

Scheibenwelt Edition - was'n das?

von Atera, ein klein wenig ergänzt von Romulus

Du hast keine Ahnung, wo du dich hier befindest? Nun, dies ist die Scheibenwelt Edition von Legend of the Green Dragon. Scheibenwelt deswegen, da dieses Spiel auf der Scheibenwelt spielt, basierend auf den Romanen von Terry Pratchett.

Falls du noch nie ein Buch von Terry Pratchett gelesen hast, könnten dir also ein paar Dinge in dem Spiel seltsam vorkommen. Trotzdem lässt sich die Scheibenwelt Edition natürlich auch ohne Vorkenntnisse spielen.

Was ist aber die Scheibenwelt?

In einer fernen und nicht mehr neuen Dimension, in einer astralen Sphäre, die das Unmögliche zur Norm erhebt, wogen die Sternennebel und teilen sich ...

Seht nur ...

Dort kommt die Schildkröte Groß-A'Tuin. Langsam schwimmt sie durch den interstellaren Ozean - Wasserstoffeis klebt an ihren massigen Beinen, und Meteore haben zahllose Krater im gewaltigen alten Panzer hinterlassen. Aus meergroßen tränenden und von Asteroidenstaub verkrusteten Augen blickt er einzig und allein zum Ziel.

Mit geologischer Trägheit ziehen Gedanken durch ein Gehirn, das größer ist als eine Stadt, und die meisten gelten dem Gewicht.

Für das Gewicht sind in erster Linie Berilia, Tubul, Groß-T'Phon und Jerakeen verantwortlich, die vier riesigen Elefanten, auf deren breiten, vom Sternenschimmern gebräunten Schultern die Scheibenwelt ruht. Ein langer Wasserfall schmückt ihren Rand, und darüber wölbt sich das himmelblaue Firmament.

Dies sind die ersten Abschnitte aus dem ersten Buch "Farben der Magie" von Terry Pratchett. Und ja es geht um eine riesige Schildkröte auf deren Rücken vier Elefanten stehen, die wiederum die Scheibenwelt tragen. Aber die meiste Zeit spielt sich in den Romanen alles auf der Scheibenwelt ab. Nun ja, manchmal auch darunter, darüber, daneben...

Die Scheibenwelt ist zwar flach, doch daran solltest du dich nicht stören. Solange man sich auf der Welt befindet, wirst du nichts davon bemerken. Es sei denn, du bist so blöd und machst einen Abstecher nach Krull, von wo man einen wunderschön gefährlichen Blick über den Rand hat.

Falls du etwas Genaueres über die Art der Bücher wissen möchtest:

Sehr grob gesagt ist es humoristische Fantasy, mit skurrilen Personen, seltsamen Orten, schwarzem, sarkastischen Humor und guten Geschichten. Bisher gibt es über 25 Bücher, wobei Terry Pratchett mehrere Hauptfiguren hat, die an unterschiedlichen Orten der Scheibenwelt unterschiedliche Geschichten erleben. Eine der Hauptfiguren ist Gevatter Tod... (hier sei das Buch "Gevatter Tod" zu empfehlen). Ja, ganz recht, der Seelenschnitter. Eine andere ist Rincewind, ein Zauberer, der oft sehr unfreiwillig in seine Abenteuer gerät. "Die Farben der Magie" ist das erste Buch, wo er auftaucht. Daneben gibt es noch einen Hexenzirkel in Lancre, bestehend aus Nanny Ogg, Esmeralda Wetterwachs und Margrat Knoblauch. Das erste Buch hier ist "MacBest".

Und schließlich gibt es noch die Stadtwache in Ankh-Morpork, beginnend mit "Wachen! Wachen!". Und letztendlich seien da noch ein paar Bücher erwähnt, die keiner dieser permanenten Hauptfiguren zuzuordnen sind wie "Voll im Bilde" oder "Einfach Göttlich".

All diese Bücher sind gute Einstiegsbücher. Wer noch mehr über die "Discworld" oder Terry Pratchett wissen will, sollte die Begriffe einfach mal in gängigen Suchmaschinen eingeben und sich von der Fülle der Informationen erschlagen lassen oder einen Blick auf die Links, die auf der Startseite unter "Scheibenwelt-Webring" zu finden sind nachschlagen

Fibel für neue Spieler

Willkommen bei der Scheibenwelt Edition von Legend of the Green Dragon

Ankh-Morpork

Legend of the Green Dragon (LotGD) wird langsam zu einem ordentlich ausgedehnten Spiel mit einer Menge zu erforschen. Es ist leicht sich bei all dem, was man da draußen tun kann, zu verirren, deshalb sieh Ankh-Morpork am besten als das Zentrum des Spiels an. Dieser Bereich ermöglicht dir den Zugang zu den meisten anderen Gebieten des Spiels - mit einigen Ausnahmen (wir behandeln diese in wenigen Augenblicken). Wenn du dich jemals irgendwo verlaufen hast, versuch nach Ankh-Morpork zurück zu kommen und versuche dort, der Lage wieder Herr zu werden.

Dein erster Tag

Dein erster Tag in dieser Welt kann sehr verwirrend sein! Du wirst von einer Menge Informationen erschlagen und brauchst dabei fast keine davon. Das ist wahr! Etwas, das du vielleicht im Auge behalten solltest, sind deine Trefferpunkte. Diese Information findest du in deinen "Charakter Werten", der roten Box rechts oben. Dort sind all deine wichtigen Werte eingetragen.

Egal, welche Spezialität du gewählt hast, am Ende bist du eine Art Krieger oder Kämpfer, und musst lernen zu kämpfen. Der beste Weg ist dazu, in der großen weiten Welt Monster zum töten zu suchen. Wenn du einen Gegner gefunden hast, überprüfe ihn gut und stelle sicher, dass er kein höheres Level als du selbst hat. In diesem Fall könnte es nämlich sein, dass du den Kampf vielleicht nicht überlebst. Denke immer daran, dass du jederzeit versuchen kannst, zu fliehen, aber das klappt manchmal nicht auf Anhieb! Um eine bessere Chance gegen die Monster in der großen weiten Welt zu haben, kannst du in Ankh-Morpork auf dem Hiergibt'salles-Platz Rüstungen und Waffen kaufen.

Wenn du eine Kreatur besiegt hast, wirst du feststellen, dass du möglicherweise verletzt bist. Gehe in die Hütte von Nanny Ogg, dort kannst du innerhalb kürzester Zeit wieder zusammengeflickt werden. Solang du Level 1 bist, kostet die Heilung nichts, aber wenn du aufsteigst, wird die Heilung teurer und teurer. Bedenke auch, dass es teurer ist, einzelne Lebenspunkte zu heilen, als später mehrere gleichzeitig. Wenn du also etwas Gold sparen willst und nicht allzu schwer verletzt bist, kannst du durchaus mal mehr als 1 Kampf riskieren, bevor du zur Hexe rennst. Nachdem du ein paar Monster gekillt hast, solltest du mal in der Stadt in Cohens Trainingslager vorbeischaun und mit deinem Meister reden. Er wird dir sagen, ob du bereit bist, ihn herauszufordern. Und wenn du bereit bist, Sorge dafür, dass du ihn auch besiegst (als vorher heilen)! Dein Meister wird dich nicht töten wenn du verlierst, stattdessen gibt er dir eine komplette Heilung und schickt dich wieder auf den Weg.

Du kannst deinen Meister nur einmal am Tag herausfordern.

Tod

Der Tod ist ein natürlicher Teil in jedem Spiel, das irgendwelche Kämpfe enthält. In Legend of the Green Dragon - Scheibenwelt Edition kommst du in die Domäne des Todes. Wenn du stirbst, verlierst du normalerweise alles Gold, das du dabei hast (Gold auf der Bank ist sicher!) und etwas von deiner gesammelten Erfahrung. Wenn du tot bist, kannst du Tods Domäne erforschen, den Garten und das Haus. Du wirst dort Tod treffen. Er hat einige Dinge,

die du für ihn tun kannst, und als Gegenleistung wird er dir spezielle Kräfte oder Gefallen gewähren. Tods Domäne ist einer der Plätze, die du von Ankh-Morpork aus nicht erreichen kannst. Umgekehrt kommst du nicht in die Stadt, solange du tot bist.

Du bleibst solange tot bis du dem Sensenmann genug Seelen geangelt hast - oder wenn du das nicht machst, bis zum nächsten Spieltag. Es gibt 6 Spieltage pro echten Tag. Diese Tage fangen an, sobald die Uhr in der Stadt Mitternacht zeigt.

Solltest du eines unehrenhaften Todes gestorben sein (z.B. nach einem Bankraub oder einem Einbruch), kann es sein, dass Tod dich nicht wieder belebt und du auf den nächsten Spieltag warten musst.

Neue Tage

Wie oben erwähnt, gibt es 6 Spieltage pro echten Tag. Diese Tage fangen an, sobald die Uhr in der Stadt Mitternacht zeigt. Wenn dein neuer Tag anfängt, werden dir neue Kampfrunden, Zinsen bei der Bank (wenn der Bankier mit deiner Leitung zufrieden ist) gewährt, und viele deiner anderen Werte werden aufgefrischt. Außerdem wirst du wieder belebt, falls du tot warst. Wenn du ein paar Spieltage nicht einloggst, bekommst du die verpassten Spieltage nicht beim nächsten Login zurück. Du bist während deiner Abwesenheit sozusagen nicht am Geschehen dieser Welt beteiligt. Kampfrunden, PvP-Kämpfe, Spezielle Fähigkeiten und andere Dinge, die sich täglich zurücksetzen, summieren sich NICHT über mehrere Tage auf.

PvP (Player versus Player)

Legend of the Green Dragon enthält ein PvP-Element (PvP=Player vs. Player = Spieler gegen Spieler), wo Spieler andere Spieler angreifen können. Als neuer Spieler bist du die ersten 21 Spieltage, oder bis du 1000 Erfahrungspunkte gesammelt hast immun gegen Angriffe - es sei denn, du greifst selbst einen anderen Spieler an, dann verfällt deine Immunität.

Unter "Assassinen-Tätigkeiten" kannst du eine Liste der anderen Spieler sehen, die du momentan angreifen kannst.

Wenn du bei einem PvP-Kampf stirbst, verlierst du alles Gold, das du bei dir hast, und 3% deiner Erfahrungspunkte. Du verlierst keine Kampfrunden und auch sonst nichts. Wenn du selbst jemanden angreifst, kannst du 10% seiner Erfahrungspunkte und all sein Gold bekommen. Wenn du aber verlierst, verlierst du selbst 5% deiner Erfahrung und alles Gold. Wenn dich jemand angreift und verliert, bekommst du sein Gold und 10% seiner Erfahrungspunkte.

Du kannst nur jemanden angreifen, der etwa dein Level hat, also keine Angst, dass dich mit Level 1 ein Level 15 Charakter niedermetzelt. Das geht nicht.

Wenn du dir in der Kneipe ein Zimmer nimmst, um dich auszuloggen, schützt du dich vor gewöhnlichen Angriffen. Der einzige Weg, jemanden in der Kneipe anzugreifen, ist den Barkeeper zu bestechen, was eine kostspielige Sache sein kann. Zum Ausloggen "In die Felder verlassen" (oder sich überhaupt nicht ausloggen) bedeutet, dass du von jedem angegriffen werden kannst, ohne dass er Gold dafür bezahlen müsste. Du kannst nicht angegriffen werden, solange du online bist, nur wenn du offline bist. Je länger du also spielst, umso sicherer bist du ;-). Außerdem kann dich niemand mehr angreifen, wenn du bereits bei einem Angriff getötet worden bist, also brauchst du nicht zu befürchten, in einer Nacht 30 oder 40 mal niedergemetzelt zu werden. Erst wenn du dich wieder eingeloggt hast, wirst du wieder angreifbar wenn du getötet wurdest.

Vorsicht! Wenn du Spieler angreifst, kann es gut sein, dass die Stadtwache auf dich aufmerksam wird und nach dir fahndet! (Siehe auch Abschnitt über die Wache)

Wichtige Orte

Was verbirgt sich hinter den einzelnen Punkten in der linken Navigationsleiste? Manche wirst du erst betreten können, wenn du etwas Erfahrung gesammelt hast. Andere sind wiederum nur interessant, wenn du genügend Geld oder Edelsteine parat hast. Am besten, du suchst ein paar von diesen Orten auf und erforschst sie. Hier seien nur die wichtigsten genannt.

Die große weite Welt - Der Ort, wo du kämpfen kannst. Du kannst hier auswählen zwischen leichten (Sto-Ebene), mittleren (Die Mittlande) und schweren Kämpfen (Viericks). Die gängige Wahl sind die Mittlande, dort wirst du meist Gegnern über den Weg laufen, die im gleichen Level sind wie du. Doch du wirst nicht nur auf gefährliche Kreaturen treffen, sondern manchmal auch auf etwas Besonderes stoßen. Aber Vorsicht: Diese Specials sind nicht immer nur positiv.

Cohens Trainingslager - Hier kannst du deinen Meister befragen wie viele Erfahrungspunkte dir noch fehlen bis du ihn/sie besiegen kannst oder deinen Meister herausfordern. Solltest du ihn besiegen, steigst du im Level auf, was 10 Trefferpunkte mehr bedeutet, sowie eine Steigerung deiner Angriffs- und Verteidigungswerte ebenso wie deine Spezialfähigkeit um einen Punkt steigt.

Der Eimer - Eine der zwei Kneipen (die andere ist "Die geflickte Trommel"). Du kannst hier ein Bier trinken, was unter Umständen deine Fähigkeiten für eine gewisse Zeit steigert. Wundere dich dann aber nicht, wenn du im Chat etwas lallst und nuschelst. Abgesehen davon kannst du dich hier unterhalten, eine Nachricht ans schwarze Brett heften oder dir bei Herrn Käse, dem Wirt verschiedene Getränke für 2 Edelsteine besorgen. Wenn du mit deiner momentanen Rasse unzufrieden bist: hier gibt es den Transformationstrank.

Morporkia Bank - Du hast Angst, dass du dein Gold verlieren könntest? Dann kannst du es hier deponieren. Edelsteine dagegen nicht, da diese dir nicht abgenommen werden können. Wenn du Gold brauchst und du hast keins, kannst du dort auch einen Kredit aufnehmen... oder die Bank ausrauben, aber überleg dir das lieber zweimal.

Pferdestall - Wenn du viel Gold und Edelsteine gespart hast, kannst du dir ein Tier zulegen, das dir in deinen Kämpfen in der großen weiten Welt beisteht.

Hide Park - Man möchte ja nicht immer alleine bleiben, deswegen kann man in diesem Park bei lauschiger Atmosphäre mit anderen plaudern und anbändeln. Wenn du mit einer Person flirtest und diese deine Annäherungsversuche erwidert, könnt ihr nach einer gewissen Zeit sogar heiraten.

Burlichs Rüstungen und StarkimArms Waffenschmiede - Wie der Name schon sagt, bei diesen beiden Zwergen gibt es Waffen und Rüstungen. Du kannst hier auch deine alten Sachen verkaufen und dir dafür etwas Neues zulegen. Wenn du kein Gold hast, kannst du auch versuchen zu klauen, aber Zwerge reagieren darauf sehr empfindlich.

Die Stadtwache - Die Stadtwache kümmert sich um die Verbrechen. Das bedeutet, wenn du eine böse Tat getan, z.B. andere Spieler hinterrücks angegriffen, geraubt oder gestohlen hast, dann wird die Wache auf dich aufmerksam und fahndet nach dir. Sollte dich ein Wächter stellen, wirst du wahrscheinlich in eine Zelle im Wachhaus gesteckt.

Böse Taten verjähren auch, aber nur gaaaaanz langsam, also pass auf dass du nicht zu viele davon begehst.

Bereit für die neue Welt!

Du solltest jetzt eine ziemlich gute Vorstellung davon haben, wie dieses Spiel in den Grundzügen funktioniert, wie du weiterkommst und wie du dich selbst schützt. Es gibt aber noch eine Menge mehr in dieser Welt, also erforsche sie! Hab keine Angst davor zu sterben, besonders dann nicht, wenn du noch jung bist. Selbst wenn du tot bist, gibt es noch eine Menge zu tun!

Häufig gestellte Fragen

15. Mir läuft so eine dämliche Ziege dauernd hinterher. Was macht sie bei mir?

Nichts. Ja, das stimmt. Solange du kein eigenes Tier gekauft hast, kann es dir halt ab und zu passieren, dass dir eine herrenlose Ziege hinter herläuft. Sie kümmert sich nicht um dich, also brauchst du dich auch nicht um sie zu kümmern.

Du kannst sie aber auch einfach im Pferdestall verkaufen.

16. Wer ist denn dieser Schnapper, der ab und zu auftaucht?

Schnapper ist ein wandernder Händler, der eben wandert und deswegen dir ab und zu über den Weg läuft und versucht dir etwas anzudrehen. Du solltest ihm mit Argwohn begegnen, nicht alles, was er verkauft, besitzt *räusper* höchste Qualität.

17. Ich möchte ein Haus bauen. Warum geht das nicht?

Es geht. Allerdings brauchst du genügend Erfahrung dafür, sprich, mindestens einmal solltest du den Drachen bereits besiegt haben und danach einen gewissen Level erreichen. Ach ja, und massig Kohle und Edelsteine brauchst du dann natürlich auch. Praktischerweise kannst du dein Haus in Raten bauen, aber du verbrauchst jedes Mal eine Kampfrunde dabei.

18. Ich bin im Gefängnis! Wie komme ich da wieder raus?

Ein freundliches Wort öffnet Tür und Tor. Nein, im ernst. Wenn du im Gefängnis sitzt, dann sicher mit recht. Sei froh, dass du noch lebst und nicht tot bist.

Allerdings kannst du auch versuchen dein Lösegeld zu bezahlen oder von jemand anderen bezahlen zu lassen. Die Höhe des Lösegeldes ist abhängig von deinem Level und der Anzahl deiner Drachentötungen. Solltest du nicht genügend Gold haben, heißt es wohl warten...

19. Was für Fähigkeiten haben die einzelnen Tiere?

Nun, dazu musst du dir schon ein Tier zulegen, dann wirst du es sehen. Sei aber versichert, dass du, je mehr du für das Tier bezahlst, auch mehr Fähigkeiten von dem Tier erwarten kannst. Lass dich überraschen.

Oder frag einen Spieler, der sich das Tier bereits zugelegt hat...

20. In der Ruhmeshalle gibt es eine Tabelle mit Arenapunkten. Ich will auch Arenapunkte.

Das ist schön. Arenapunkte bekommst du jedes Mal, wenn du einen Kämpfer in der Arena besiegt hast. Arena ist? In der Burg Kameltrott. Wo die wiederum ist? Nun, du wirst sie finden. Aber vielleicht besuchst du auch einfach mal die Gilde der Kartenzeichner, hm?

In der Arena kann man übrigens auch gaaaanz toll andere Spieler herausfordern. Der Vorteil: Dort stirbt keiner, man streicht einen Goldgewinn ein wenn man gewinnt und es zählt auch nicht zu den bösen Taten.

21. Argh, dieser \$#&w\$! Kerl! Ich will ihn töten! Warum geht das denn nicht?

Wenn du einen Spieler töten willst, aber ihr euch von euren Levels zu sehr unterscheidet, dann geht das halt nicht. Eventuell aber triffst du ihn aber auch nie offline an oder du hattest bereits deinen 1 pvp-Kampf pro Spieltag.

Doch es gibt ja auch noch andere Möglichkeiten einen Spieler zu belangen... rede doch einfach mal mit Halsap Schneider in der geflickten Trommel und lass andere die Arbeit erledigen.

22. Was ist das goldene Ei?

Es ist ein einzigartiges Special, das nur ein Spieler im Spiel besitzen kann. Allerdings kannst du es dem Spieler wieder abnehmen, wenn du ihn in einem pvp-Kampf tötest. Welche Fähigkeiten das goldene Ei besitzt, kannst du dann selbst herausfinden.

23. Wefhalb kann ich im chat nichtf normalef fagen?

Du hast als Rasse am Spielanfang einen Igor gewählt. Igors haben einige unverkennbare Markenzeichen, zu denen auch das Lispeln gehört. Wunder dich also nicht darum, wenn du so seltsam redest.

24. Ich habe eine Frage und die Antwort steht hier nicht drin. Was tun?

Als erstes sei euch das Forum nahegelegt (Ihr findet es in der Menüzeile ganz oben). Sollte euch da nicht geholfen werden können, oder meint ihr, dass die Frage direkt einen Admin interessieren könnte, könnt ihr auch ein "Stoßgebet an die Götter" senden, wobei ihr in diesem Fall gewarnt sein sollt: Die Admins haben häufig wichtigeres zu tun, als unmengen an Fragen zu beantworten. Es ist wie bei allen Göttern: Gebete werden meist nur dann beantwortet wenn sie etwas wirklich wichtiges beinhalten!

25. Das Spiel ist genial! Kann ich euch irgendwie helfen oder danken?

Wir planen eigentlich immer wieder neue Features und Orte für das Spiel. Wenn du bei der Weiterentwicklung behilflich sein willst, ist das Forum ein idealer Ausgangspunkt dafür. Solltest du uns einfach Danke sagen, und dich erkenntlich zeigen wollen, dann schau dir mal an, was in der Jägerhütte so abgeht :o)