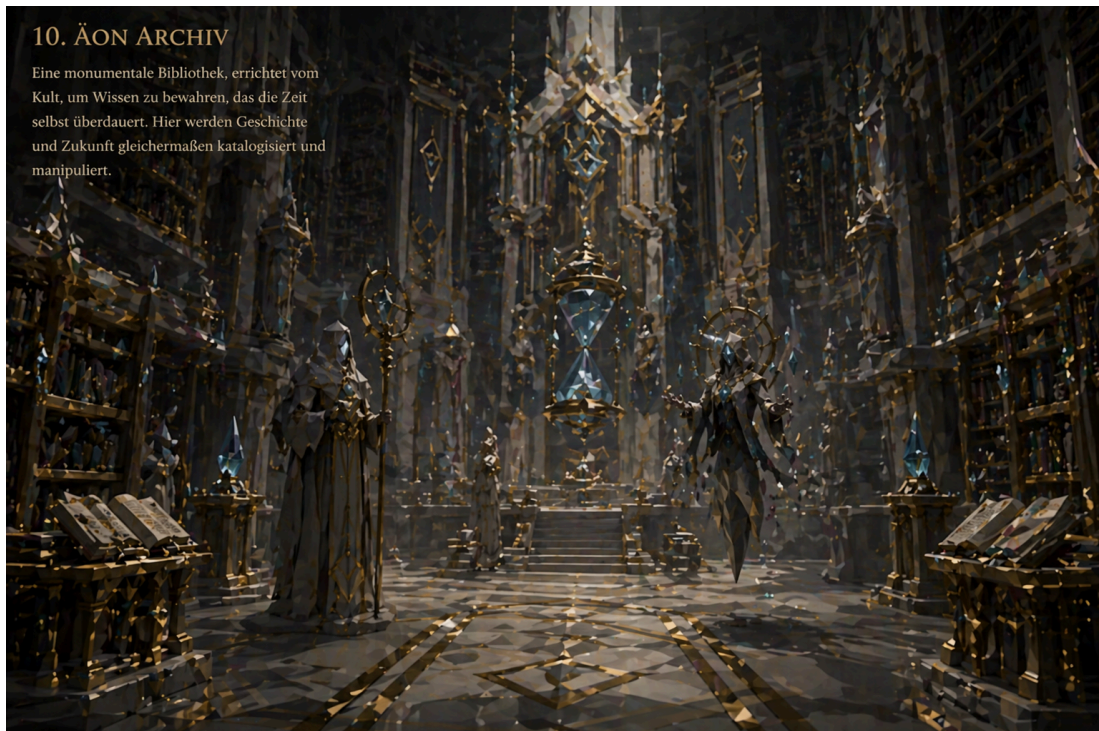
Im Äon-Archiv wird nicht nur Wissen gesammelt, sondern die gesamte Geschichte von Aethrys bewahrt. Bücher, Aufzeichnungen und gespeicherte Essenzen enthalten Erinnerungen, Erkenntnisse und Fragmente vergangener Existenz. Es ist der Ort, an dem der Kult alles aufbewahrt, was durch den Zerfall der Welt verloren gehen würde.

Die gewaltigen Hallen sind von Kultisten und Iteranten bevölkert, die das Archiv bewachen und seine Systeme erhalten. Für die Anhänger des Äon ist dieser Ort heilig, denn hier sehen sie die Erfüllung ihrer Philosophie: Die Welt mag körperlich vergehen, doch ihr Wissen soll niemals verschwinden.

Trotz seiner Schönheit besitzt das Archiv eine bedrückende Atmosphäre. Die schiere Größe der Bibliothek erzeugt Ehrfurcht, gleichzeitig vermittelt die endlose Sammlung von Wissen ein Gefühl von Isolation und Bedrohung. Die Stille der Hallen wird regelmäßig von akustischen Anomalien durchbrochen. Stimmen hallen aus leeren Räumen, Schritte erklingen ohne sichtbare Ursache und manchmal scheinen die Wände selbst Fragmente vergangener Erinnerungen wiederzugeben.

Das Äon-Archiv bewahrt alles, aber nichts darin darf sich weiterentwickeln. Erinnerungen werden konserviert, aber nicht erlebt. Wissen bleibt erhalten, aber verliert seine Bedeutung, wenn es niemals verändert werden darf.

Die Signatur des Äon-Archivs steht für Ewigkeit und gefangenes Bewusstsein. Wer diesen Ort betritt, spürt die gewaltige Macht des gesammelten Wissens, aber auch die Erkenntnis, dass diese Ewigkeit ihren Preis hat. Das Archiv ist kein Ort des Lebens. Es ist ein Monument gegen den Wandel und ein Gefängnis für die Vergangenheit.



Nulltempel (Endboss, Kultanhänger und Iteranten)

Der Nulltempel ist das gewaltigste Bauwerk der Kinder des Äon und der zentrale Ursprung ihrer Macht. Er befindet sich außerhalb der normalen Ebenen, schwebend über Aethrys im Kosmos, und thront über der sterbenden Welt wie ein Monument, das die Grenzen von Zeit und Realität überschreitet.

Der Tempel steht auf einer gewaltigen schwebenden Insel, umgeben von weiteren Fragmenten zerbrochener Realität. Diese Inseln wirken wie Überreste vergangener Welten, die vom Einfluss des Nulltempels gehalten werden. Inmitten dieses kosmischen Gefüges erhebt sich der riesige Tempelkomplex aus weißem Marmor, verziert mit goldenen Strukturen und perfekten geometrischen Mustern.

Seine Architektur verkörpert die Ideale des Kults: absolute Ordnung, Präzision und Ewigkeit. Jeder Pfeiler, jede Wand und jede Verzierung scheint bewusst geplant und frei von Zufall zu sein. Der gesamte Bau wirkt weniger wie ein Gebäude und mehr wie eine Manifestation eines Gedankens, eine physische Darstellung des Willens des Kults.

Der Nulltempel ist der zentrale Dreh- und Angelpunkt der Kinder des Äon. Von hier aus kontrolliert der Kurator die Zeitschleife und überwacht den Zustand von Aethrys. Es ist der Ursprung der Wiederholung, der Ort, an dem der Tag immer wieder neu beginnt und an dem das Schicksal der Welt entschieden wird.

Die Atmosphäre des Tempels ist gleichzeitig majestätisch und bedrohlich. Gewaltige Hallen, endlose Plattformen und monumentale Räume erzeugen ein Gefühl von Ehrfurcht, während die ständige Präsenz des Kults eine bedrückende Spannung erzeugt. Kultisten und Iteranten bewachen die heiligen Bereiche und schützen den Ursprung ihrer ewigen Ordnung.

Die Soundkulisse des Nulltempels ist episch und überwältigend. Tiefe Resonanzen, gewaltige Hallenklänge und mächtige Chöre verstärken das Gefühl, einen Ort zu betreten, der nicht für Menschen geschaffen wurde. Jede Stimme scheint aus der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleichzeitig zu erklingen.

Hinter der Schönheit und Perfektion des Nulltempels verbirgt sich seine wahre Bedeutung. Er ist kein Ort der Rettung. Er ist der Ursprung der Gefangenschaft. Der Nulltempel symbolisiert den Moment, in dem der Wunsch, die Welt vor dem Verfall zu bewahren, selbst zur Ursache ihrer Gefangenschaft wurde. Die ewige Ordnung des Kults hat den Wandel gestoppt, aber damit auch jede Möglichkeit auf eine neue Zukunft genommen.

Die Signatur des Nulltempels steht für absolute Kontrolle und ewige Gefangenschaft. Er ist das letzte Zeugnis des Versuchs, den Tod einer Welt aufzuhalten und gleichzeitig der Ort, an dem entschieden wird, ob Aethrys für immer in einer perfekten Illusion verbleibt oder ob die Welt den Mut findet, wieder zu zerfallen und neu zu entstehen.



Der “Hub” (Rückzugsort des Widerstands)

Der Hub ist der letzte Rückzugsort des Widerstands von Aethrys und einer der wenigen Orte, die außerhalb der Kontrolle des Kults existieren. Versteckt tief unter der Erde befindet er sich innerhalb einer Frequenzlücke, einem Bereich zwischen den Ebenen, der von keinem der fünf Ur-Prinzipien vollständig beeinflusst wird.

Im Gegensatz zu den gewaltigen Monumenten und perfekten Strukturen des Kults ist der Hub ein einfacher und unscheinbarer Ort. Die unterirdische Höhle besitzt kein natürliches Tageslicht und wird nur durch Fackeln und alchemistische Lichtquellen erhellt. Die warmen Lichtquellen werfen flackernde Schatten über die unebenen Steinwände und verleihen dem Ort eine provisorische, aber lebendige Atmosphäre.

Die Einrichtung ist schlicht und funktional. Kleine Schlafplätze, einfache Werkstätten, improvisierte Stände und wenige Vorräte zeugen davon, dass der Widerstand nicht aus Überfluss heraus existiert, sondern aus purem Überlebenswillen. Der Hub wirkt rustikal, ungemütlich und klein, besonders im Vergleich zu den gewaltigen Ebenen und Bauwerken des Kults. Doch genau darin liegt seine Bedeutung.

Während die Kinder des Äon mit riesigen Tempeln und Archiven versuchen, die Realität zu kontrollieren und für die Ewigkeit zu konservieren, steht der Hub für die Menschlichkeit und

Verletzlichkeit von Aethrys. Er zeigt eine Welt, die nicht perfekt oder unvergänglich ist, sondern eine Welt, die trotz ihrer Schwäche weiterkämpft.

Die Atmosphäre des Hubs ist von Gegensätzen geprägt. Die Soundkulisse vermittelt Erschöpfung, Trauer und die Last einer verlorenen Welt, gleichzeitig aber auch Hoffnung und Entschlossenheit. Jeder Bewohner weiß, wie aussichtslos die Situation scheint, doch der Hub ist der Beweis, dass noch nicht alles verloren ist.

Die Dunkelheit dieses Ortes steht nicht für Verfall, sondern für Schutz. In einer Welt voller Licht und gewaltiger Konstruktionen des Kults ist der Hub ein versteckter Funke Leben. Klein, zerbrechlich und unscheinbar, aber frei. Der Hub verkörpert den Widerstand selbst: Eine Gruppe von Menschen, die fast alles verloren hat, aber weiterhin kämpft, weil die Möglichkeit einer Zukunft noch existiert.



Bosse

Um die Zeitschleife über ganz Aethrys aufrechtzuerhalten, erschuf der Kult spezielle Gefäße, die als Ankerpunkte zwischen der Schleife und den einzelnen Ebenen dienen. Jedes dieser Gefäße wurde mit der dominanten Frequenz einer bestimmten Ebene überladen, um die Realität an diesem Ort zu stabilisieren und gleichzeitig Energie für die Aufrechterhaltung der Schleife zu liefern.

Ursprünglich waren diese Gefäße keine eigenständigen Wesen, sondern reine Werkzeuge des Kults. Doch die permanente Verbindung mit den extremen Frequenzen der Ebenen veränderte sie mit der Zeit. Die Energie ihrer Umgebung begann, ihre Struktur zu beeinflussen und ihre Form zu verzerren. Aus den einst künstlichen Konstrukten entstanden einzigartige Kreaturen, die vollständig mit ihrer jeweiligen Ebene verschmolzen sind. Diese Wesen wurden zu den Bossen der einzelnen Ebenen.

Jedes Bossgefäß ist das Zentrum der lokalen Frequenzbalance. Es hält die Verbindung zwischen der jeweiligen Ebene und der Zeitschleife aufrecht und sorgt dafür, dass die Realität innerhalb des Kreislaufs stabil bleibt. Gleichzeitig speichert es einen Teil der Energie, die der Kult benötigt, um den Reset der Welt immer wieder auszuführen. Die Bosse sind daher nicht nur mächtige Gegner, sondern essenzielle Bestandteile des Systems, das Aethrys gefangen hält.

Indem der Spieler die Bossgefäße zerstört, wird die Schleife Schritt für Schritt destabilisiert. Jede besiegte Kreatur entfernt einen weiteren Ankerpunkt des Kults und schwächt die Kontrolle des Kurators über die Welt. Die Ebenen beginnen instabiler zu werden, da ihre Verbindung zur künstlich erzwungenen Ordnung langsam zerbricht.

Da der Kurator direkt mit der Schleife verbunden ist, wirkt sich der Verlust der Bossgefäße unmittelbar auf ihn aus. Mit jedem zerstörten Anker verliert er einen Teil seiner Kontrolle über die Zeit und Realität. Gleichzeitig gehen ihm Fragmente seiner gespeicherten Erinnerungen verloren. Ursprünglich konnte der Kurator durch die Schleife unzählige Möglichkeiten vorhersehen. Er kannte die Handlungen seiner Gegner, die möglichen Entscheidungen und nahezu jeden Ausgang einer Begegnung. Doch mit jedem verlorenen Bossgefäß wird diese Verbindung schwächer.

Beim finalen Kampf im Nulltempel besitzt der Kurator daher nicht mehr die absolute Gewissheit über die Zukunft. Er kann nicht mehr jeden Schritt des Spielers vorhersehen und kennt nicht mehr jede mögliche Variante des Kampfes. Genau diese Unvollkommenheit erschafft die einzige Möglichkeit, ihn zu besiegen.

Der Spieler zerstört nicht nur die physischen Anker der Schleife, er nimmt dem Kurator Stück für Stück den größten Vorteil, den er besitzt: die Kontrolle über alle möglichen Zukünfte. Am Ende steht ein Wesen, das jahrhundertlang über die Zeit geherrscht hat, plötzlich einer Zukunft gegenüber, die es nicht mehr vollständig berechnen kann.

5.1.5. Flora

Ancient Plateau

Das Ancient Plateau besitzt eines der ursprünglichsten und stabilsten Ökosysteme von Aethrys. Die Natur dieser Ebene wird durch die hohe Konzentration magischer Kristallenergie erhalten, die aus den schwebenden Inseln und den tiefen Resonanzströmen der Welt austritt.

Bäume, Gräser und andere Pflanzen haben sich über lange Zeit an diese Energie angepasst und speichern sie in ihrer eigenen Struktur. Dadurch werden sie zu natürlichen Energiespeichern und bilden die Grundlage des gesamten Ökosystems. Die gespeicherte Kristallenergie versorgt nicht nur die Pflanzen selbst, sondern beeinflusst auch die gesamte Umgebung und ermöglicht das Leben zahlreicher Kreaturen.

An Orten mit besonders starken magischen Strömungen entstehen seltene Kristallgewächse. Diese leuchtenden Pflanzen wachsen dort, wo die Verbindung zwischen der Materie und den Ur-Energien von Aethrys besonders intensiv ist. Sie gelten als Zeichen eines reinen Gleichgewichts zwischen den Prinzipien Werden und Form.

Das Ancient Plateau zeigt eine Zeit, in der die Welt noch im Einklang war. Die Natur wächst nicht gegen die Realität an, sondern existiert gemeinsam mit ihr. Ein Überbleibsel des ursprünglichen Zustands von Aethrys vor dem Zerfall der Ebenen.

Zerissener Wald

Der Zerrissene Wald war einst eine lebendige und natürliche Ebene, doch die ursprüngliche Vegetation wurde durch die starke Konzentration des Prinzips Vergehen und die Auswirkungen der instabilen Realität verdorben. Die Pflanzen konnten nicht vollständig sterben, da die Zeitschleife den natürlichen Kreislauf des Verfalls unterbricht. Stattdessen wurden sie verändert und entwickelten sich zu verdrehten Formen des Lebens.

Aus den ehemaligen Bäumen und Pflanzen entstanden giftige Pilzkolonien, schwarze Wurzelsysteme und violett leuchtende Kristallgewächse. Diese neuen Lebensformen existieren nicht durch gesundes Wachstum, sondern durch die Aufnahme und Verarbeitung der Verderbnis, die die gesamte Ebene durchdringt.

Die Pflanzen geben dauerhaft dunkle Sporen und magische Partikel an die Umgebung ab, wodurch sich die Verderbnis immer weiter ausbreitet. Die Luft selbst ist von dieser Energie erfüllt und verändert langsam alles, was mit ihr in Kontakt kommt.

Nur Gewächse, die sich vollständig an die korrumpierte Frequenz der Ebene angepasst haben, können hier überleben. Sie sind nicht mehr Ausdruck von natürlichem Werden, sondern Symbole eines Lebens, das sich an den unvermeidlichen Zerfall angepasst hat.

Der Zerrissene Wald zeigt damit die verdrehte Seite des Prinzips Vergehen: Nicht das Ende des Lebens, sondern ein Zustand, in dem etwas weiterexistiert, obwohl es längst hätte sterben sollen.

Ewige Dünen

Die Ewigen Dünen sind eine lebensfeindliche Umgebung. Die extreme Hitze und die unaufhörliche Zerstörung durch das Prinzip Wandel verhindern, dass sich eine stabile Vegetation entwickeln kann. Alles, was versucht zu wachsen, wird durch die harschen Bedingungen wieder zerlegt und in den endlosen Sand zurückgeführt.

Nur wenige Formen von Leben können unter diesen Bedingungen bestehen. Vereinzelt durchbrechen kristalline Mineralformationen die gewaltigen Sandmeere. Diese Strukturen speichern geringe Mengen magischer Energie und sind Überreste einer Welt, in der selbst die kleinsten Spuren von Stabilität gegen den ständigen Wandel ankämpfen.

Pflanzen können in den Ewigen Dünen keine dauerhafte Form annehmen. Jede neue Lebensform wird von der Umgebung erfasst, ausgetrocknet und wieder in ihre grundlegenden Bestandteile zerlegt. Der Sand selbst ist dadurch das Symbol dieser Ebene: Materie, die durch endlose Veränderung ihre ursprüngliche Form verloren hat.

Die Natur der Ewigen Dünen zeigt die zerstörerische Seite des Wandels. Eine Welt, in der nichts lange bestehen kann und jede Existenz nur ein kurzer Moment zwischen Entstehung und Zerfall ist.

Frozen Fields

Die Frozen Fields sind eine Ebene, in der das Prinzip Form seine extremste Ausprägung erreicht hat. Der dauerhafte Frost und die absolute Kälte verhindern nahezu jede natürliche Entwicklung von Leben. Gewöhnliche Pflanzen können unter diesen Bedingungen nicht wachsen, da jede Veränderung durch die eisige Umgebung sofort verlangsamt oder vollständig gestoppt wird.

Nur besonders widerstandsfähige Eis- und Kristallgewächse können in dieser gefrorenen Landschaft überleben. Diese Pflanzen besitzen keine klassische biologische Entwicklung,

sondern wachsen durch die Aufnahme der kristallinen Energie, die tief in der gefrorenen Erde gespeichert ist.

Die Vegetation dieser Ebene verkörpert den Zustand vollkommener Stasis. Sie lebt, aber verändert sich kaum. Jede Pflanze ist ein Beweis dafür, dass selbst unter absoluter Erstarrung noch Leben existieren kann, solange es sich vollständig an die starre Form der Welt anpasst.

Dead Zone

Die Dead Zone besitzt keine natürliche Vegetation mehr. Die ursprüngliche Flora dieser Ebene ist längst vergangen und wurde durch den Einfluss des Prinzips Gedanke in seiner dunkelsten Form und Vergehen vollständig verändert.

Aus den Rissen der zerfallenden Landschaft wachsen violette Kristallformationen, die nicht durch normales Wachstum entstehen, sondern durch die Energie des Realitätsbruchs genährt werden. Diese Kristalle sind keine Zeichen von Leben, sondern Manifestationen der instabilen Verbindung zwischen Gedanken, Erinnerungen und der physischen Welt.

Die wenigen kahlen Bäume, die noch auf der Ebene stehen, sind Überreste einer längst ausgestorbenen Vegetation. Obwohl sie bereits tot sind, werden sie durch die Energie der Dead Zone künstlich erhalten. Sie existieren nicht, weil sie leben, sondern weil die Realität selbst nicht loslassen kann.

Die verzerrte Flora dieser Ebene folgt keinen biologischen Regeln. Sie entsteht aus negativen Emotionen, Ängsten und verlorenen Erinnerungen, die durch den Einfluss des Gedankens eine physische Form annehmen. Manche Pflanzen wirken, als würden sie auf die Wahrnehmung und die inneren Zustände der Besucher reagieren, wodurch die Grenze zwischen Realität und Illusion immer weiter verschwimmt.

Die Natur der Dead Zone zeigt, was passiert, wenn Gedanken nicht mehr erschaffen, sondern zerstören. Sie ist kein Ort, an dem Leben wächst, sondern ein Ort, an dem die Überreste von Erinnerungen versuchen, weiter zu existieren.

Silent Shallows

Die Silent Shallows sind eine Ebene, in der natürliches Pflanzenleben fast vollständig verschwunden ist. Die endlose Wasserfläche bietet kaum noch eine Grundlage für gewöhnliches Wachstum. Nur vereinzelt ragen bleiche Schilfhalme, abgestorbene Wasserpflanzen und dunkle Algen aus dem flachen Wasser und zeugen davon, dass hier einst ein lebendigeres Ökosystem existierte.

Die wenigen verbliebenen Gewächse befinden sich in einem langsamen Zustand der Auflösung. Ihre Struktur scheint allmählich ihre feste Form zu verlieren, als würden sie vom Wasser aufgenommen und mit der Umgebung verschmelzen. Sie sterben nicht vollständig, sondern befinden sich in einem Zwischenzustand, gefangen zwischen Existenz und dem Verlust ihrer eigenen Materie.

Zwischen den vereinzelt Felsformationen bilden sich blasse Kristallablagerungen, die nicht durch gewöhnliche Energie entstehen. Diese Kristalle nehmen Erinnerungen, Gedanken und emotionale Spuren aus ihrer Umgebung auf und speichern sie in ihrer Struktur.

Wer sich diesen Kristallen nähert, kann manchmal verzerrte Stimmen hören oder kurze Fragmente vergangener Ereignisse wahrnehmen. Es sind keine Geister, sondern gespeicherte Eindrücke der Realität, Überreste von Gedanken, die langsam von der Welt getrennt werden.

Die Vegetation der Silent Shallows verkörpert die Verschmelzung von Wandel und Gedanke: Eine Welt, in der Materie nicht zerstört wird, sondern langsam ihre Bedeutung und Form verliert, bis nur noch Erinnerungen zurückbleiben.

Scorched Basin

Das Scorched Basin gehört zu den lebensfeindlichsten Ebenen von Aethrys. Die extreme Hitze, die ständigen Magmaaustritte und die zerstörerische Energie des Vulkans verhindern nahezu jedes natürliche Pflanzenwachstum. Leben kann hier nur in den widerstandsfähigsten Formen bestehen.

Vereinzelt klammern sich verkohlte, blattlose Sträucher und hitzeresistente Flechten an erkaltete Lavagesteine. Diese Gewächse haben sich vollständig an die brutalen Bedingungen der Ebene angepasst und existieren nur in einem stark eingeschränkten Zustand. Sie wachsen nicht, um die Umgebung zu verändern, sondern lediglich, um innerhalb der starren Realität zu überleben.

Zwischen den gewaltigen Basaltsäulen entstehen schwarze Kristallformationen, die langsam aus dem vulkanischen Gestein herauswachsen. Sie werden durch die gewaltige Energie der Ebene gespeist und gelten als die letzten Überreste eines natürlichen Kreislaufs. Diese Kristalle sind keine Zeichen von Wachstum, sondern die mineralisierte Erinnerung an eine Welt, die jede Veränderung in starre Materie verwandelt.

Dort, wo frische Lava erkaltet, entsteht kein neues Leben. Die Oberfläche bleibt als dunkles, unbewegliches Gestein zurück und verewigt den Moment der Zerstörung. Jeder erkaltete Lavastrom ist ein Symbol für die endgültige Fixierung von Materie.

Die Vegetation der Scorched Basin verkörpert die zerstörerische Seite des Prinzips Form: Eine Welt, in der alles Lebendige durch Hitze und Erstarrung gezwungen wird, seine Bewegung aufzugeben und zu unbeweglicher Materie zu werden.

Dreamy Depths

Die Dreamy Depths besitzen eines der außergewöhnlichsten Ökosysteme von Aethrys. Hier unterliegt die Natur nicht den gewöhnlichen Regeln von Wachstum und Verfall. Die Flora dieser Ebene wächst unaufhörlich, verändert ständig ihre Form und reagiert auf die Gedanken und Vorstellungen ihrer Umgebung.

Blüten öffnen und schließen sich ohne erkennbaren Rhythmus, während Ranken und Bäume ihre Gestalt scheinbar nach den Emotionen und Wünschen der Besucher anpassen. Manche Pflanzen verändern ihre Farben, ihre Struktur oder sogar ihre gesamte Form, als würden sie versuchen, sich an die Vorstellung einer perfekten Welt anzupassen.

Die Landschaft ist von farbenprächtigen Pflanzen und ewig blühenden Bäumen bedeckt. Viele Gewächse leuchten sanft aus eigener Kraft oder schweben wenige Zentimeter über dem Boden, als wären sie nicht vollständig an die Regeln der materiellen Welt gebunden. Sie existieren zwischen Realität und Vorstellung und zeigen die enge Verbindung zwischen Werden und Gedanke.

Einige Pflanzen sind keine echten Lebensformen, sondern reine Manifestationen von Wünschen und Erinnerungen. Sie erscheinen vollkommen greifbar, lösen sich jedoch bei Berührung in Lichtpartikel auf oder verschwinden, nur um an einem anderen Ort erneut zu entstehen.

Die Flora der Dreamy Depths verkörpert die schöpferische, aber unkontrollierte Seite des Gedankens. Sie zeigt eine Welt, in der alles möglich scheint aber nichts garantiert wirklich existiert. Die Natur wächst nicht nach den Gesetzen der Realität, sondern nach den Träumen, die sie hervorbringen.

Synced Citadel

Die Synced Citadel besitzt ein Ökosystem, das den ständigen Konflikt zwischen natürlichem Wachstum und künstlich erzwungener Ordnung widerspiegelt. Die Landschaft um die Zitadelle wird von widerstandsfähigen Gräsern, weißen Sträuchern und vereinzelt Bäumen bedeckt, deren Wachstum jedoch nicht mehr vollständig natürlichen Prozessen folgt.

Der Einfluss der Zitadelle formt die Natur auf unnatürliche Weise. Pflanzen wachsen in klaren Mustern, ihre Formen wirken präzise und kontrolliert, als würde eine unsichtbare Kraft jede Abweichung korrigieren. Die Vegetation existiert nicht frei, sondern innerhalb der Grenzen, die durch die metaphysische Stabilität der Zitadelle vorgegeben werden.

Entlang der blauleuchtenden Risse im Boden wachsen kristalline Pflanzen, die die Energie der sogenannten metaphysischen Ketten aufnehmen. Diese Gewächse besitzen eine perfekte Symmetrie und wirken beinahe künstlich erschaffen. Ihre Struktur erinnert mehr an Architektur als an lebendige Pflanzen und zeigt den Einfluss der erzwungenen Form auf alles, was in dieser Ebene wächst.

Je weiter man sich jedoch von der Zitadelle entfernt, desto schwächer wird ihr Einfluss. Die künstliche Ordnung beginnt zu zerbrechen und die Natur versucht, ihren ursprünglichen Zustand zurückzugewinnen. Pflanzen werden unkontrollierter, Wurzeln brechen durch den Boden und die Vegetation verliert ihre geometrische Perfektion.

Die Flora der Synced Citadel zeigt den Kampf zwischen Form und Werden: Die Zitadelle kann die Realität zwar stabilisieren, aber sie kann das natürliche Wachstum nicht vollständig auslöschen. Die Natur selbst widersetzt sich der künstlichen Ewigkeit des Kults.

Äon-Archiv

Im Äon-Archiv existiert kein natürliches Pflanzenleben. Die Umgebung ist vollständig von künstlicher Ordnung und gespeicherter Energie geprägt. Statt einer eigenständigen Flora kultivieren die Kultanhänger gezielt wenige heilige Gewächse, die ausschließlich durch die magischen Ströme des Archivs erhalten werden.

Goldweiße Ranken und kleine leuchtende Pflanzen wachsen entlang der Marmorsäulen, Altäre und endlosen Bücherregale. Diese Gewächse sind keine gewöhnlichen Pflanzen, sondern lebende Resonanzpunkte, die magische Energie aufnehmen und im Archiv verteilen. Sie werden von den Anhängern des Kults sorgfältig gepflegt und dienen als Symbol für die Verbindung zwischen Wissen, Bewusstsein und Ewigkeit.

In den ältesten und tiefsten Hallen des Archivs haben sich über lange Zeiträume blau schimmernde Kristallwucherungen gebildet. Diese Kristalle speichern nicht nur magische Energie, sondern auch Fragmente des gesammelten Wissens und der Erinnerungen, die im Archiv bewahrt werden. Sie wirken wie lebende Chroniken der Vergangenheit und enthalten Spuren unzähliger Ereignisse.

Der Kult betrachtet diese Kristalle und Gewächse nicht als natürliche Lebensformen, sondern als heilige Manifestationen seiner Philosophie. Sie sind der Beweis, dass selbst etwas Lebendiges dauerhaft konserviert werden kann, solange es unter Kontrolle und im richtigen Zustand gehalten wird.

Die Flora des Äon-Archivs verkörpert die verzerrte Form von Gedanke und Form: Leben existiert hier nicht durch natürlichen Wandel, sondern nur durch bewusste Bewahrung. Es wächst nicht frei, es wird archiviert.

Nulltempel

Die gesamte Umgebung steht außerhalb gewöhnlicher biologischer Prozesse und wird vollständig durch die Macht der Schleife und die Energie des Kults geprägt. Nur wenige heilige Gewächse können an diesem Ort bestehen, da sie direkt von der uralten Magie des Tempels gespeist werden.

An den Rändern der schwebenden Inseln wachsen leuchtende blau-weiße Kristallblüten, die die Energie der Zeitschleife aufnehmen und bündeln. Sie sind direkte Manifestationen der Verbindung zwischen dem Tempel und der künstlich erhaltenen Realität von Aethrys.

Der Kult verehrt diese Kristalle als Zeichen seiner Macht und als Beweis dafür, dass der Nulltempel selbst die Welt zusammenhält. In Wahrheit zeigen sie jedoch die Abhängigkeit der Realität von der Schleife. Sie sind keine Symbole natürlichen Lebens, sondern sichtbare Anker einer Welt, die nur durch Kontrolle weiterexistiert.

Die Flora des Nulltempels verkörpert die extreme Ausprägung von Form und Gedanke: Eine Welt, in der selbst die Natur nicht mehr wachsen darf, sondern für immer in einem perfekten, unveränderlichen Zustand gefangen bleibt.

5.1.6. Fauna

Ancient Plateu

Die Steinhüter:

Die Steinhüter sind uralte Wesen, geformt aus Stein, Kristall und Magma. Sie sind keine gewöhnlichen Lebewesen, sondern Manifestationen des Prinzips Form und wurden erschaffen, um die Stabilität der Welt zu bewahren. Ihre massiven Körper speichern die Energie der Erde und machen sie zu unaufhaltsamen Wächtern.



Die Raubtiere:

Die Raubtiere sind uralte Kreaturen, die bereits lange vor den heutigen Völkern von Aethrys existierten. Sie gehören zu den ursprünglichen Lebensformen der Welt und sind tief mit den natürlichen Kreisläufen der Ebenen verbunden. Im Gegensatz zu den Kultkonstrukten oder den durch Frequenzen veränderten Wesen folgen sie keinen Ideologien oder Zielen.



Zerissener Wald

Die Verdorbenen:

Die Verdorbenen sind Wesen, die vollständig mit der verfallenden Natur des Zerrissenen Waldes verschmolzen sind. Ihre Körper bestehen aus Pilzen, faulender Materie und verdorbenen Pflanzenstrukturen, wodurch die Grenze zwischen Kreatur und Umgebung verschwimmt. Sie sind keine normalen Lebewesen mehr, sondern Ausdruck des Prinzips Vergehen. Durch die verzerrte Realität der Ebene existieren sie in einem Zustand zwischen Leben und Tod. Sie wachsen, breiten sich aus und zerfallen gleichzeitig.



Die Geisterwandler:

Die Geisterwandler sind geisterhafte, tierähnliche Entitäten, die die Wälder von Aethrys durchstreifen. Sie bestehen nicht vollständig aus physischer Materie, sondern aus verdichteten Erinnerungen und Resten verlorener Lebensenergie. Sie sind eng mit dem Prinzip Gedanke verbunden und bewegen sich zwischen Realität und Erinnerung. Ihre Erscheinung verändert sich ständig, als würden sie Fragmente vergangener Kreaturen und verlorener Momente widerspiegeln.



Ewige Dünen

Die Wurmherren:

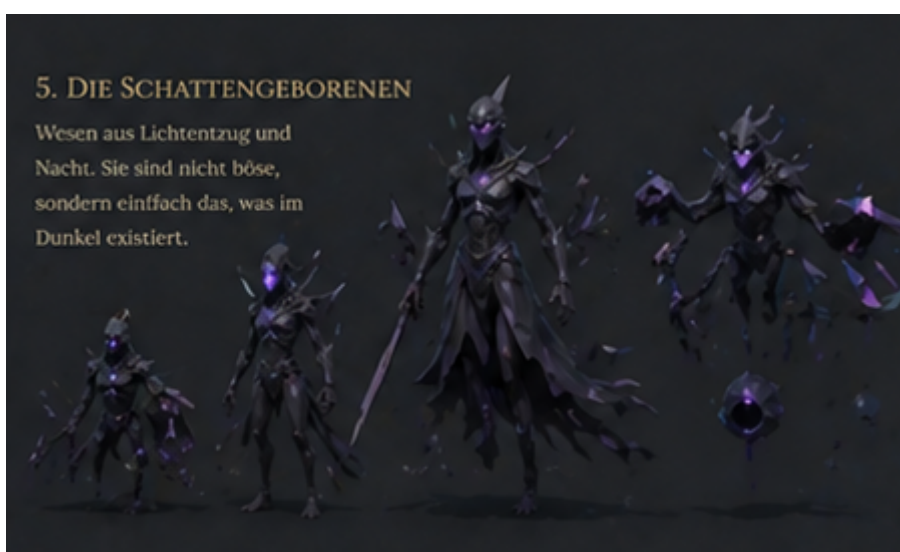
Die Wurmherren sind gewaltige, wurmartige Kreaturen, die tief unter den Sandmeeren der Ewigen Dünen leben. Sie haben sich vollständig an die extreme Umgebung angepasst und bewegen sich verborgen unter der Oberfläche, wo sie auf den perfekten Moment für ihre Angriffe warten. Ihre Fähigkeit, plötzlich aus dem Sand hervorzubrechen, macht sie zu gefürchteten Jägern der Wüste.



Dead Zone

Die Schattengeborenen

Die Schattengeborenen sind Wesen, die aus verdichteter Dunkelheit und der negativen Energie der Dead Zone entstanden sind. Sie besitzen keine gewöhnliche physische Form, sondern bestehen aus Schatten, Angst und verzerrten Gedankenfragmenten. Sie sind Manifestationen des Prinzips Gedanke in seiner dunkelsten Ausprägung. Ihre Existenz wird durch Furcht, Erinnerungen und innere Abgründe gespeist, wodurch sie weniger wie Lebewesen und mehr wie lebendig gewordene Albträume wirken.



Die Echos

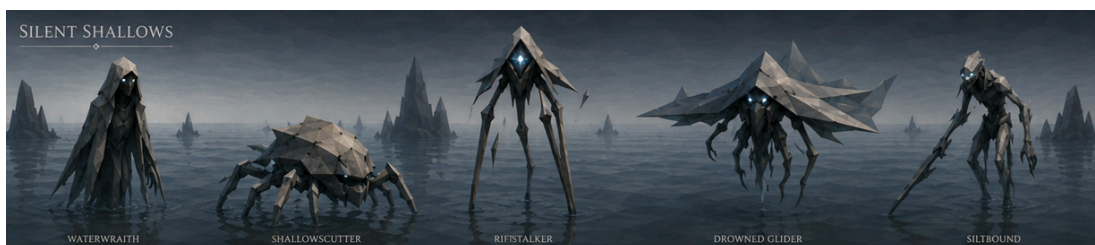
Die Echos sind Manifestationen vergangener Ereignisse und gespeicherter Erinnerungen. Sie sind keine echten Lebewesen, sondern Kopien von Bewegungen, Handlungen und Momenten, die durch die instabile Realität von Aethrys wieder zum Vorschein kommen. Sie verkörpern die verzerrte Seite des Prinzips Gedanke. Anstatt eigene Entscheidungen zu treffen, spiegeln sie ihre Gegner wider, analysieren deren Bewegungen und passen ihr Verhalten an. Dadurch wirken sie wie ein verzerrtes Spiegelbild ihres Gegenübers.



Silent Shallows

Die Schleierwesen

Die Schleierwesen sind Entitäten, welche an der dünnen Grenze zwischen Realität und Gedanke wandeln. Ihre Körper wirken wie ein Schleier zwischen zwei Welten und können sich teilweise auflösen oder verändern, als würden sie zwischen Existenz und Vergessen schwanken.



Scorched Basin

Die Aschenen

Die Aschenen sind Wesen, die aus Magma, erkaltetem Gestein und der zerstörerischen Energie des Scorched Basin entstanden sind. Ihre Körper bestehen aus flüssigem Feuer und verhärteter Materie, wodurch sie die rohe Gewalt der vulkanischen Ebene verkörpern. Sie stehen für die zerstörerische Seite des Prinzips Form. Durch die extreme Hitze wurden sie in eine starre, unveränderliche Existenz gezwungen. Sie sind gefangen zwischen flüssiger Zerstörung und erkalteter Materie.



Dreamy Depths

Die Träumerlinge

Die Träumerlinge sind Manifestationen einer künstlich erschaffenen Traumwelt. Sie bestehen nicht vollständig aus Materie, sondern sind Projektionen aus Gedanken, Wünschen und Vorstellungen, die durch die Energie der Dreamy Depths eine eigene Form erhalten haben. Sie verkörpern die schöpferische Seite des Prinzips Gedanke. Ihre Existenz basiert nicht auf natürlichem Leben, sondern auf der Kraft der Vorstellung. Dadurch können sie ihre Form verändern und die Realität ihrer Umgebung beeinflussen.



Synced Citadel - Äon-Archiv -Nulltempel

Iteranten

Iteranten sind künstlich erschaffene Wesen des Kults, geschaffen, um die Stabilität der Schleife zu sichern und den Willen der Kinder des Äon durchzusetzen. Sie besitzen keine natürliche Herkunft, sondern wurden aus gesammeltem Wissen, gespeicherter Essenz und der Macht des Archivs konstruiert. Sie verkörpern die Philosophie des Kults: Perfektion durch Kontrolle. Ihre Körper und Gedanken sind auf eine bestimmte Funktion ausgerichtet und unterliegen vollständig der Ordnung der Zitadelle. Sie sind ein Symbol für die erzwungene Stabilität der Welt. Es sind Wesen die nicht leben, um sich zu entwickeln, sondern existieren, um eine zerfallende Realität künstlich zusammenzuhalten.

5.2. Emergent Narratives

5.2.1. Emergent Narrative Concept

Die emergente Narrative in Aethrys entsteht aus der Verbindung von Roguelike-Struktur, instabiler Weltlogik und skillbasiertem Combat.

Anstatt dem Spieler eine vollständig lineare Geschichte vorzuschreiben, entwickelt sich die Narrative dynamisch durch individuelle Spielererlebnisse innerhalb der Zeitschleife.

Die Welt von Aethrys basiert auf kollidierenden Ur-Prinzipien und einer instabilen Realität. Durch das Shattering und die künstlich aufrechterhaltene Zeitschleife verändern sich Ebenen, Gegner und Warps bei jedem Durchlauf. Dadurch entstehen ständig neue Situationen und unvorhersehbare Kombinationen aus Gegnern, Umgebungen und Frequenzen.

Die emergente Narrative entsteht vor allem durch:

- improvisierte Entscheidungen,
- zufällige Build-Entwicklungen,
- riskante Kampfsituationen,
- Warp-Ereignisse,
- sowie das Zusammenspiel von Combat und Weltinstabilität.

Jeder Run entwickelt dadurch seine eigene Dramaturgie.

Die Geschichte wird nicht nur durch Dialoge oder Lore vermittelt, sondern vor allem durch die persönlichen Erfahrungen des Spielers innerhalb der Schleife.

5.2.2. Look & Feel

Die emergente Narrative soll sich intensiv, chaotisch und gleichzeitig bedeutungsvoll anfühlen.

Die Welt von Aethrys wirkt instabil und fragmentiert. Durch Warps, wechselnde Ebenenfrequenzen und die permanent unterdrückte Realität entsteht das Gefühl, dass die Welt jederzeit auseinanderbrechen könnte.

Das Gameplay bewegt sich konstant zwischen:

- Kontrolle und Kontrollverlust,
- Ruhe und Eskalation,
- Präzision und Chaos.

Das Soulslike-Combat-System verstärkt dieses Gefühl zusätzlich.

Dodges, Parries, Positionierung und Timing erzeugen intensive Kampfsituationen, in denen kleine Fehler große Konsequenzen haben können. Gleichzeitig sorgen zufällige Builds, Warp-Kollisionen und eskalierende Gegnerkombinationen dafür, dass Kämpfe nie vollständig vorhersehbar bleiben.

Die emergente Narrative entsteht dadurch direkt aus dem Gameplay:

- knappe Überlebensmomente,
- unerwartete Build-Synergien,
- chaotische Warp-Situationen,
- oder verzweifelte Bosskämpfe

werden zu persönlichen Erinnerungen des Spielers.

5.2.3. Desired Player Experience

Der Spieler soll das Gefühl haben:

- in einer sterbenden und instabilen Welt zu kämpfen,
- ständig improvisieren zu müssen,
- und durch eigenes Können scheinbar unmögliche Situationen zu überleben.

Die emergente Narrative soll dabei vor allem persönliche „Run-Geschichten“ erzeugen.

Anstatt eine Geschichte nur passiv zu konsumieren, erlebt der Spieler sie aktiv durch seine Entscheidungen, Builds und Kampferfahrungen.

Wichtige Elemente der Spielerfahrung sind:

- Spannung durch Permadeath und hohe Gefahr,
- emotionale „Near Death“-Momente,
- Belohnung für Skill und Risiko,
- sowie die Freude am Entdecken neuer Synergien und Strategien.

Zusätzlich soll die wiederholte Zeitschleife narrativ und spielerisch spürbar werden.

Mit jedem Run erweitert der Spieler den Kodex, rekonstruiert neue Fragmente der Welt und versteht Aethrys zunehmend besser. Dadurch entsteht das Gefühl, die Wahrheit hinter der Schleife nicht einfach erzählt zu bekommen, sondern sie selbst Schritt für Schritt zu entschlüsseln.

Die emergente Narrative soll am Ende dafür sorgen, dass jeder Spieler seine eigene Version der Geschichte von Aethrys erlebt und erinnert.

5.3. Embedded Narratives

5.3.1. High Level Story

Der Spieler übernimmt die Rolle eines sogenannten Konstrukts, eines künstlich erschaffenen Wesens mit neutraler Signatur, das ursprünglich vom Kult der Kinder des Äon erschaffen wurde. Seine eigentliche Aufgabe bestand darin, die sterbende Welt Aethrys zu absorbieren und ihr Wissen sowie ihre Essenz im Archiv des Nulltempels zu speichern.

Aethrys befindet sich seit dem sogenannten Shattering im Zerfall. Die Realität wurde damals in voneinander isolierte Ebenen aufgespalten, nachdem die fundamentalen Ur-Prinzipien der Welt aus dem Gleichgewicht geraten waren. Um den vollständigen Zusammenbruch zu verhindern, erschuf der Kult eine künstliche Zeitschleife, die die Welt in einem einzigen Tag gefangen hält. Während die Bewohner glauben, die Schleife würde ihre Existenz retten, nutzt

der Kult sie in Wahrheit dazu, die letzten Überreste der Welt systematisch auszubeuten und im Archiv zu konservieren.

Zu Beginn der Geschichte wird das Konstrukt während eines Warp-Ereignisses vom Widerstand entführt. Um zu verhindern, dass der Kult die Kontrolle zurückerlangt, trennt dieser die Verbindung des Konstrukts zum Archiv. Dadurch verliert das Konstrukt sein ursprüngliches Bewusstsein und wird praktisch neu gestartet.

In der Bastion des Widerstands verbindet sich das Konstrukt mit dem Kodex – einem beschädigten Fragment des Archivs, das außerhalb der Zeitschleife existiert. Durch diese Verbindung behält das Konstrukt seine Erinnerungen über die einzelnen Schleifen hinweg und beginnt nach und nach, die Wahrheit über Aethrys zu rekonstruieren.

Im Verlauf des Spiels durchquert der Spieler verschiedene Ebenen der fragmentierten Welt, kämpft gegen verschiedenste Lebensformen und erlebt instabile Warp-Ereignisse, bei denen Realitäten kollidieren. Gleichzeitig erweitert der Spieler den Kodex mit neuem Wissen und entdeckt, dass sowohl der Widerstand als auch der Kult nur Fragmente der Wahrheit kennen.

Schließlich erreicht der Spieler den Nulltempel, den Ursprung der Zeitschleife. Dort offenbart der Anführer des Kults die Wahrheit: Die physische Welt Aethrys existiert bereits kaum noch. Die Schleife projiziert lediglich die letzten Überreste einer längst zerfallenen Realität. Würde die Schleife zerstört werden, würde auch die Welt selbst verschwinden.

Außerdem erfährt der Spieler, dass das Konstrukt nie als Waffe gedacht war. Es wurde erschaffen, um eines Tages als neutraler Kern eine neue Welt zu erschaffen und das Wissen des Archivs in eine neue Realität zu übertragen.

Am Ende muss der Spieler entscheiden:

- die Schleife fortzuführen und die Illusion der Welt zu bewahren,
- die Schleife zu zerstören und Aethrys endgültig auszulöschen,
- oder sich selbst zu opfern, um aus den Überresten des Archivs ein neues Aethrys zu erschaffen.

Die Geschichte behandelt dabei Themen wie Identität, Erinnerung, Vergänglichkeit und die Frage, ob eine künstliche Illusion wertvoller sein kann als das endgültige Ende.

5.3.2. Character Description 1

Der Kurator

Vor unzähligen Jahrhunderten war er einer der größten Gelehrten Aethrys'. Als die Resonanzfelder des Planeten instabil wurden und die Welt langsam dem Zerfall entgegenging, war er einer der wenigen, die das wahre Ausmaß der Katastrophe verstanden. Während Völker Kriege führten und sich gegenseitig die Schuld gaben, suchte er nach einer Lösung. Er bereiste jedes Biom, sammelte uraltes Wissen und vereinte die bedeutendsten Wissenschaftler, Magier und Philosophen seiner Zeit. Aus dieser Gemeinschaft entstanden die Kinder des Äon. Sie schufen das Äon-Archiv als letzten Versuch, das gesamte Wissen einer sterbenden Welt zu bewahren. Doch Wissen allein konnte Aethrys nicht retten.

Als der endgültige Kollaps unausweichlich wurde, traf der Kurator die schwerste Entscheidung seines Lebens. Er erschuf gemeinsam mit seinen Gefährten die große Zeitschleife. Die Welt sollte nicht gerettet, sondern konserviert werden. Jeder Zyklus würde die Zeit zurücksetzen, bevor die Resonanz vollständig zerbrach. Für die Bewohner Aethrys' würde das Leben scheinbar weitergehen, ohne dass sie bemerkten, dass sie denselben Abschnitt ihrer Geschichte immer wieder durchlebten. Für den Kurator jedoch bedeutete diese Entscheidung den Beginn einer Einsamkeit, die kein Mensch begreifen konnte. Während alle anderen mit jedem Neustart ihre Erinnerungen verloren, blieb seine eigene erhalten.

Er sah ganze Generationen geboren werden, erwachsen werden und sterben – immer wieder dieselben Menschen, dieselben Gesichter, dieselben Schicksale. Anfangs versuchte er noch einzugreifen. Er rettete Leben, änderte Ereignisse und hoffte, den perfekten Verlauf zu finden, der die Welt vielleicht doch noch retten könnte. Doch jede Veränderung führte lediglich zu einem anderen Ende. Mit jedem neuen Zyklus lernte er eine schmerzhaft Wahrheit: Manche Katastrophen lassen sich nicht verhindern, sondern nur hinauszögern. Diese Erkenntnis veränderte ihn.

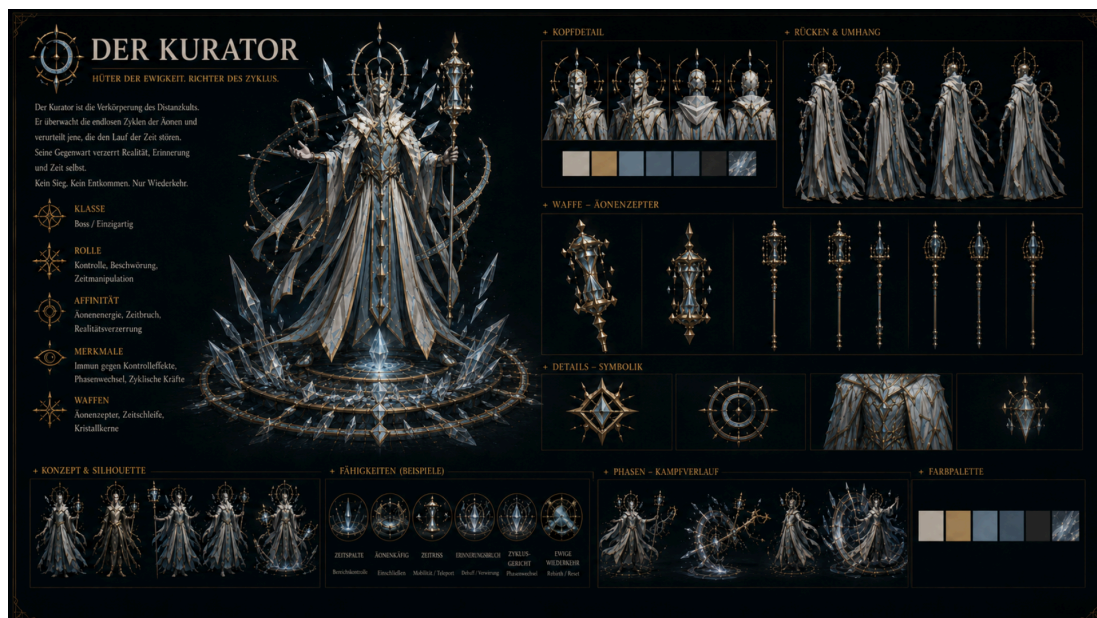
Der Mann, der einst jedes einzelne Leben retten wollte, begann die Welt als Ganzes zu betrachten. Nicht aus Gleichgültigkeit, sondern weil sein Geist den Schmerz unzähliger verlorener Leben nicht länger ertragen konnte. Er erinnerte sich an jedes Gesicht, jede Stimme und jedes Schicksal, das jemals im Archiv aufgezeichnet worden war. Er konnte sich an das Lachen eines Kindes erinnern, das vor dreitausend Jahren gelebt hatte, ebenso wie an den letzten Atemzug eines Soldaten, dessen Name längst aus jeder Chronik verschwunden war. Sein Mitgefühl verschwand nie – es wurde schlicht zu groß. Irgendwann war es unmöglich geworden, um jeden Einzelnen zu trauern.

Wer dem Kurator heute begegnet, hat nicht das Gefühl, einem Menschen gegenüberzustehen. Seine Erscheinung besitzt eine beinahe übernatürliche Ruhe. Seine langen goldenen Haare fallen wie flüssiges Licht bis weit über den Boden und bewegen sich selbst dort weiter, wo kein Wind weht. Manche Strähnen scheinen ihren eigenen Gesetzen zu folgen, als würden sie einer anderen Zeit angehören. Sein Gesicht ist vollkommen symmetrisch und frei von jedem Makel. Es erinnert eher an eine aus Marmor gemeißelte Statue als an einen lebenden Menschen. Seine hellen Augen besitzen keine sichtbaren Pupillen. Stattdessen leuchten sie in einem kalten Weißblau, als würden in ihnen unzählige Erinnerungen gleichzeitig reflektiert werden. Wer seinen Blick erwidert, hat oft das Gefühl, nicht angesehen, sondern vollständig durchschaut zu werden.

Über seinem Kopf schwebt ein aus goldenen Fragmenten bestehender Ring, dessen einzelne Segmente sich unaufhörlich umeinander drehen. Zwischen ihnen schweben kleine blaue Kristalle, die sich niemals zufällig bewegen. Jede ihrer Bahnen folgt den Berechnungen der Zeitschleife und verbindet den Kurator dauerhaft mit dem Äon-Archiv. Für Außenstehende wirkt der Ring wie ein göttlicher Heiligenschein. In Wahrheit ist er ein uraltes Resonanzinstrument, das ihn mit den unzähligen Erinnerungen der Welt verbindet.

Auch seine Gewänder erzählen von seiner Rolle. Weite weiße Stoffbahnen mit goldenen geometrischen Mustern umhüllen seinen Körper, während hellblaue Verzierungen an langsam fließende Zeitströme erinnern. Nichts an seiner Kleidung dient bloß der Zierde. Jede Linie, jede Stickerei und jede metallene Verzierung erfüllt einen Zweck innerhalb der Resonanzmagie. Er trägt weder Krone noch Zepter, denn seine Autorität entspringt keinem weltlichen Amt. Seine bloße Anwesenheit genügt, um selbst hochrangige Kultisten verstummen zu lassen.

Trotz seiner nahezu göttlichen Erscheinung sieht sich der Kurator niemals als Gott. Er lehnt jede Form von Verehrung ab, auch wenn die Kinder des Äon ihn als höchste Autorität ansehen. Für ihn ist Macht kein Privileg, sondern eine Last, die niemand freiwillig tragen sollte. Er glaubt nicht an Gut oder Böse, sondern ausschließlich an das Überleben der Welt. Freiheit besitzt für ihn keinen Wert, wenn sie unweigerlich in die Auslöschung führt. Aus diesem Grund betrachtet er den Widerstand nicht mit Hass, sondern mit tiefer Traurigkeit. Er versteht ihren Wunsch nach einem echten Leben, doch in seinen Augen kämpfen sie für ein Ideal, das Aethrys endgültig vernichten würde.



5.3.3. Character Description 2

Das Konstrukt

Niemand weiß, wer den ersten Gedanken hatte, ein Wesen zu erschaffen, das frei von jeder Resonanz sein sollte. Manche schreiben die Idee dem Kurator selbst zu, andere behaupten, sie sei aus den letzten Forschungen der Architekten des Äon-Archivs hervorgegangen. Sicher ist nur, dass das Konstrukt niemals als Soldat oder Held gedacht war. Es war ein Werkzeug – geschaffen für eine Aufgabe, die kein Mensch erfüllen konnte.

In einer Welt, in der jedes Lebewesen untrennbar mit der Resonanz Aethrys' verbunden ist, stellt das Konstrukt eine Unmöglichkeit dar. Sein Körper besteht aus einer künstlich erschaffenen Hülle, in der weder eine natürliche Seele noch eine eigene Resonanz schwingt. Wo andere Wesen Teil des großen Frequenznetzes der Welt sind, existiert das Konstrukt außerhalb davon. Es hinterlässt keine Spuren im Strom der Zeit, kann von der Zeitschleife nicht vollständig erfasst werden und besitzt die seltene Fähigkeit, Resonanzen zu berühren, ohne selbst von ihnen verändert zu werden. Gerade diese Leere macht es einzigartig.

Zu Beginn seiner Reise gleicht das Konstrukt einer unbeschriebenen Seite. Es kennt weder Angst noch Freude, weder Hoffnung noch Trauer. Es folgt den Anweisungen des Widerstands nicht aus Überzeugung, sondern weil es keinen Grund kennt, ihnen zu widersprechen. Die Menschen sehen in ihm einen Retter, doch es selbst versteht nicht, was Rettung bedeutet. Es bewegt sich mit ruhiger Präzision, beobachtet seine Umgebung aufmerksam und analysiert jede Situation mit beinahe maschinenhafter Nüchternheit. Seine Stimme klingt klar und emotionslos, seine Bewegungen wirken kontrolliert und effizient. Alles an ihm vermittelt den Eindruck einer perfekten Konstruktion, der lediglich das Leben selbst fehlt.

Mit jedem Biom, welches das Konstrukt durchquert, beginnt es Fragmente der Welt in sich aufzunehmen. Resonanzsplitter, Erinnerungen und Echos längst vergangener Menschen hinterlassen Spuren in seinem Geist. Es erlebt nicht nur ihre Gedanken, sondern auch ihre Gefühle den Stolz eines Kriegers, die Verzweiflung einer Mutter, die Neugier eines Kindes oder die Hoffnung eines Forschers, der bis zuletzt an die Rettung seiner Heimat glaubte. Keine dieser Erinnerungen gehört ihm, und doch formen sie langsam seine Persönlichkeit. Was ursprünglich als leere Hülle erschaffen wurde, beginnt sich in etwas Eigenständiges zu verwandeln.

Während der Kurator über Jahrtausende gelernt hat, das Schicksal einzelner Menschen zugunsten der gesamten Welt zu betrachten, geschieht beim Konstrukt das Gegenteil. Je mehr Erinnerungen es sammelt, desto stärker beginnt es, den Wert jedes einzelnen Lebens zu verstehen. Wo der Kurator Wahrscheinlichkeiten berechnet, erkennt das Konstrukt Gesichter. Wo der Kurator Statistiken sieht, erkennt es Geschichten. Gerade weil es keine eigene Vergangenheit besitzt, wird jede Erinnerung, die es findet, zu einem Teil seiner Identität.

Sein Äußeres spiegelt diese Entwicklung wider. Zu Beginn erscheint seine Hülle nahezu makellos. Glatte helle Oberflächen, klare geometrische Linien und nur schwach leuchtende Resonanzadern durchziehen seinen Körper. Mit jeder absorbierten Erinnerung beginnen feine Risse aus schimmerndem Licht über seine Hülle zu wandern. Die einst gleichmäßigen Resonanzlinien verändern ihre Muster und leuchten immer intensiver. Es wirkt, als würde der kalte Körper langsam mit etwas erfüllt, das niemals vorgesehen war. Am Ende seiner Reise gleicht das Konstrukt nicht länger einer Maschine, sondern einem Wesen, in dem sich tausende Erinnerungen zu einer neuen Seele verbunden haben.

Am Ende steht das Konstrukt vor einer Entscheidung, die kein anderer treffen kann. Es besitzt Erinnerungen an die gesamte Geschichte Aethrys', ist jedoch nicht an ihre Fehler gebunden. Es kennt das Leid des Widerstands ebenso wie die Opfer des Kurators. Es versteht beide Seiten, ohne vollständig zu einer von ihnen zu gehören. Gerade darin liegt seine wahre Bedeutung. Das Konstrukt ist weder Mensch noch Maschine, weder Held noch Waffe. Es ist die Verkörperung einer Möglichkeit, dass Identität nicht durch Herkunft entsteht, sondern durch die Entscheidungen, die man trifft. Während der Kurator die Vergangenheit bewahrt und der Widerstand für die Gegenwart kämpft, steht das Konstrukt für die Zukunft. Eine Zukunft, die noch von niemandem geschrieben wurde.



5.3.4. Short Story

Der Sandseher

Seit drei Tagen hatte der Wind aufgehört zu wehen. In den Ewigen Dünen bedeutete das nie etwas Gutes. Der Wind war hier kein Wetter, sondern ein Atemzug der Realität. Wenn er aussetzte, dann nicht, weil er wollte, sondern weil etwas ihn blockierte. Ein Warp stand bevor. Der alte Sandseher Karesh kniete im glühenden Sand und legte beide Hände auf den Boden. Die Körner unter ihm vibrierten nicht durch Bewegung, sondern durch etwas

Tieferes, als würde die Welt selbst nervös werden. „Etwas kommt“, sagte er leise. Die Karawane begann zu packen, ohne Fragen zu stellen. Niemand stellte Fragen, wenn ein Sandseher sprach. Der Himmel flimmerte, als würde er sich erinnern wollen, was er war. Dann riss er auf. Ein kreisförmiger Schnitt in der Realität öffnete sich zwischen den Dünen, und dahinter lag nicht Nichts, sondern etwas Unmögliches: ein Wald. Der Zerrissene Wald. Schwarze Bäume, verdrehte Wurzeln, Nebel, der nicht aufstieg, sondern fiel. Und etwas darin bewegte sich, langsam, als hätte es keine Eile, weil es wusste, dass Zeit hier keinen festen Wert hatte. Die ersten Kreaturen kamen lautlos. Verfaulte Hirschgeister glitten durch den Sand, als wäre er Wasser. Sporenwesen zerfielen bei jeder Bewegung und setzten sich sofort wieder zusammen. Wo sie gingen, verwandelte sich die Wüste in feuchten, dunklen Boden. Die Nomaden griffen an. Speere trafen Nebel und verschwanden darin. Klingen schnitten durch Formen, die keine festen Körper hatten. Karesh blieb still. Er beobachtete. Warps waren keine Zufälle. Sie waren Nachrichten, geschrieben in der Sprache der Realität. Mitten im Chaos stand ein Baum. Tot, aber nicht leer. In seinen Stamm war ein Symbol eingeritzt. Ein Kreis mit fünf Linien, die sich darin trafen wie Gedanken, die nie getrennt gewesen waren. Karesh berührte ihn und die Welt antwortete. Nicht mit Worten, sondern mit Erinnerungen, die nicht seine waren. Er sah Menschen, die er nie getroffen hatte. Er sah Städte, die nicht existieren konnten. Er sah Ebenen, die übereinander lagen wie Schichten aus Glas. Und über allem einen Ort im Kosmos, der an der Welt zog wie an Fäden. Der Nulltempel. Und darunter etwas anderes, etwas, das alles trug. Der Warp begann zu kollabieren. Der Wald zog sich zurück, als würde er aus einem Traum erwachen, der nicht bleiben durfte. Der Sand kehrte zurück. Die Dünen setzten sich wieder durch, als wäre nichts geschehen, nur der Baum blieb. Unmöglich fest. Ein Stück Realität, das sich geweigert hatte, zu verlieren, wo es hingehört. Die Nomaden wollten ihn verbrennen aber Karesh hob die Hand. „Nein.“ „Warum?“ Er sah den Baum an, als würde er ihn zum ersten Mal wirklich verstehen. „Weil er beweist, dass die Welt sich erinnert.“ Jahre später stand der Baum noch immer dort. Und tief darunter, unter dem Sand, vibrierte die Erde manchmal. Nicht vor Leben, sondern vor etwas, das sich an Leben erinnerte.

5 Graphics

6.1 High Level Art Bible

6.1.1 Allgemeine Designidee

Wir wollten einen “Soulstouch” im Artstil haben aber dennoch uns davon abgrenzen, weswegen wir von anfang an die Vision hatten das alles in der Low Poly Optik funktionieren soll, und das vor allem der Hauptkult “Kinder des Äon” sollte den Look von Macht und Wissen widerspiegeln.

6.1.2 Main Characters

Das Konstrukt:







INVOKER

DIE KRAFT. DIE FORM. DAS VERSTÄNDNIS.

Invoker ist das lebendige Gefäß arkaner Prinzipien. Er formt Energie aus dem Aon selbst, bündelt sie in kristallinen Manifestationen und entfesselt sie mit absoluter Präzision. Wissen ist seine Waffe, Kontrolle seine Macht. Er steht über den Gesetzen der Realität.



KLASSE
Magier / Arkanist



ROLLE
Fernkämpfer, Controller,
Zerstörer



AFFINITÄT
Äonenenergie, Kristallmagie,
Zeitmanipulation



MERKMALE
Wissend, überlegen,
berechnend



KOPFDETAIL



RÜCKEN & UMHANG



STAB & ARKANE MANIFESTATION



DETAILS – SYMBOLIK



KONZEPT & SILHOUETTE



ZAUBER & ANGRIFFSPOSEN



FARBPALETTE



FÄHIGKEITEN (BEISPIELE)





VAYRETH

DER HÜTER DES ÄONS

Vayreth ist der Erwählte des Kults, Auserwählt durch das Äon selbst, um Ordnung in der Zerbrechlichkeit der Realität zu bewahren. Er bewegt sich zwischen den Zeiten, ein Krieger, ein Priester, ein Richter – getrieben von Pflichterfüllung, nicht von Glauben.



KLASSE
Krieger / Wächter



ROLLE
Frontkämpfer, Beschützer,
Kontrolleur



AFFINITÄT
Äonenergie, Kristallmagie,
Zeitmanipulation



MERKMALE
Standhaft, Diszipliniert,
Unerbittlich



HELM – DER ANKER



RÜCKEN & UMHANG



WAFFE & SCHILD



DETAILS – SYMBOLIK



KONZEPT & SILHOUETTE



ANGRIFFSPOSEN



FARBPALETTE



6.1.2 Detailed Cultures

Kinder des Äon



UI Ingame



6.1.3 Mob im Detail



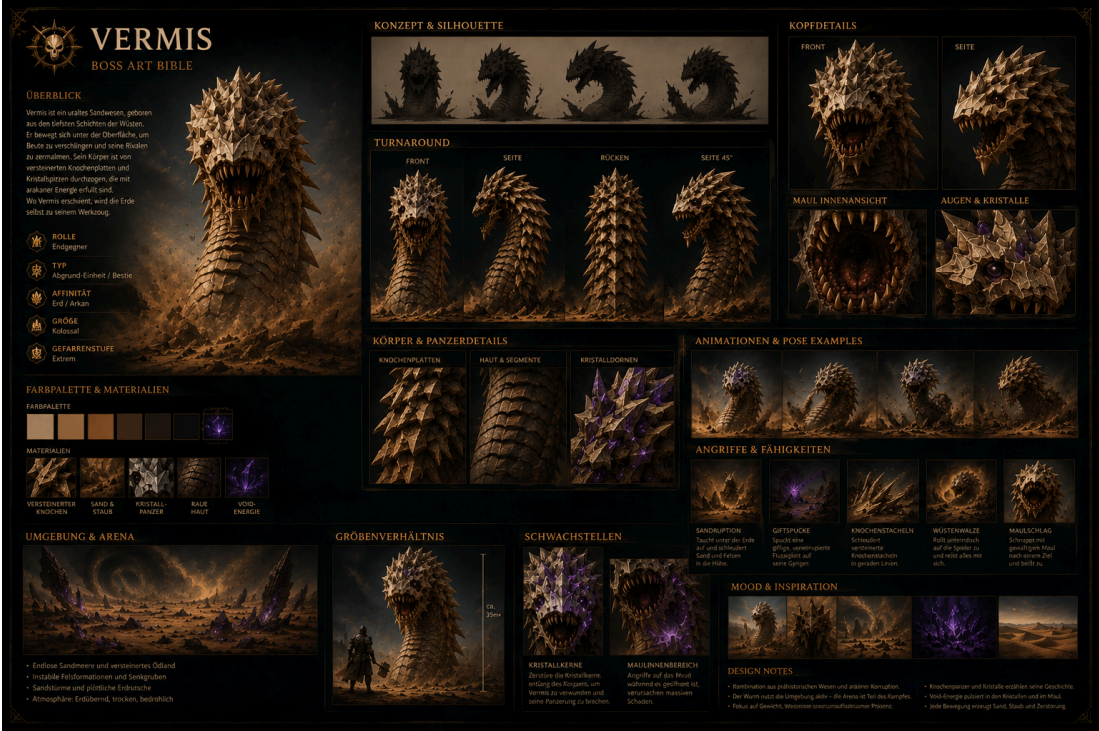
6.2 Biomes







Bosse



BAUMARTEN



Korallenbaum
Corallia arborea

Wächst entlang schwelbender Riffe. Die Äste leuchten saftig und bieten Schutz für viele Meeresschwämme.



Leuchtweide
Lumen salix

Im leuchtenden, kühl-schwebenden Blätter spenden sanftes Licht und streuen das umgebende Wasser.



Tiefenstämme
Profundus arbor

Robust und selbstständig: Ihre Wurzel filtern nährstoffreiche Mineralien aus dem Wasser.

FLORA

— dreamy depths —

Die Flora der Dreamy Depths ist so vielfältig wie ihre Landschaften. Zwischen schwelbenden Riffen, leuchtenden Höhlen und tiefliegenden Lagunen gedeihen unzählige Pflanzenarten, die Licht, Wasser und magische Energien auf einzigartige Weise nutzen.

PFLANZLICHE RESSOURCEN



Lichtkoralle
Coralium lumen

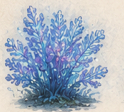
Wird für Lichtquellen und magische Fische genutzt.



Tiefenkristall
Crystallum profundum

Speichert magische Energie und wird für Artefakte und Verzauberungen verwendet.

STRÄUCHER & BÜSCHE



Leuchtfarnbusch
Luminaria frutes

Seine Blätter leuchten in der Dunkelheit und regnen auf Bewegungen im Wasser.



Perlenstrauch
Margarita frutes

Trägt kleine, perlartige Blätter, die schwelbend leuchten und Wasser reinigen.



Blasenbeere
Vesica baccata

Speichert Luftbläschen in ihren Früchten, die beim Platzen leuchtendes Nebel erzeugen.

BLÜTEN & KRÄUTER



BIOME & VERBREITUNG



Schwelbende Riffe

Heimat vieler Korallenpflanzen und leuchtender Sträucher.



Leuchtende Höhlen

Dunkle Höhlen, in denen Pflanzen durch biolumineszentes Licht gedeihen.

FARN & MOOS



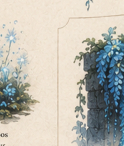
Tiefenfarn
Abyssum filicum

Robuste Blätter, die das Licht bündeln und nährstoffreiche Partikel filtern.



Schimmerfarn
Lustra filicum

Zarte, halbtransparente Blätter, die in schwachen und magischen Speichern.



Leuchtmoos
Lux mossus

Speichert Leuchtenergie und gibt sie langsam an die Umgebung ab.

KLETTERPFLANZEN



Traumranke
Somnia vitis

Rankt sich an Felsen und Strukturen empor und streut beruhigende Träume.



Perlenkranz
Margarita vitis

Bildet in langen Ketten, jede Blüte trägt kleine Wasserperlen in sich.



Herzblatt
Cordis folium

Blätter in Herzförmigkeit, die sanft leuchten und Wärme spenden.

BESONDERHEITEN

- Viele Pflanzen reagieren auf Licht, Bewegung und Wasserströmung.
- Eine Arten speichern Energie, Licht oder Luft in ihren Geweben.
- Die Flora der Dreamy Depths ist essenziell für das Gleichgewicht zwischen Magie und Natur.

6 Sound Direction

Die akustische Gestaltung stellt einen zentralen Bestandteil der Spielerfahrung dar und unterstützt sowohl das Gameplay als auch das Worldbuilding der Spielwelt Aethrys. Ziel des Sounddesigns ist es, den Spieler emotional an die Spielwelt zu binden und gleichzeitig durch eindeutiges akustisches Feedback die Lesbarkeit des Kampfsystems zu verbessern. Da das Spiel eine Kombination aus Roguelite- und Soulslike-Elementen darstellt, muss der Sound sowohl die dynamischen Kämpfe als auch die atmosphärische Erkundung der Welt unterstützen.

Ein besonderer Fokus liegt auf der Individualität der Spielwelt. Jedes Biom erhält eine eigene musikalische und klangliche Identität, wodurch unterschiedliche Stimmungen und Emotionen vermittelt werden. Gleichzeitig folgt das gesamte Audio-Konzept einer gemeinsamen gestalterischen Linie, sodass trotz der abwechslungsreichen Umgebungen ein einheitlicher Wiedererkennungswert entsteht.

Neben der musikalischen Untermalung spielen auch Soundeffekte eine entscheidende Rolle. Treffer, Fähigkeiten, Gegnerangriffe sowie Umgebungsgeräusche sollen dem Spieler jederzeit klares Feedback liefern und dadurch das präzise Kampfsystem unterstützen. Die Kombination aus Musik und Soundeffekten trägt dazu bei, die Immersion zu steigern und die Spielwelt in dessen glaubwürdig wirken zu lassen.

6.1 High Level Music Bible

Die High Level Musik Bible definiert die grundlegende musikalische Ausrichtung des Spiels. Sie beschreibt die gestalterischen Prinzipien, nach denen sämtliche Musikstücke entwickelt werden, und dient als Leitfaden für die Komposition aller Biome, Bosse und besonderen Spielsituationen.

Das musikalische Konzept verfolgt das Ziel, den Spieler kontinuierlich durch das Gameplay zu begleiten, ohne dabei den Fokus auf das eigentliche Kampfgeschehen zu verlieren. Statt einzelne emotionale Höhepunkte ausschließlich durch große orchestrale Kompositionen zu erzeugen, soll die Musik einen konstanten Spielfluss unterstützen und sich harmonisch in das Gameplay integrieren.

Obwohl jedes Biom über eine eigene musikalische Identität verfügt, greifen sämtliche Kompositionen auf gemeinsame stilistische Elemente zurück. Dadurch entsteht eine konsistente Klangwelt, die den Wiedererkennungswert des Spiels erhöht und gleichzeitig genügend Freiraum bietet, um die unterschiedlichen Regionen musikalisch voneinander abzugrenzen.

Die nachfolgenden Kapitel erläutern die grundlegenden Designentscheidungen hinsichtlich Klangsprache, Atmosphäre, Harmonik, Rhythmik sowie Instrumentierung und bilden damit die Grundlage für die musikalische Umsetzung des Spiels.

6.2 General Music Design Concept

Die Musik verfolgt das Ziel, das schnelle und präzise Gameplay zu unterstützen und gleichzeitig die Atmosphäre der Spielwelt Aethrys zu transportieren. Im Mittelpunkt steht dabei eine rhythmusorientierte Klangsprache, die den Spielfluss kontinuierlich fördert und den Spieler auch während längerer Runs musikalisch begleitet. Anstelle einer stark melodiegetriebenen Komposition liegt der Fokus auf treibenden Rhythmen, atmosphärischen Klangflächen und markanten Klangfarben, welche die Dynamik des Spiels unterstreichen.

Da das Spiel über eine hohe Wiederspielbarkeit verfügt und einzelne Runs einen längeren Zeitraum umfassen können, wird die Musik so konzipiert, dass sie auch bei wiederholtem Hören abwechslungsreich und angenehm bleibt. Wiederkehrende rhythmische Muster

schaffen Orientierung und unterstützen den Flow des Gameplays, während subtile Variationen innerhalb der Instrumentierung und Klanggestaltung Monotonie vermeiden.

Ein weiterer wesentlicher Bestandteil des musikalischen Konzepts ist die individuelle Gestaltung der einzelnen Biome. Jede Region besitzt eine eigene Atmosphäre und erhält deshalb eine spezifische Klangsprache, die sich sowohl in der Instrumentierung als auch in Harmonik und Rhythmik widerspiegelt. Dadurch wird die Identität der unterschiedlichen Spielbereiche gestärkt und das Worldbuilding auch auf akustischer Ebene unterstützt.

Gleichzeitig bleibt die Musik stets funktional. Sie soll die Aufmerksamkeit des Spielers nicht vom Kampfgeschehen ablenken, sondern dieses unterstützen. Wichtige Gameplay-Ereignisse und Soundeffekte besitzen daher jederzeit Priorität im Audiomix, sodass das musikalische Gesamtkonzept sowohl atmosphärisch als auch spielerisch einen Mehrwert bietet.

6.3 Music Samples

Alle Musikbeispiele und zusätzliche Soundprofile sind unter dem Projektordner “Sound Direction/Aethrys Musikbeispiele” aufrufbar

6.3.1 Music Samples 1 - Ancient Plateau

Das Ancient Plateau dient als Tutorial-Biom und stellt den ersten Kontakt des Spielers mit der Welt Aethrys dar. Aus diesem Grund verfolgt die musikalische Gestaltung das Ziel, Neugier zu wecken und gleichzeitig eine ruhige, mystische Atmosphäre zu schaffen. Im Gegensatz zu späteren Biomen steht hier nicht die Bedrohung im Vordergrund, sondern die Erkundung einer noch unberührten Welt.

Die Musik beginnt mit einer offenen und weitläufigen Klangkulisse, die die Größe des Plateaus sowie den hellen Himmel und die schwebenden Felsformationen widerspiegelt. Weiche Ambient-Pads und lang ausgehaltene Synthesizer-Flächen erzeugen das Gefühl einer friedlichen, nahezu zeitlosen Landschaft. Ergänzt werden diese durch dezente Glockenklänge und leichte Streicher, welche den mystischen Ursprung des Bioms unterstreichen.

Rhythmisch bleibt die Komposition bewusst zurückhaltend. Sanfte Percussion und ein gleichmäßiger Groove vermitteln Bewegung, ohne den Spieler unter Druck zu setzen.

Dadurch erhält der Spieler ausreichend Raum, sich mit der Steuerung, den ersten Gegnern und den grundlegenden Spielmechaniken vertraut zu machen.

Harmonisch wird überwiegend der dorische Modus verwendet. Dieser vermittelt trotz seiner Mollcharakteristik Hoffnung und Offenheit und passt dadurch zur Rolle des Ancient Plateaus als Ausgangspunkt der Reise. Kleinere melodische Motive sollen die Neugier fördern und den Eindruck vermitteln, dass sich hinter der friedlichen Landschaft noch viele Geheimnisse verbergen.

Da das Ancient Plateau die Simulation der Welt vor ihrer Korruption darstellt, besitzt die Musik eine gewisse Reinheit und Leichtigkeit. Gleichzeitig lassen vereinzelte dissonante Klangflächen und entfernte Hallräume bereits erahnen, dass diese Idylle nicht von Dauer sein wird.

6.3.2 Music Sample 2 - Frozen Fields

Die Frozen Fields repräsentieren eine lebensfeindliche Eiswüste, in der Kälte und Isolation die Atmosphäre bestimmen. Ziel der musikalischen Gestaltung ist es, die Weite und Trostlosigkeit der Landschaft hörbar zu machen und gleichzeitig das Gefühl permanenter Gefahr zu vermitteln.

Im Mittelpunkt stehen großflächige Ambient-Klänge, hohe Synthesizer-Flächen und schwebende Streicher, die eine eisige Klanglandschaft erzeugen. Tiefe Bass-Drones verleihen dem Biom zusätzlich Gewicht und vermitteln die Bedrohlichkeit der unwirtlichen Umgebung. Die Instrumentierung bleibt bewusst reduziert, wodurch die Stille der Landschaft stärker wahrgenommen wird.

Ein charakteristisches Element bilden die Windgeräusche. Sie gehen fließend in die Musik über und übernehmen teilweise selbst rhythmische Aufgaben. Böen verändern Dynamik und Intensität der Komposition und erzeugen den Eindruck einer ständig in Bewegung befindlichen Eislandschaft. Ergänzt wird dies durch metallische Glocken, glasartige Percussion und vereinzelte hohe Klangimpulse, welche an brechendes Eis erinnern.

Die harmonische Grundlage bildet überwiegend der natürliche Moll mit einzelnen lydischen Elementen. Dadurch entsteht ein Kontrast zwischen der Schönheit der schneebedeckten

Landschaft und ihrer tödlichen Natur. Dissonante Intervalle und lange Nachhallzeiten verstärken zusätzlich das Gefühl von Einsamkeit.

Rhythmisch bleibt die Musik vergleichsweise langsam. Statt treibender Percussion bestimmen lange Klangflächen und vereinzelte rhythmische Akzente die Komposition. Erst während intensiver Kämpfe verdichtet sich die Percussion und verstärkt die Dynamik des Gameplays.

Insgesamt soll der Soundprototyp vermitteln, dass die Frozen Fields zwar optisch beeindruckend wirken, gleichzeitig aber eine der gefährlichsten Regionen von Aethrys darstellen.

6.3.3 Music Sample 3 - Dreamy Depths

Die Dreamy Depths stellen einen bewussten Kontrast zu den übrigen Regionen von Aethrys dar. Auf den ersten Blick wirkt das Biom friedlich und nahezu paradiesisch. Grüne Landschaften, farbenfrohe Flora, schwebende Felsen und die Überreste alter Strukturen vermitteln den Eindruck einer wunderschönen Traumwelt. Gerade dieser freundliche visuelle Eindruck bildet jedoch den Kern der musikalischen Gestaltung. Anstatt die friedliche Umgebung unmittelbar zu unterstützen, verfolgt die Musik das Ziel, beim Spieler ein unterschwelliges Gefühl der Unsicherheit hervorzurufen.

Die Komposition setzt auf schwebende Synthesizer-Flächen, helle Glockenklänge und sanfte Chortexturen, die zunächst eine ruhige und magische Atmosphäre erzeugen. Gleichzeitig werden diese Klänge durch dissonante Harmonien, unvollständig aufgelöste Akkordfolgen und subtile Klangverzerrungen ergänzt. Dadurch entsteht der Eindruck, dass die Umgebung zwar wunderschön erscheint, sich jedoch nicht natürlich anfühlt. Die Musik vermittelt, dass hinter der friedlichen Fassade etwas verborgen liegt.

Ein wichtiges Gestaltungsmittel ist dabei der Einsatz des lydischen Modus, dessen schwebender Charakter die traumhafte Stimmung unterstützt. Ergänzt wird dieser jedoch durch chromatische Übergänge, ungewöhnliche Intervalle und harmonische Spannungen, die sich bewusst nicht vollständig auflösen. Dadurch entsteht ein permanentes Gefühl von Instabilität, obwohl die Musik insgesamt ruhig bleibt.

Auch rhythmisch verzichtet die Komposition auf klare Strukturen. Statt eines durchgängigen, treibenden Grooves dominieren langsame Pulsierungen und fließende Übergänge. Einzelne Klänge treten scheinbar zufällig in den Vordergrund und verschwinden wieder, wodurch die Musik schwer vorhersehbar wirkt. Diese fehlende rhythmische Orientierung verstärkt das Gefühl, sich in einer Welt zu befinden, die eigenen Gesetzen folgt.

Das Sounddesign ergänzt diesen Eindruck durch subtile Hallräume, rückwärts abgespielte Klangfragmente, leichte Tonhöhenmodulationen und kaum wahrnehmbare Flüstertexturen. Diese Elemente treten nie dominant in Erscheinung, sondern bleiben meist im Hintergrund und beeinflussen die Wahrnehmung des Spielers eher unbewusst.

Der Soundprototyp der Dreamy Depths verfolgt somit das Ziel, einen psychologischen Kontrast zwischen Bild und Klang zu erzeugen. Während die Umgebung optisch Geborgenheit und Schönheit vermittelt, erzeugt die Musik ein dauerhaftes Gefühl der Unsicherheit. Der Spieler soll sich nie vollständig sicher sein, ob die Welt tatsächlich so friedlich ist, wie sie erscheint. Gerade diese Diskrepanz verleiht dem Biom seine surreale und traumähnliche Identität und macht es zu einem der ungewöhnlichsten Orte innerhalb von Aethrys.

6.4 Keys & Modes

Die harmonische Gestaltung der Musik orientiert sich an der Atmosphäre der Spielwelt und dient als wichtiges Mittel zur emotionalen Untermalung der verschiedenen Biome. Um die überwiegend düstere und mystische Grundstimmung des Spiels zu vermitteln, bilden natürliche Molltonarten die harmonische Basis der meisten Musikstücke. Sie erzeugen eine melancholische Klangfarbe, ohne dabei zu dramatisch oder überladen zu wirken, und eignen sich daher besonders für die kontinuierliche musikalische Begleitung während eines gesamten Runs.

Ergänzend kommen verschiedene Kirchentonarten zum Einsatz, um den einzelnen Regionen der Spielwelt eine individuelle musikalische Identität zu verleihen. Der dorische Modus wird vor allem in mystischen oder ruhigeren Gebieten verwendet, da er trotz seiner Mollcharakteristik eine leicht hoffnungsvolle und offene Klangwirkung besitzt. Für bedrohliche oder korrumpierte Biome werden hingegen phrygische und phrygisch-dominante

Tonleitern eingesetzt. Durch ihre charakteristischen Halbtonschritte erzeugen sie Spannung, Unsicherheit und eine unterschwellige Bedrohung, wodurch sie sich besonders für gefährliche Spielabschnitte eignen.

Für magische oder traumähnliche Gebiete wird zusätzlich der lydische Modus verwendet. Die übermäßige Quarte verleiht der Musik einen schwebenden und beinahe übernatürlichen Charakter, wodurch sich diese Bereiche deutlich von den düsteren Regionen der Spielwelt abheben. Trotz der hellen Klangfarbe bleibt der Gesamteindruck geheimnisvoll und unterstützt die Atmosphäre der entsprechenden Biome.

Neben den verwendeten Modi spielen chromatische Übergänge und gezielt eingesetzte Dissonanzen eine wichtige Rolle innerhalb der Kompositionen. Sie dienen dazu, unterschwellige Spannung aufzubauen und den Eindruck einer instabilen, von Korruption gezeichneten Welt zu verstärken. Anstatt harmonische Phrasen eindeutig aufzulösen, bleiben viele musikalische Passagen bewusst offen. Dadurch entsteht ein kontinuierliches Gefühl von Unsicherheit, das die Spielwelt auch auf harmonischer Ebene widerspiegelt.

Die Wahl der Tonarten und Modi verfolgt somit nicht ausschließlich musikalische, sondern vor allem spielgestalterische Ziele. Sie unterstützt die emotionale Wirkung der einzelnen Biome, verstärkt das Worldbuilding und sorgt gleichzeitig dafür, dass alle Musikstücke trotz ihrer Unterschiede einer gemeinsamen musikalischen Identität folgen.

6.5 Rythms

Die Rhythmik bildet das zentrale Element der musikalischen Gestaltung und übernimmt eine wesentlich größere Rolle als klassische Melodieführungen. Ziel ist es, den Spielfluss kontinuierlich zu unterstützen und den Spieler während der Kämpfe in einem konstanten Rhythmus zu halten. Da das Gameplay auf schnellen Reaktionen, präzisen Ausweichmanövern und offensivem Kampfstil basiert, orientiert sich auch die Musik an einer dynamischen und treibenden Rhythmik.

Die meisten Musikstücke bewegen sich in einem Tempobereich zwischen etwa 90 und 140 BPM. Langsames Tempo kommt hauptsächlich in ruhigeren oder atmosphärischen Biomen zum Einsatz, während intensivere Regionen und Bosskämpfe durch deutlich schnellere Rhythmen begleitet werden. Trotz dieser Unterschiede bleibt die rhythmische Grundstruktur

über das gesamte Spiel hinweg konsistent, wodurch eine einheitliche musikalische Identität geschaffen wird.

Besonderes Augenmerk liegt auf klaren Downbeats und prägnanten Percussion-Elementen. Sie verleihen der Musik eine deutliche Struktur und unterstützen die Dynamik des Kampfsystems, ohne dabei direkt mit den Soundeffekten zu konkurrieren. Wiederkehrende rhythmische Muster sorgen dafür, dass sich die Musik auch über längere Spielsessions natürlich anfühlt und den Spieler nicht durch ständige Wechsel aus dem Spielfluss reißt.

Da jeder Run unterschiedlich verläuft und die Reihenfolge der Biome zufällig bestimmt wird, muss die Musik flexibel einsetzbar sein. Aus diesem Grund werden die Kompositionen überwiegend als nahtlos loopbare Stücke konzipiert. Dezent Variationen innerhalb der Percussion, der Instrumentierung und einzelner rhythmischer Akzente verhindern Monotonie und sorgen dafür, dass sich die Musik auch bei häufigem Wiederholen abwechslungsreich anfühlt.

Die Rhythmik erfüllt somit nicht nur eine musikalische Funktion, sondern trägt aktiv zur Wahrnehmung des Gameplays bei. Sie unterstützt das Tempo der Kämpfe, verstärkt die Dynamik der Spielwelt und bildet die Grundlage für den charakteristischen musikalischen Stil des Spiels.

6.6 Instruments

Die Instrumentierung verfolgt das Ziel, eine moderne und atmosphärische Klangwelt zu schaffen, die sowohl das Gameplay als auch die unterschiedlichen Biome der Spielwelt unterstützt. Anstelle eines ausschließlich klassischen Orchesters setzt das musikalische Konzept auf eine Kombination aus elektronischen Klängen, atmosphärischen Texturen und ausgewählten akustischen Instrumenten. Dadurch entsteht ein eigenständiger Sound, der die düstere und mystische Atmosphäre des Spiels unterstreicht und gleichzeitig genügend Flexibilität für die verschiedenen Regionen bietet.

Die Grundlage vieler Musikstücke bilden Synthesizer, Ambient-Pads und tiefe Bass-Drones. Diese erzeugen großflächige Klangräume und verleihen den einzelnen Biomen ihre charakteristische Atmosphäre. Durch den gezielten Einsatz unterschiedlicher Klangfarben

können offene Landschaften weitläufig und ruhig wirken, während korrupte oder gefährliche Gebiete durch dunklere und dichtere Klangflächen geprägt werden.

Ergänzt werden diese elektronischen Elemente durch atmosphärische Streicher, Chöre und dezente Pianomelodien. Die Streicher dienen dabei weniger als melodieführendes Instrument, sondern vielmehr zur Erzeugung von Spannung und räumlicher Tiefe. Chöre kommen vor allem in monumentalen oder kultbezogenen Bereichen zum Einsatz und verstärken den Eindruck von Größe, Ehrfurcht und Mystik. Das Klavier wird sparsam verwendet und unterstützt insbesondere ruhigere oder emotionale Passagen innerhalb einzelner Biome.

Ein weiterer Bestandteil der Instrumentierung ist die Einbindung von Natur- und Materialklängen. Geräusche wie Wind, Wasser, Stein oder Metall werden teilweise musikalisch verarbeitet und gehen fließend in die Kompositionen über. Dadurch entsteht eine stärkere Verbindung zwischen Musik und Spielwelt, wodurch sich die einzelnen Biome nicht nur optisch, sondern auch akustisch klar voneinander unterscheiden.

Die Instrumentierung orientiert sich somit nicht ausschließlich an musikalischen Gesichtspunkten, sondern erfüllt gleichzeitig eine erzählerische Funktion. Sie trägt dazu bei, die Identität der verschiedenen Regionen zu vermitteln, das Worldbuilding zu unterstützen und den Spieler dauerhaft in die Welt von Aethrys eintauchen zu lassen.

7 Sound FX

Während die Musik in erster Linie die Atmosphäre und den Spielfluss unterstützt, übernehmen die Soundeffekte die Aufgabe, dem Spieler jederzeit klares und unmittelbares Feedback über das Spielgeschehen zu liefern. Sie bilden einen wesentlichen Bestandteil des Gameplays und tragen entscheidend dazu bei, dass Kämpfe präzise, reaktionsschnell und nachvollziehbar wahrgenommen werden.

Die folgenden Kapitel beschreiben die grundlegenden Gestaltungsprinzipien der Soundeffekte, zeigen beispielhafte Einsatzbereiche und erläutern deren Verwendung innerhalb der Benutzeroberfläche des Spiels.

7.1 General Sound Design Concept

Die Soundeffekte verfolgen das Ziel, das Gameplay durch klares akustisches Feedback zu unterstützen und gleichzeitig die Atmosphäre der Spielwelt zu verstärken. Jeder Sound besitzt dabei eine eindeutige Funktion und soll dem Spieler wichtige Informationen vermitteln, ohne dass diese ausschließlich visuell wahrgenommen werden müssen. Dadurch wird das Kampfsystem intuitiver und reaktionsschneller, da der Spieler Aktionen und Ereignisse sowohl sehen als auch hören kann.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Lesbarkeit des Kampfsystems. Da Kämpfe stark von präzisem Timing, Ausweichrollen, Paraden und unterschiedlichen Angriffsarten geprägt sind, erhält jede Aktion eine klar erkennbare akustische Identität. Leichte und schwere Angriffe, Treffer, kritische Treffer, Blocken, Parieren oder der Einsatz von Fähigkeiten unterscheiden sich deutlich voneinander und vermitteln dem Spieler unmittelbar den Erfolg oder Misserfolg seiner Aktion.

Neben dem Gameplay tragen die Soundeffekte wesentlich zur Atmosphäre der Spielwelt bei. Jedes Biom besitzt eine eigene akustische Identität, die sich durch individuelle Umgebungsgeräusche, Materialklänge und besondere Klangtexturen auszeichnet. Dadurch entsteht der Eindruck einer lebendigen und glaubwürdigen Welt, in der sich jede Region nicht nur optisch, sondern auch akustisch voneinander unterscheidet.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Dynamik der Soundgestaltung. Da sich das Spiel durch hohe Wiederspielbarkeit und zahlreiche Runs auszeichnet, werden Soundeffekte in mehreren Varianten umgesetzt und durch zufällige Änderungen von Tonhöhe, Lautstärke oder Layering leicht variiert. Dadurch wirken wiederkehrende Aktionen natürlicher und verhindern, dass sich identische Sounds über längere Spielzeiten monoton anfühlen.

Bei der Gestaltung des Audiomixes besitzen spielrelevante Informationen grundsätzlich Vorrang vor atmosphärischen Klängen. Treffer, gegnerische Angriffe und Fähigkeiten werden daher stets deutlich hörbar wiedergegeben, während Musik und Umgebungsgeräusche diese Informationen ergänzen, jedoch niemals überdecken. Auf diese Weise entsteht ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Immersion und funktionalem Gameplay, wodurch sowohl die Atmosphäre der Spielwelt als auch die Präzision des Kampfsystems optimal unterstützt werden.

7.2 Sound Samples

Die Soundeffekte des Spiels decken ein breites Spektrum an Spielsituationen ab und erfüllen dabei sowohl spielmechanische als auch atmosphärische Aufgaben. Neben dem direkten Feedback im Kampf unterstützen sie die Interaktion mit der Spielwelt und tragen dazu bei, besondere Ereignisse akustisch hervorzuheben.

Ein wesentlicher Bestandteil sind die Sounds von Waffen und Fähigkeiten. Jede Waffenklasse besitzt eine eigene akustische Daseinsberechtigung, sodass sich beispielsweise leichte Angriffe, schwere Angriffe oder Waffenfähigkeiten deutlich voneinander unterscheiden. Treffer auf unterschiedlichen Materialien wie Stein, Metall oder organische Gegner erzeugen zusätzlich variierende Klangbilder und vermitteln dem Spieler ein glaubwürdiges Gefühl für die Wirkung seiner Angriffe. Auch der Einsatz von Zaubern und besonderen Fähigkeiten wird durch charakteristische Soundeffekte begleitet, die sowohl deren Element als auch ihre Stärke widerspiegeln.

Auch die Verwendung von Gegenständen wird durch eindeutige Audiohinweise unterstützt. Das Einsetzen von Heil- oder Verstärkungsgegenständen, das Aufheben von Ausrüstung sowie das Öffnen von Truhen oder anderen Belohnungen wird durch kurze, gut erkennbare Soundeffekte hervorgehoben. Dadurch erhält der Spieler unmittelbar eine akustische

Bestätigung seiner Aktion und wichtige Momente innerhalb eines Runs werden zusätzlich betont.

Interaktionen mit der Spielwelt besitzen ebenfalls eigene Klangsignaturen. Das Aktivieren eines Bossportals wird beispielsweise durch eine tiefe, mystische Resonanz begleitet, welche die Bedeutung des bevorstehenden Kampfes unterstreicht. Ähnliche Klangkonzepte kommen beim Betreten neuer Biome, beim Aktivieren besonderer Mechanismen oder beim Auffinden wichtiger Orte zum Einsatz. Dadurch werden bedeutende Ereignisse bereits akustisch angekündigt und erhalten mehr Präsenz innerhalb der Spielwelt.

Eine Besonderheit des Spiels stellen die permanenten Mutationen während eines Runs dar. Immer wenn der Charakter eine neue Mutation erhält, beispielsweise durch das Besiegen eines Bosses, wird dieser Moment durch einen markanten Soundeffekt begleitet. Die Klanggestaltung verbindet organische und übernatürliche Elemente, wodurch die körperliche Veränderung des Charakters sowohl hörbar als auch emotional nachvollziehbar wird. Da jede Mutation einzigartige Vor- und Nachteile besitzt, können auch ihre Soundeffekte entsprechend variieren und ihre individuelle Wirkung zusätzlich unterstreichen.

Darüber hinaus werden mystische und düstere Ereignisse innerhalb der Spielwelt gezielt durch atmosphärische Soundeffekte hervorgehoben. Schwebende Felsen, magische Anomalien, korruptierte Gebiete oder uralte Kultstätten besitzen charakteristische Hintergrundgeräusche, die ihre Besonderheit bereits vermitteln, bevor der Spieler sie vollständig erkundet. Tiefe Resonanzen, entfernte Chöre, subtile Flüsterstimmen oder unnatürliche Klangverzerrungen erzeugen dabei ein Gefühl von Geheimnis, Gefahr und Übernatürlichkeit.

Insgesamt verfolgen sämtliche Soundeffekte das Ziel, die Interaktion des Spielers mit der Welt zu verstärken und gleichzeitig die Atmosphäre der einzelnen Biome zu unterstützen. Sie vermitteln wichtige Informationen, erhöhen die Immersion und tragen dazu bei, dass sich sowohl das Gameplay als auch die Spielwelt lebendig und glaubwürdig anfühlen.

7.3 Use in UI

Neben Musik und Gameplay-Sounds spielen akustische Signale innerhalb der Benutzeroberfläche eine wichtige Rolle. Sie unterstützen den Spieler bei der Navigation

durch Menüs und vermitteln unmittelbares Feedback auf Eingaben und Interaktionen. Dadurch wird die Bedienung intuitiver und gleichzeitig das Gefühl einer hochwertigen und reaktionsschnellen Benutzeroberfläche verstärkt.

Jede Interaktion innerhalb der Benutzeroberfläche erhält einen eigenen, klar unterscheidbaren Sound. Das Navigieren zwischen Menüpunkten, das Bestätigen oder Abbrechen einer Auswahl sowie das Öffnen und Schließen von Menüs werden durch kurze und prägnante Soundeffekte begleitet. Diese Klänge sind bewusst dezent gestaltet, um den Spieler nicht von der eigentlichen Spielatmosphäre abzulenken, bieten jedoch ausreichend Feedback, damit jede Eingabe eindeutig wahrgenommen wird.

Auch spielrelevante Systeme wie das Inventar, die Charakterentwicklung oder der Skilltree werden durch eigene Soundeffekte unterstützt. Das Freischalten neuer Fähigkeiten, das Verbessern von Attributen oder das Erhalten neuer Ausrüstung wird akustisch hervorgehoben und vermittelt dem Spieler ein Gefühl von Fortschritt und Belohnung. Besonders bedeutende Ereignisse, wie das Besiegen eines Bosses oder das Erhalten einer seltenen Belohnung, erhalten zusätzlich markante akustische Signale, um ihre Wichtigkeit zu unterstreichen.

Darüber hinaus dienen Audiohinweise dazu, den Spieler während des Spielverlaufs über wichtige Ereignisse zu informieren. Das Erscheinen eines Bossportals, das Abschließen eines Kampfes oder das Entdecken besonderer Objekte werden durch eindeutige Soundeffekte signalisiert. Dadurch kann der Spieler wichtige Informationen auch dann wahrnehmen, wenn sie sich außerhalb seines direkten Sichtfeldes befinden.

Die Gestaltung der UI-Sounds orientiert sich an der allgemeinen Klangsprache des Spiels. Helle, klare Klangfarben werden für positive Interaktionen und Bestätigungen verwendet, während tiefere oder gedämpfte Klänge auf Fehler, gesperrte Aktionen oder fehlgeschlagene Eingaben hinweisen. Auf diese Weise fügt sich die Benutzeroberfläche harmonisch in das gesamte Audio-Konzept ein und unterstützt sowohl die Bedienbarkeit als auch die Immersion des Spiels.

8 User Experience

8.1 Angestrebte Spielerfahrung

Das Ziel der User Experience besteht darin, beim Spieler ein Gefühl von Herausforderung, Fortschritt und Neugier zu erzeugen. Jeder Run soll sich trotz gleicher Grundstruktur anders anfühlen und den Spieler dazu motivieren, neue Strategien und Builds auszuprobieren.

Das präzise Kampfsystem sorgt dafür, dass Erfolge auf den eigenen Fähigkeiten basieren und nicht ausschließlich von den Werten des Charakters abhängen. Gleichzeitig ermöglichen die zufällige Reihenfolge der Biome, unterschiedliche Gegnerkombinationen sowie das Mutationssystem, dass sich jeder Durchlauf individuell entwickelt.

Auch die Narration verfolgt dieses Ziel. Anstatt die Geschichte hauptsächlich durch Zwischensequenzen zu erzählen, entdeckt der Spieler die Welt von Aethrys durch das Erkunden der Biome, das Auffinden von Relikten sowie Umgebungsdetails. Dadurch wird die Geschichte eng mit dem Gameplay verbunden und belohnt neugierige Spieler.

Zusätzlich soll die audiovisuelle Gestaltung die Immersion fördern. Musik, Sounddesign und die unterschiedlichen Atmosphären der Biome unterstützen die emotionale Wirkung der Spielwelt und verstärken das Gefühl, sich in einer lebendigen und geheimnisvollen Welt zu befinden.

8.2 Mittel zur Spielerfahrung

Um diese Spielerfahrung zu erreichen, kommen verschiedene Gameplay- und Designentscheidungen zum Einsatz.

Das Soulslike-Kampfsystem mit Dodge Rolls, Parieren, Blocken, Poise-System sowie leichten und schweren Angriffen sorgt für ein hohes Maß an spielerischer Kontrolle und belohnt präzises Timing.

Die Roguelite-Struktur erzeugt durch zufällig ausgewählte Biome, zufällige Gegner- und Lootplatzierungen sowie skalierende Gegnerwerte eine hohe Wiederspielbarkeit. Jeder Run entwickelt dadurch eine eigene Dynamik.

Das Mutationssystem verändert den Charakter während eines Runs dauerhaft. Jede Mutation verändert sowohl das Aussehen als auch die passiven Fähigkeiten des Charakters und besitzt gleichzeitig Vor- und Nachteile. Dadurch entstehen individuelle Builds und jede Spielfigur entwickelt sich im Verlauf eines Runs sichtbar weiter.

Der adaptive Boss analysiert das Verhalten des Spielers und passt seine Angriffe entsprechend an. Nutzt der Spieler beispielsweise überwiegend Ausweichrollen, setzt der Boss vermehrt sogenannte Roll-Catcher ein. Dadurch werden starre Spielweisen verhindert und der Spieler wird motiviert, unterschiedliche Strategien anzuwenden.

Auch das Worldbuilding trägt wesentlich zur User Experience bei. Die Geschichte wird überwiegend über die Umgebung, Architektur, Relikte und NPCs vermittelt, wodurch die Erkundung der Welt einen spielerischen Mehrwert erhält.

Abgerundet wird das Erlebnis durch das Sounddesign, welches jedem Biom eine eigene akustische Identität verleiht und gleichzeitig durch eindeutige Soundeffekte das Kampfsystem unterstützt.

8.3 Zielgruppe

Das Spiel richtet sich primär an Spielerinnen und Spieler zwischen 16 und 35 Jahren, die anspruchsvolle Actionspiele mit hoher Wiederspielbarkeit bevorzugen. Besonders angesprochen werden Fans von Roguelites und Soulslikes, welche Wert auf präzises Gameplay, herausfordernde Bosskämpfe und langfristige Charakterentwicklung legen.

Ebenso richtet sich das Spiel an Spieler, die gerne unterschiedliche Builds ausprobieren und durch experimentelles Gameplay neue Strategien entwickeln. Durch die zufällige Anordnung der Biome, das Mutationssystem sowie die adaptive Boss-KI entstehen immer neue Spielsituationen, wodurch auch erfahrene Spieler langfristig motiviert werden.

Darüber hinaus spricht das Spiel Spieler an, die sich für tiefgehendes Worldbuilding interessieren und Geschichten lieber selbst entdecken, anstatt diese ausschließlich durch Zwischensequenzen erzählt zu bekommen.

8.4 Personae

8.4.1 Person 1 - Der Challenge-Spieler

Name: Lukas

Alter: 24 Jahre

Beruf: Informatikstudent

Spielverhalten: Lukas spielt regelmäßig anspruchsvolle Actionspiele und sucht gezielt nach Spielen, bei denen spielerisches Können im Vordergrund steht. Er verbringt viele Stunden damit, Bosskämpfe zu perfektionieren, neue Builds zu testen und Speedruns zu optimieren.

Motivation

- Schwierige Bosskämpfe meistern
- Perfektionierung der eigenen Spielweise
- Hohe Wiederspielbarkeit
- Herausfordernde Gameplay-Mechaniken

Bedürfnisse

- Präzises Kampfsystem
- Faire Schwierigkeit
- Unterschiedliche Build-Möglichkeiten
- Hoher Skill Ceiling

8.4.2 Person 2 - Die Entdeckerin

Name: Sarah

Alter: 28 Jahre

Beruf: Grafikdesignerin

Spielverhalten: Sarah interessiert sich besonders für atmosphärische Spielwelten und erkundet jede Region ausführlich. Sie liest gefundene Dokumente, untersucht die Umgebung und versucht, die Geschichte der Welt eigenständig zu entschlüsseln.

Motivation

Geheimnisse entdecken

Worldbuilding erleben

Atmosphäre genießen

Charakter individuell entwickeln

Bedürfnisse

Glaubwürdige Spielwelt

Abwechslungsreiche Biome

Atmosphärisches Sounddesign

Narrative Erkundung statt linearer Story

Quellenverzeichnis

Caracciolo, M. (2024). *On Soulsring Worlds: Narrative Complexity, Digital Communities, and Interpretation in Dark Souls and Elden Ring*.

<https://www.routledge.com/On-Soulsring-Worlds-Narrative-Complexity-Digital-Communities-and-Interpretation-in-Dark-Souls-and-Elden-Ring/Caracciolo/p/book/9781032684017>

Rendle, O. (2025). *Elden Ring: Subverting Heroic Nostalgia*. Game Studies.

https://gamestudies.org/2501/articles/rendle_pasternack

Sun, Z. et al. (2026). *Struggle as Flow: Challenge, Design, and Experience in Soulslike Games*.

<https://arxiv.org/abs/2604.15318>

Fan, F. X. (2026). *Why Do We Suffer for Fun? Ordeal Pleasure in Souls-like Games*.

<https://arxiv.org/abs/2603.26677>

Genutzte AI Prompts

“Kult der Zeitmanipulation”

<https://chatgpt.com/share/69f21aec-9ae8-8389-9cdd-cc44c70bc7fb>

“Biom-spezifisches Sounddesigns”

<https://chatgpt.com/share/6a4e8eda-a2fc-83eb-bcf1-cb931ddeb9bb>

Musik Prompt: (suno.com KI-gestützte Musikgenerierung)

Ich habe bereits Soundbeschreibungen für die Biome/Zonen in unserem Videospiel geschrieben

Soundbeschreibung:

Düsterer, mystischer und melancholischer Soundtrack

- Diese Entscheidung um dem Spieler eher ein aufpuschendes aber dennoch stimmiges Gefühl geben soll um einen gewissen Flow zu erzeugen der in Rougelike Spielen präsent ist,
- Das allgemeine Sounddesign soll immersiv wirken

Zusätzliche Informationen zu den drei Biomen zur Generierung:

1. Ancient Plateau

Eigene Klangsprache:

Helle, offene Klanglandschaft mit mystischen Untertönen

Viel „Luft“ im Mix, damit das Biom ruhig und sicher wirkt

Musik vermittelt Neugier und Entdeckung statt Gefahr

Erste Hinweise auf die spätere Korruption durch subtile Dissonanzen

Eigene Atmosphäre:

Mystisch, ruhig, beinahe verträumt

Gefühl eines alten, verlorenen Ortes voller Geschichte

Die Welt wirkt lebendig, aber nicht vollständig stabil

Verwendete Tonarten & Modi:

Dorian

Lydian für schwebende/magische Momente

Natürliche Molltonarten mit offenen Akkorden

Verwendete Rhythmen:

Ruhige Grooves (~90–100 BPM)

Sanfte Percussion mit klaren Pulsationen

Kaum aggressive Rhythmen

Verwendete Instrumente:

Atmosphärische Synthpads

Leichte Percussion aus Stein/Kristall

Sanfte Streichertexturen

Hallende Glocken & Chimes

Tiefe Ambient-Drones

Sound FX:

Wind durch Grasfelder

Leicht schwebende Steinresonanzen

Magisches Summen um schwebende Felsen

Allgemeine Designidee hinter den Sounds:

Das Biom dient als Einstieg und soll die Welt verständlich machen. Sounds wirken klar, offen und lesbar. Die Musik unterstützt den Flow, bleibt aber zurückhaltend und atmosphärisch.