Beispiel Flavortexte für bekannte Spiele

Die Texte sind nicht die original Flavortexte sie dienen nur der Veranschaulichung.

Frostpunk(Brettspiel)

Im Sommer des Jahres 1886 begannen die Schneestürme Missernten folgten, und Menschen verhungerten Millionen flohen in den Süden, fanden dort aber nur Chaos, Hungersnot, und Tod Das britische Empire hingegen begann, in den entferntesten Winkeln des an Ressourcen reichen Nordens riesige, Wärme spendende Generatoren zu konstruieren, um einigen Auserwählten das Überleben jenseits der in sich zusammenfallenden Zivilisation zu ermöglichen Doch die Zeit reichte nicht aus – ein apokalyptischer Eissturm fegte aus dem Norden heran und verschlang alles in seiner Bahn. Dennoch gelang es einigen Überlebenden, die Meere zu überqueren und den Ort des Generators zu finden. Doch der Generator – erbaut, um einer Stadt genug Energie zu spenden, um dem Ende der Welt zu trotzen – war vollkommen vereist Es liegt nun an ihnen New London zu errichten.

Mycelia(Brettspiel)

Bringt die magischen Tautropfen aus eurem Wald zum Schrein des Lebens und erhaltet die Unterstützung der Waldgöttin. Wem gelingt dies am schnellsten? Ihr braucht die Unterstützung der mysteriösen und heldenhaften Waldbewohner, die in Form von Karten das eigene Kartendeck verbessern können und euch so zu individuellen und besseren Fähigkeiten verhelfen. Wer zuerst das eigene Spielfeld leer geräumt hat, gewinnt den Segen der Waldgöttin und das Spiel.

Pokémon Go (nicht das Original sondern K.I. generiert)

„Willkommen in der echten Welt – nur mit Taschenmonstern. Plötzlich ist jeder Park eine Arena, jede Kirche ein PokéStop, und jeder Typ mit Handy ein Trainer auf Schiggy-Jagd. Du läufst Kilometer um Kilometer, brütest Eier aus, die dir irgendwer angedreht hat – und bleibst mitten auf der Kreuzung stehen, ignorierst hupende Autos, weil dein Handy vibriert. Ein Relaxo. Ein dicker, blauer, schnarchender Klops, der keinen Meter weitergeht. Ein Fremder ruft: ‚Alles okay?' Du: ‚Da war ein Relaxo. Ich musste.' In dem Moment weißt du: Das ist kein Spiel. Das ist dein Leben."

Disaster (**machina eX**)

Am Anfang ist da die Finsternis. Das leise Summen der Apparate. Ein letzter tiefer Atemzug vor dem Beginn einer langen, langen, langen, langen Reise. Eine Reise, nach der nichts mehr so sein wird wie zuvor. Was wird nach dem nächsten Atemzug geschehen? Und dem übernächsten? Und dem danach? Niemand weiß es. Niemand weiß überhaupt irgendwas.

Life Goes On (**machina eX**)

Es ist ein stürmischer Tag Ende September. Ihr seid die einzigen Fahrgäste, die an diesem Vormittag mit dem Bus über die Landstraße fahren. Alle paar Minuten fährt die Busfahrerin an einer Haltestelle vorbei, ohne das Tempo zu verringern – Bedarfshalte ohne Bedarf.
Eure Arbeit in der *Bundesanstalt für Einheitsbewältigung* führt euch heute nach Prückwitz, einer kleinen Stadt an der Lahse. Zu DDR-Zeiten lebten hier zeitweise fast 22.000 Menschen; heute, über dreißig Jahre nach der Wiedervereinigung, hat Prückwitz noch knapp 9.000 Einwohner:innen. (…) Als ihr von eurem Auftrag aufblickt, kommt der Bus rumpelnd zum Stehen. Mit einem Zischen öffnen sich die Türen. Prückwitz, Alter Bahnhof. Endhaltestelle.