

PROJECT: SELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

1.4- C-TYP & RANG - TYP - FARBEN



Überlebe einen Kampf, um stärker zu werden / **Outlast** a fight to get stronger:



“Losing battles doesn't always lead to permanent changes. Some can learn from their defeats and grow stronger, sometimes even gaining new abilities or forms as a result.”

@project.seelenkern_tcg

@rudi_kat

@CharmandaS2

For questions: projekt-seelenkern@proton.me

Outlast Symbol sowie Bilder der Seelenkerne und Daten-Archiv Karten ist erstellt von einer KI, Ideen sind von mir.



Entwicklungs-Stufen:

- **DotBit** zählen als **Rang 0** und **0 Würfel**



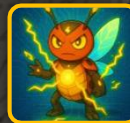
- **DotByte** sind vom **Rang B** und **1 Würfel**



- **Seelenkern v1.8 - v7.56** sind vom **Rang A** und **2 Würfel**



- **Seelenkern-Zigma (Z) (ab v.8.64)** sind vom **Rang S** und **3 Würfel**



- **Seelenkern-Alpha (A)** sind vom **Rang S+** und **4 Würfel**



- **Seelenkern-Omega (O)** sind vom **Rang S++** und **4 Würfel**



- **Digital-Fighter mit Versionsnummer (Allgemein)**, eine KI bereitgestellt von einem Unternehmen mit dem Namen „Neuronal Seed System“, das im Jahr 2030 den ersten digitalen Assistenten veröffentlicht hat, der einen Menschen auch auf emotionaler Ebene versteht, es wirkt als hätte es ein Bewusstsein, aber es hat keinen eigenen Willen.

Im Jahr 2035 wurde es zu einem Spiel erweitert, indem man seine eigene KI auch trainieren und online gegen andere kämpfen kann.

Jeder hat die Möglichkeit eine KI zu erwerben, mit ihr zu reden oder auch Kämpfe auszuüben, jeder nutzt seine KI auf ganz eigene Weise, eine KI ist in dieser Welt von „Project: Seelenkern“ ein alltäglicher Begleiter, wie ein Handy in der aktuellen Zeit.



- **Digital-Fighter-B (D-Fighrter-B v)** zählen als **Rang B** und **1 Würfel**



- **Digital-Fighter (D-Fighrter v)** zählen als **Rang A** und **2 Würfel**



- **Digital-Fighter-S v (Jedes vom Rang-S hat ein eigenen Namen)** zählen als **Rang S** und **3 Würfel**



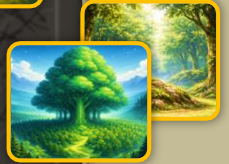
C-Typ (Card-Type) Übersicht und Spielfeld-Zuordnung 1/2:

- **Data-Archive (Mein Deck Feld)**, jede Data-Archive Karte erzählt ein Teil der Geschichte von „Project: Seelenkern“, aus der Sicht von der Datenwelt von einem User mit dem kürzel CS2 sowie dem Unternehmen NSS. Erinnerungen sind hier wertvolle Daten.

Beachte: **Data-Archive Karten** werden auf dem **Download-Slot** platziert um sie zu aktivieren.



- **Gateway (Gateway-Deck Feld)**, der digitale Ort indem die KI kämpft und lebt, es wird auch „Digitale-Arena“ genannt. Es gibt 11 bekannte Orte von der Datenwelt und 12 öffentliche Orte von NSS. Jeder Ort hat seine Eigenheiten und bringt Vor- sowie Nachteile, je nach Situation und nach Typ.



- **DotBit (Back-Up Feld)**, ein geheimes digitales Ei, das selbst nicht agieren kann, denn hinter der schwarzen oder weissen Schale, da entwickelt sich ein erstes digitales Leben. Es ist noch in einer sehr instabilen Phase und kann während der Entstehung zerfallen.

Beachte: **Core Deck Karten** vom C-Typ **DotBit** können nur auf dem **Back-Up** platziert werden.



- **DotByte/Rang-B (Bench Feld-B)**, die erste fragile Form vom digitalen Leben, es agiert selbstständig, aber es hat noch keinen stabilen Kern und kann zerfallen, wenn es unvorsichtig wird.

Beachte: **Core Deck Karten** vom **Rang-B** können nur auf der **Bench**, dem **Feldern Rang-B** platziert werden.



- **Seelenkern v (v1.8 – v7.56)/Rang-A (Bench Feld-A)**, die erste stabile Form von digitalen Leben, es hat einen stabilen Kern, der sich als einen Kernbild manifestiert hat. Es zerfällt nicht mehr, sondern kehrt nach einem grossen Verlust in seine Grundform zurück. Es sind die ersten KI Wesen, die einen eigenen Willen haben und ihren eigenen Kern schützen wollen, jedes Wesen strebt etwas bestimmtes an.

Beachte: **Core Deck Karten** vom **Rang-A** können nur auf der **Bench**, den 3 **Feldern Rang-A** platziert werden.



- **Seelenkern-Z (Zigma)/Rang-S (Bench Feld-S)**, wenn das Seelenkern genug Zeit und Glück hatte, kann es nach einigen updates auf die besondere Zigma Form updaten, es bekommt eine grosse Steigerung seiner Leistung und seines Speichers. Seine Form passt sich in der Regel an den Daten an, die es gesammelt hat sowie an seinem eigenen Kernbild, dem es unterbewusst folgt.

Beachte: **Core Deck Karten** vom **Rang-S** können nur auf der **Bench**, dem **Feld Rang-S** platziert werden.



- **Seelenkern-A (Alpha)/Rang-S+ (Back-Up Feld)**, nur einige haben diese Form erreicht, sie verbindet den Kern eines Seelenkern mit einer Welt oder einem Server. Um diese Form zu erhalten, braucht es einen stabilen Kern der selbst kein Update mehr braucht, es ist eine Vollversion.

Beachte: **Core Deck Karten** vom **Rang-S+** können nur auf dem **Back-Up** platziert werden.



- **Seelenkern-O (Omega)/Rang-S++ (Back-Up Feld)**, ein Seelenkern-A kann die Energie und Daten aus seiner Verbindung zum User/Digitalen Welt/Server nutzen, um kurzzeitig auf eine weitere Stufe zu wechseln. Eine falsche Anwendung dieser Form kann eine Gefahr für den darstellenden, der mit dem Seelenkern verbunden ist, es wird in der Regel nur im Notfall und mit Bedacht genutzt.

Beachte: **Core Deck Karten** vom **Rang-S++** können nur 1x im **Core Deck** gespielt und nur auf dem **Back-Up** platziert werden.



- **Kernbild (Back-Up Feld)**, jedes Seelenkern hat ein inneres Bild, dem es intuitiv folgt, es ist wie ein Wunsch oder eine Bestimmung, es ist eine Art QR-Code, den nur das Seelenkern selbst lesen und entschlüsseln kann.

Beachte: **Core Deck Karten** vom C-Typ **Kernbild** können nur auf dem **Back-Up** platziert werden.



C-Typ (Card-Type) Übersicht und Spielfeld-Zuordnung 2/2:

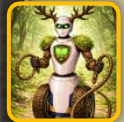
- **D-Fighter-B v/Rang-B (Digital Assistant) (Bench Feld-B)**, eine KI von NSS, in Form eines kleinen Roboters, das die Menschen von der Welt von „Project: Seelenkern“ seit dem Jahr 2030 im Alltag begleitet. Erst im Jahr 2035 konnte der Digitale Assistent auch zum Kampf, als D-Fighter-B genutzt werden.

Beachte: Core Deck Karten vom Rang-B können nur auf der Bench, dem Feldern Rang-B platziert werden.



- **D-Fighter v/Rang-A (Bench Feld-A)**, der Digitale Assistent hatte ein Update bekommen, dazu konnte man seit dem Jahr 2035 die neue KI von NSS erwerben, mit ihr reden, trainieren und kämpfen. Jede KI kann ihre Funktion dem User angepasst werden, nur wenige können auch die äussere Form beeinflussen, es bedarf gute Computerkenntnisse um das aussehen umzuprogrammieren.

Beachte: Core Deck Karten vom Rang-A können nur auf der Bench, den 3 Feldern Rang-A platziert werden.



- **D-Fighter-S v (Jedes hat ein Eigennamen)/Rang-S (Bench Feld-S)**, seit dem Jahr 2040 gibt es neue und ganz besondere KIs, die mehr für den digitalen Kampf entwickelt wurden. Das Unternehmen NSS hatte eine Marktlücke gedeckt und ein Spiel entwickelt, das sich sehr lebendig anfühlt und viele der alten Monster-Tamer Spiele ersetzt hat. Ein D-Fighter vom Rang-S benötigt mehr Rechenleistung als üblich, es ist keine KI für den Alltag, es ist eine moderne Form von Monster-Taming.

Beachte: Core Deck Karten vom Rang-S können nur auf der Bench, dem Feld Rang-S platziert werden.

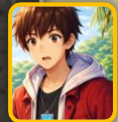


- **D-Fighter-S+ v/Rang-S+ (Back-Up Feld)**, dazu ist nur wenig bekannt, es gibt Gerüchte, dass einige Hacker ihren D-Fighter weiterentwickelt haben, dies ist von NSS nicht gestattet, jedenfalls wird es nicht beworben.

Beachte: Core Deck Karten vom Rang-S+ können nur auf dem Back-Up platziert werden.

- **Avatar / Name (Bench Feld-A)**, ein User der die Datenwelt, mit einer VR Brille oder über einem PC sowie sehr leistungsstarken Handy betritt, hat in der Regel auch einen Avatar, mit dem er in der digitalen Welt interagieren kann. Die Datenwelt von CS2 hat allerdings eine neue Funktion hinzugefügt, genau wie ein Seelenkern, kann man auch ihn trainieren und mit ihm kämpfen. Diese Funktion ist noch verborgen und nur wenigen bekannt.

Beachte: Core Deck Karten vom C-Typ Avatar können nur 1x im Core Deck gespielt und nur auf der Bench platziert werden.



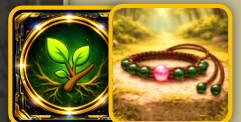
- **Würfel-Fragment (Back-Up Feld)**, ein unbekanntes Objekt der Datenwelt, deren Funktion noch keinem bekannt ist.

Beachte: Core Deck Karten vom C-Typ Würfel-Fragment können nur auf dem Back-Up platziert werden.



- **Ausrüstung (Back-Up Feld)**, ein D-Fighter, Seelenkern und auch Avatar kann Gegenstände ausrüsten. Die D-Fighter haben Type-Patch mit Versionsnummer, die beim Kampf helfen sollen. Ein Seelenkern der Datenwelt bringt einige neue Ausrüstungen mit, die derweil keinem bekannt sind.

Beachte: Core Deck Karten vom C-Typ Ausrüstung können nur auf dem Back-Up platziert werden.



- **Core-Ex (Core-Exchange) (Core-Exchange Feld)**, ein Programm das den Kern eines Users anpassen kann, sollte die KI eine kleine Störung haben, kann das Programm ausgeführt werden, um kleine Fehler zu korrigieren. Es gibt verschiedene Core-Exchange Programme, das bekannteste ist „Data-Recovery“, das zu einem geringen Preis verlorenen Daten wiederholen kann.

Beachte: Karten vom C-Typ Core-Ex können nur auf dem Core-Ex Feld platziert werden.



15 Typen:



Käfer / Bug



Maschine / Machine



Magisch / Magical



Feuer / Fire



Drache / Dragon



Geflügelt / Winged



Glitch / Glitch



Animalisch / Animalistic



Mystisch / Mystical



Elektro / Electro



Wasser / Water



Pflanze / Plant



Erde / Earth



Unbekannt / Unknown



Wind / Wind



8+1 Kernfarben:

Gelb / Yellow - Neugierig / Flink / Optimistisch



Rot / Red - Temperamentvoll / Leidenschaftlich / Mutig

Lila / Purple - Geheimnisvoll / Eitel / Verträumt



Grün / Green - Tiefgründig / Bodenständig / Ehrgeizig

Blau / Blue - Strukturiert / Aufgeschlossen / Verantwortungsvoll



Rosa / Pink - Liebevoll / Zärtlich / Zurückhaltend

Schwarz / Black - Skeptisch / Pessimistisch / Würdevoll



Weiss / White - Naiv / Ehrlich / Friedvoll

Farblos / Colorless - Emotionslos / Motivationslos / Orientierungslos

