Game Design Document – *Scarlet*

**Jonathan Brem, Jürgen Hahn, Lena Manschewski, Andreas Pritschet**

# Inhalt

Inhalt 2

1. Characters 4

1.1 Scarlet – Player Character 4

1.2 Friendly Non-Player Character: The Guide 5

1.3 Boss Non-Player Characters 5

1.3.1 The Man / The Vampire 5

1.3.2 The Werewolf 5

1.3.3 The Twin Fairies 6

1.3.4 The Final Boss 6

1.3.4.1 The Stalker 6

1.3.4.2 The Demon Hunter 7

1.3.4.3 The Angel 7

2. Story (mit Kommentar) 8

2.1 Scarlet Suburb 8

2.2 Crimson Copse 11

2.3 Sanguine Shelter 14

2.4 Maroon Monastery 17

3. Environment 22

3.1 Suburb and Plaza 22

3.1.1 Description 22

3.1.2 Leveldiagrams 22

3.2 Copse and Glade 22

3.2.1 Description 23

3.3 Shelter and Living Room 23

3.4 Tunnel and Monastery Church 23

4. Gameplay 23

4.1 Combat Mode 23

4.1.1 Vampire Bossfight 23

4.1.2 Werewolf Bossfight 23

4.1.3 Twin Fairies Bossfight 24

4.1.4 Final Bossfight 24

4.1.4.1 Demon Hunter Bossfight 24

4.1.4.2 Angel Bossfight 24

4.2 Exploration Mode 24

5. Art Description 24

5.1 Moodboard 24

5.2 Fake Screenshots 24

5.3 Beschreibung 24

6. Sound 25

7. UI and Controls 25

8. Dialogs 25

8.1 Scarlet 25

8.2 The Guide 25

8.3 The Vampire 26

8.4 The Werewolf 27

8.5 The Female Fairy 27

8.6 The Male Fairy 28

8.7 The Demon Hunter 28

8.8 The Angel 29

8. Easter Eggs 30

# Characters

## Scarlet – Player Character

* Junge Frau
* Wird durch übernatürliche Erscheinung (roter Mond) in einen höheren Dämon verwandelt
  + Dämonenart wird von jeder anderen Art gefürchtet und darf eigentlich in dieser Welt nicht existieren;
  + der Name wird bewusst nicht genannt;
  + gibt es nur einmal in dieser Welt;
  + dieses Phänomen ist einem Zyklus unterworfen  
    🡪 ähnliche Wesen sind bereits aufgetreten und die Ereignisse des Spiels sind der aktuelle Zyklus, der Nachfolger haben wird und somit nicht der letzte ist
  + wenn sie zu stark wird, kann sie nicht mehr getötet werden
* Nach Verwandlung:
  + Klauen anstatt von Händen
  + Augen leuchten markant rot
  + Umgeben von roter Aura
  + Licht verlangsamt sie, schadet ihr und raubt ihr dihre dämonischen Fähigkeiten
  + Kann klettern
  + Kann Umgebung an bestimmten Stellen ändern (z.B. Baum umhauen)
* Stumm während des ganzen Spiels
* Villain Protagonist 🡪 Scarlet aufzuhalten, bedeutet, dass das Leben auf der Erde weiterexisitiert
* Über den Verlauf des Spiels verliert Scarlet immer mehr an Menschlichkeit, ehe sie vollständig zur Bestie wird  
  🡪 zu Beginn besorgt, aufgebracht und flieht aus dem Vorort, um niemanden zu gefährden,  
  🡪 am Ende blutrünstiges Biest, das alles tötet, was es sieht
* Stärker als ihre Vorgänger
* Am Ende des Spiels in Parallelwelt aus reinem Licht in einen Käfig aus goldenen Licht gebannt
* Erweckt den Anschein ihr Gefängnis von innen zerstören zu können

## 1.2 Friendly Non-Player Character: The Guide

* Sehr, sehr alter Mann
* Kommentiert Scarlet’s Erfolge und deutet die richtige Richtung an
* War bereits Teil von vorherigen Zyklen
* Kann in den Gebieten vor Bosskämpfen gefunden / angetroffen werden
* Verschwindet am Ende, nachdem Scarlet gebannt wurde

## 1.3 Boss Non-Player Characters

### 1.3.1 The Man / The Vampire

* männlich
* jung im Aussehen, aber mehrere hundert Jahre alt
* nicht alt genug, um einen der Vorgänger von Scarlet getroffen zu haben
* Identifiziert Scarlet zunächst als Mensch und damit als Beute und nicht als den höheren Dämon
* Begleitet Scarlet zu einem dunklen Marktplatz
* Gibt sich als höherer Vampir zu erkennen und stellt schockiert fest, dass Scarlet der Art von Dämon angehört, die nicht in dieser Welt existieren darf und entdeckt, dass sie noch schwach ist (Scarlet ist essentiell noch ein “Babydämon” zu diesem Zeitpunkt
* versucht Scarlet zu töten, um sein Überleben zu sichern und selbst stärker zu werden indem er ihr Blut trinkt
* Stirbt durch Scarlet’s Klauen  
  🡪ist überrascht davon, dass er durch Scarlet’s Klauen steben kann, da sie kein höherer Vampir ist und   
  🡪kommt zum Entschluss, dass Scarlet bereits ungwöhnlich stark sein muss, obwohls sie noch so “jung” ist

### 1.3.2 The Werewolf

* Junger Mann
* Verbringt die Vollmondnacht im Wald, um niemanded zu gefährden
* Wird zufällig von Scarlet gefunden (die auch niemanden gefährden will)
* Greift nach der Verwandlung Scarlet an#
* Angriffe des Werewolfs stark genug, um Scarlet zu verletzen, obwohl kein Licht präsent ist
* Stirbt durch Scarlet’s Klauen
* Entschuldigt sich bei Scarlet für seinen Angriff, nachdem dieser sich im Sterben liegend zurückverwandelt hat

### 1.3.3 The Twin Fairies

* Zwei sehr, sehr alte Feen
* Alt genug, um den direkten Vorgänger von Scarlet getroffen zu haben
* Obwohl sehr alt, kindlich in Persönlichkeit und Sprache
* Erinnern sich aktiv an Scarlet’s Vorgänger
* Greifen Scarlet an
  + Eine Fee übernimmt eine leere Rüstung (umgibt Schwert und Schild mit purem Licht)
  + Eine Fee verwendet pures Licht für Fernkamp
* Die Fee in der Rüstung stirbt zuerst
* Die andere Fee übernimmt die Rüstung und wird später ebenfalls getötet

## 1.3.4 The Final Boss

The Stalker und The Demon Hunter sind die selber Person, was allerdings kurz vor dem letzten Bosskampf enthüllt wird.

### 1.3.4.1 The Stalker

* Alter und Geschlecht unidentifizierbar
* Erster Auftritt  
  🡪 Nach dem Vampir-Bosskampf bewegt sich dieser NPC im Vordergrund aus dem Bild
* Zweiter Auftritt (vage)  
  🡪 Vor dem Werwolf-Bosskampf (im Exploration Mode) huscht dieser NPC als Gestalt wahrnembar im Hintergrund von Baum zu Baum
* Dritter Auftritt  
  🡪 Tritt analog zum ersten Auftritt aus dem Bild, allerdings blickt der NPC vorher in Richtung des Spielers (nicht Player Charakter!) und das Gesicht wird mit einem Lichtblitz kurz gezeigt
* Vierter Auftritt  
  🡪 Folgt Scarlet in die Kirche eines Klosters und schließt die Türen

### 1.3.4.2 The Demon Hunter

* Junge Frau (älter als Scarlet)
* The Stalker gibt sich als Demon Hunter zu erkennen
* Ist wütend, dass Scarlet ihre Contract Kills zerstört hat
* Sieht Scarlet ohnehin als die größere Bedrohung an
* Weiß von der Lichtschwäche durch ihre Beobachtungen
* Trägt zwei Pistolen in Holstern, und eine Langwaffe am Rücken, die Kugeln aus purem Licht schießen
* Greift Scarlet mit ihren Schusswaffen an
* Wird von Scarlet mit den Klauen tödlich verletzt und daraufhin in pures Licht getaucht

### 1.3.4.3 The Angel

* Aus dem puren Licht, dass den Demon Hunter umgeben hat, erhebt sich ein Engel
* Undefinierbar in Alter und Geschlecht
* Spricht mit männlicher und weiblicher Stimme (gleichzeitig; mal ist eine lauter, mal die andere)
* Wurde geschickt, um Scarlet aufzuhalten
* Wird von Scarlet angegriffen
* Stellt sterbend fest, dass Scarlet’s Menschlichkeit verloren ist und der höhere Dämon nicht mehr getötet werden kann

# Story (mit Kommentar)

* Gesprochene Sprache im Spiel: Englisch
* Auswahl zwischen deutschen Texten und englischen Texten (Menüs, Untertitel)
* In den folgenden Abschnitten wird auf Deutsch die Geschichte beschrieben, die Dialoge allerdings in Englisch integriert

## 2.1 Scarlet Suburb

[*Erzählt in Bildern bevor der Spieler die Kontrolle übernimmt*]

Der Vollmond steht hoch am Himmel, als Scarlet die Bar verlässt, um nach Hause zu gehen. Als sie der Hauptstraße folgt, wird die helle Nacht den Straßenlaternen zum Trotz unnatürlich dunkel, als würde dichter Nebel das Licht eindämmen – nur ist die Nacht wolkenlos. Sämtliche künstliche Lichtquellen in ihrer näheren Umgebung sind erloschen, in der Ferne jedoch leuchten noch Straßenlaternen und Lichter strahlen aus Fenstern auf die Straße (*hier explizit beschrieben, dass Lichtausfall in einem Umkreis stattgefunden hat; im dazugehörigen Bild wird dies angedeutet; Spieler erschließt evtl. selbst, dass das so gewesen ist*). Scarlet blickt Richtung Mond und dieser färbt sich in blutfarbenes Rot und an seinen Rändern erweckt er den Eindruck, als würde er in Flammen stehen. Ein Feuer, das im gleichen Rot lodert wie die Farbe des Mondes selbst. Nachdem sich die Aura des Mondes vollständig entfaltet hat, taucht dieser Scarlet ohne Vorwarnung in sein nun rotes Licht und umgibt sie mit seiner Aura. Unter enormen Schmerzen sieht Scarlet, schreiend, dass sich ihre Hände und Finger zu scharfen Klauen strecken und krümmen. Scarlet sieht nicht, dass sich ihre Augen ebenfalls in das Rot des Mondes gefärbt haben und leuchten

[*Erzählt während tatsächlichen Gameplays*]

(*Hier beginnt das Exploration Mode Tutorial 1 des Spiels, welches nicht stand-alone steht, sondern in die eigentliche Handlung integriert ist; angestrebte Dauer dieses Segments: 5 Minuten*) Nachdem sich Scarlet beruhigt hat und die Schmerzen verflogen sind, folgt sie weiterhin der Hauptstraße (*Tutorial-Aufforderung an den Spieler, sich nach rechts, den Weg entlang, zu begeben)*. Dabei gelangt sie an eine T-Kreuzung, die nach links in einer Seitengasse weiterverläuft und geradeaus weiterhin Bestandteil der Hauptstraße ist. Nachdem Scarlet die Kreuzung überquert hat und weiter auf der Hauptstraße wandert, sieht sie, dass nicht so weit von ihr entfernt eine intakte Straßenlaterne den Weg vor ihr in helles Licht taucht (*Ab hier treten wieder künstliche Lichter auf)*. Scarlet betritt den beleuchteten Teil der Straße und beginnt sofort reflexartig die Hände schützend vor ihre Augen zu halten und sie empfindet ähnliche Schmerzen, wie bei ihrer Verwandlung, jedoch nicht so stark. Sie entdeckt, dass ihre Hände im Licht wieder normal werden, zieht sich aus dem Lichtkegel zurück und entfernt sich ein paar Schritte von diesem (*Tutorial-Aufforderung an den Spielers sich nach links zu bewegen)*. Scarlet begibt sich zurück zur T-Kreuzung und betritt die Seitengasse auf ihrer rechten Seite (*Tutorial Verfolgerkamera; der Spieler geht weitherhin nach links, was durch Kameraeinstellung ermöglicht wird*). In dieser Gasse sind zahlreihe Wohnhäuser, deren Fenster zum Teil hell erleuchtet sind. Eines dieser Fenster befindet sich jedoch im Erdgeschoss eines Hauses und wirft sein Licht auf den Weg vor sich. Scarlet versucht abermals den Lichtkegel zu durchqueren, nur um auf halben Weg aufzugeben und wieder umzukehren. Dabei erblickt sie allerdings eine intakte Straßenlaterne, die den Weg in eine anliegende, kreuzende Seitengasse hell erleuchtet und somit den Weg weitläufiger für Scarlet unbegehbar macht (*Spieler sieht, dass normales “Gehen” nicht zum Ziel führt*).

Scarlet blickt daraufhin auf ihre neuen Klauen (*Tutorial-Aufforderung an den Spieler, die Hauswand zu erklimmen*) und beginnt an der Hauswand hochzuklettern und weicht dabei anderen erleuchteten Fenstern aus, bis sie das Dach erreicht. Daraufhin bemerkt Scarlet, dass das Nachbarhaus, das jenseits der Kreuzung zur anderen Seitengasse steht, sich in Sprungreichweite befindet (*Tutorial-Aufforderung an den Spieler, dass man Sprinten kann und wenn man über eine Kante (z.B. Ende eines Hausdachs) sprintet, in die Richtung des Sprints springt*). Nachdem Scarlet vom Dach des Nachbarhauses runtergesprungen ist, bildet sich die gleiche rote, brennende Aura um sie herum, wie es beim Mond vorher geschehen ist (*Kamera dreht sich dabei um Scarlet, und der Spieler geht anschließend nach rechts)*. Scarlet setzt ihren Weg in der Seitengasse fort und trifft erneut auf einen Lichtkegel einer Straßenlaterne, der ihr den Weg versperrt. Das Licht erscheint jedoch schwächer (*Tutorial-Aufforderung an den Spieler, dass dieses Licht durchquert werden kann; kein Klettern oder Sprinten möglich in diesem Licht*) und Scarlet durchquert es, gequält und zögernd, mit ihren Händen schützend vor sich erhoben und bemerkt, dass die Aura wieder verschwunden ist. Scarlet folgt der Seitengasse und biegt anschließend zu ihrer rechten in eine kreuzende Straße ein, die schwach beleuchtet den Weg zu einem Marktplatz darstellt, der abgesehen von seinen äußeren Ecken, in Dunkelheit gehüllt ist. Hier trifft Scarlet auf einen Mann in ihrem Alter, der an einer Hauswand lehnt und scheinbar auf jemanden wartet. Als er Scarlet erblickt, eilt er zu ihr und sagt:”**Are you sick, hurt, or … drunk? Let me go along with you!**” (*der Mann sagt das leicht aufgesetzt und überbesorgt*). Der Mann geht links neben Scarlet her (*Tutorial-Aufforderung an den Spieler; Interaktionsknopf drücken für Dialog*). Als Scarlet ihren Weg zur Mitte des Marktplatzes bahnt, sagt der Mann folgendes: ”**Young women like you should not wander around alone at this time.**” (*der Mann sagt das wieder leicht aufgesetzt freundlich und zu selbstverständlich*; *indirektes Tutorial: Spieler kann mehrmals mit Charakteren reden und so verschiedene Dialoge auslösen, bis der letzte sich wiederholt*), “**Have you seen the moon? It looks unnatural, supernatural. I have never seen something like this before.**” (*Diese Aussage ist wichtig und sollte im Hinterkopf behalten werden!*). “**We can stop at the plaza and rest, if you like.**” (*Diese Aussage wiederholt sich bei weiteren Drücken des Interaktionsbuttons*; *Der Dialog ist sozusagen erschöpft*). Scarlet und ihr Begleiter erreichen letztendlich den Markplatz. Als Scarlet den schwachen Lichtkegel, der sie vom dunklen Zentrum des Marktplatzes trennt, hinter sich lässt, bleibt der Mann plötzlich stehen. Er bemerkt, wie ihre Hände wieder zu Klauen werden, ihre Augen rot leuchten und sie von der gleichen Aura umgeben wird, wie der Mond, der über ihnen am Himmel steht.

(*Spiel verlässt den Exploration Mode und geht in den Combat Mode über, mit Combat Mode Tutorial 1 (Ranged Combat))* Der Mann nähert sich langsam Scarlet im Zentrum des Platzes und sagt: ”**I knew the red moon announces a great demon entering this world, but I never witnessed it. Nor did I expect that it is one of your kind. You are still weak and you will quench my thirst for blood after all.**” (*Der Mann sagt dies sehr selbstsicher, fast schon mit einer anderen Stimme; Der Mann gibt sich als Vampir zu erkennnen und gibt Hinweise bzgl. was der rote Mond bedeutet und Scarlet selbst. Er lässt durchblicken, dass er urprünglich Scarlet als Beute gewählt hat und deutet an, dass der rote Mond Gegenstand eines Zyklus ist.*).

(*Boss Fight Beginnt*)

Der Vampir ist in der Lage Magie zu wirken. Er sammelt die Lichtkugeln der vier Straßenlaternen und greift Scarlet mit diesem Licht an (*Der Spieler sollte bis dahin verstanden haben, dass Licht im schadet*). Dabei nimmt dieses Licht verschiedene Formen an, wie z.B. Kugeln, Strahlen, Flächen, die den Boden bedecken. Nach einem Angriff des Vampirs ist es Scarlet möglich, einen Gegenangriff zu starten (*siehe* [*Kapitel 4.1*](#_4.1_Combat_Mode) *für Details*; *Kampfbeschreibung hat keine Storyrelevanz*). Beim Eintritt in die dritte Kampfphase sagt der Vampir folgendes:“**Do you not know you are forbidden from existing in this world**“(*Der Vampir sagt dies unter Kampfanstrengungen, fast verzweifelt im Angesicht seines scheiterns; Der Vampir gibt weiteren Hinweis zu Scarlet*).

Scarlet besiegt den Vampir und zeigt dabei zum ersten Mal die wilde Seite des Biests, zu dem sie geworden ist. Mit seinen letzten Atemzügen sagt der Vampir folgendes: ”**You are far stronger than an infant of your kind should be. This world is ...**” (Der Vampir sagt dies überrascht, sterbend, mit einer gewissen Akzeptanz; *Der Vampir verdeutlicht die tatsächliche Stärke von Scarlet. Er weist erneut auf einen Zyklus hin und deutet an, dass Scarlets Präsenz der Untergang der Welt ist, es sei denn, es passiert, was in vorherigen Iterationen des Zyklus passiert ist*).

(*Spiel ist wieder im Exploration Modus*) Scarlet geht über den Marktplatz in die Richtung eines kleinen Wäldchens, in dem rot brennende Fackeln an den Seiten seines Weges im Boden verankert sind. Dieses Feuer ist der Aura des Mondes und von Scarlet sehr ähnlich. Bevor Scarlet das Wäldchen betritt, zögert sie kurz, blickt über den Marktplatz zurück auf ihren Heimatort und schüttelt den Kopf, als sie widerwillig den Weg betritt. Währenddessen verlässt auf ihrer rechten Seite allerdings etwas ihre Sichtlinie, dessen Gestalt einem Menschen entspricht, was sie nicht bemerkt. (*Hier ist etwas fore-shadowing; Scarlet wird tatsächlich von diesem roten Feuer angezogen und betritt das Wäldchen nicht wegen ihres Willens, wie sie glaub (niemanden gefährden); die menschliche Gestalt (The Stalker) tritt später in ähnlicher Form nochmals auf und ist Teil des letzten Bosskampfes auf (The Demon Hunter)*).

## 2.2 Crimson Copse

[Erzählt während Gameplays, *angestrebte Dauer dieses Segments:* 5 – 10 Minuten]

(Hier beginnt Exploration Mode Tutorial 2) Als Scarlet das kleine rot schimmernde Wäldchen (Crimson Copse) betritt, sieht sie nach einer Linkskurve des Weges, der in einer Hauptstraße mündet, ein Objekt, das von der gleichen Aura umgeben ist, wie sie oder der Mond. Bei näherer Betrachtung erkennt sie, dass es ungefähr so groß wie eine Tür ist, deren Durchgang jedoch in absolutes Schwarz getaucht ist, als würde sämtliches Licht absorbiert. Dementsprechend kann Scarlet nicht ausmachen, was sich auf der anderen Seite dieses Portals verbirgt. Als sie direkt davor steht, ertönt die Stimme eines sehr alten Mannes, der sie anscheinend durch das Portal zu sich ruft: “**Link Darkness**.” (*sehr alte, aber feste Stimme; Tutorial-Aufforderung an den Spieler, durch das Portal zu gehen; während der Aufforderung ertönt die Stimme des Guide NPC mit diesem Dialog + Texthinweis*;). Scarlet durchschreitet das Portal und findet sich im gleichen Waldstück wieder wie vorher, nur stellt sie fest, dass der aus der Linkskurve die sie vorher nahm, eine Rechtskurve geworden ist, und die Hauptstraße nicht existiert zugunsten von Bäumen. Allgemein erscheint jenseits des Portals analog zu diesseits, nur spiegelverkehrt (*Spieler erkennt möglicherweise selbst, dass die Spielwelt in dieser Parallelwelt gespiegelt wurde*) und unterscheidet sich in seiner Atmosphäre (*Parallelwelt wird stilisierter, evtl. etwas verschwommen dargestellt*). “**Chosen Dark, seek me out.**” (*sehr alte, deutliche und feste Stimme*; *Neugier des Spielers wecken, da hin zu gehen*), ertönt es hinter der Kurve, die nun nach rechts verläuft. Scarlet folgt der Stimme und sieht einen sehr alten Mann, der an der Grenze zum dem steht, was in der anderen Welt der Weg zum vorherigen Marktplatz gewesen wäre. Stattdessen befindet sich dort nichts außer absoluter Dunkelheit (*glaubwürdige Levelgrenzen)*, die plötzlich den Weg verschlingt und undurchdringlich ist. Scarlet wird vom sehr alten Mann angesprochen: (*4 Dialogzeilen, die nach und nach durch Interaction Button ausgelöst werden, nur die erste geschieht automatisch; die vierte Aussage wiederholt sich dann; kompletter Dialog muss erschöpft werden, um das Portal verlassen zu können*): “**Champion of Darkness, you saw opportunity where light was absent.**” (*sehr alte, deutliche, fast epische Stimme, jetzt wo Scarlet direkt neben ihm steht; Hinweis für Spieler, dass Portal nur da zu finden ist, wo es dunkel ist*). “**This place, you and I are tied by the red Moon once again.**” (*sehr alte, deutliche, fast epische Stimme, jetzt wo Scarlet direkt neben ihm steht; deutlicher Hinweis auf Zyklus; der alte Mann kannte Scarlet’s Vorgänger in undefinierter Anzahl*). “**You found strength in the death of another being.**” (*sehr alte, deutliche, fast epische Stimme, jetzt wo Scarlet direkt neben ihm steht; Tutorial-Aufforderung an den Spieler 🡪 Erklärung des Combat Perk System 🡪 The Vampire’s Twilight erhalten (siehe Kapitel 4.1 im Unterpunkt Perk System; Easter Egg im Perk Namen*). “**The chosen path hides more sources of power.”** (*sehr alte, deutliche, fast epische Stimme, jetzt wo Scarlet direkt neben ihm steht; Fore-Shadowing auf drei Ebenen. Unmittelbar: Fore-Shadowing des Werwolf-Bosskampfes und dessen Belohnung. Mittelfristig: Collectibles in der Parallelwelt. Langfristig/Vage: “chosen path” kann vom Spieler als sein gewählter Weg angenommen werden, später allerdings wird klar, dass das rote Feuer den Spieler die ganze Zeit geleitet hat*). Scarlet kann in der Parallelwelt noch ein Upgrade-Collectible finden, ehe sie das Portal zurück in ihre Welt durchschreitet. Als sie ihre ursprüngliche Welt wieder betritt, ruft ihr der sehr alte Mann durch das Portal nach:“**Find me in the darkness produced by purging light.**“(*Hinweis an den Spieler an anderen Stellen nach Portalen ausschau zu halten*). Scarlet setzt ihren zuvor unterbrochenen Weg fort bis sie auf eine schwach beleuchtete Zugbrücke trifft, die es ermöglicht den schmalen Fluss, in dem Blut anstelle von Wasser zu fließen scheint, zu überqueren. An beiden Enden der Brücke befinden sich kleine Kontrollstationen, die um diese Uhrzeit verschlossen sind. Als Scarlet beginnt sich langsam durch das Licht zur Brücke hin zu mühen, sieht sie einen sehr gequält wirkenden Mann, der sich an der jenseitigen Kontrollstation zu schaffen macht. Der Mann ruft folgendes über den Fluss: “**Not... safe… for you. Please, … don’t cross.**” (der Mann sagt dies unter Schmerzen, als würde er kaum einen Ton rausbekommen; *fore-shadowing: der Mann versucht andere vor ihm zu schützen, da er sich in einen Werwolf verwandelt, sobald er Richtung Mond blickt*), als sich das Scarlet zugewendete Brückenende in die Luft erhebt, um letztendlich auf der anderen Seite senkrecht in den Himmel zu ragen. Der Mann verschwindet daraufhin entlang der Hauptstraße, tiefer in den Wald. (*Tutorial-Aufforderung an den Spieler. Finde das “Schlüssel-Item”.* Scarlet nähert sich der Kontrollstation, nur um festzustellen, dass diese verschlossen ist und da sie im Licht steht, kann sie das Schloss auch nicht mit ihren Klauen brechen (*Interaktionsbutton-Aufforderung mit Hinweis*). Nach kurzer Suche in der Umgebung (*konkrete Exploration nicht Storyrelevant)* findet sie in der Dunkelheit des Waldes ein Artefakt, dass ihr wie ein Fragment des Mondes erscheint. Als sie es aufsammelt, wird sie stark aber kurz von einer starken Form ihrer Aura durchflutet. (*Tutorial-Aufforderung an den Spieler 🡪 Hinweisen, dass Key Item gefunden wurde (möglicher hinweis: “****Offer Darkness****”)*). Scarlet begibt sich zurück zur Brücke und nähert sich der Kontrollstation erneut. Diesmal allerdings setzt sie das vorher gefundene Artefakt frei und das Licht auf der Brücke erlischt. Scarlet zerschmettert das Schloss der Kontrollstation und betätigt den Mechanismus, um die Brücke wieder zu senken. Während sich die Brücke senkt, beginnen die Lichter zu flackern und letztendlich wieder normal zu leuchten, als wäre nichts gewesen (*Spieler kann das deuten, als ein erneutes “Erwachen” von Scarlet, analog zum Beginn des Spiels, nur deutlich schwächer ausgeprägt*). Scarlet überquert die Brücke und sieht das zerstörte Schloss der Kontrollstation auf dieser Seite. Sie bahnt sich ihren Weg weiter in einen kleinen Seitenweg, der wieder mit Fackeln mit rotem Feuer bestückt ist. Dieser endet auf einer Lichtung, die mit mehreren Bänken gestaltet ist, die im Lichtschein von Straßenlaternen zum rasten einladen sollen. Hier trifft sie erneut auf den Mann, der sie zuvor aussperren wollte. Als er sie erblickt sagt er folgendes. “**No… No… run! Run… away! I’m hiding … for… the people’s… sake… RUN!**” (Stimme *noch gequälter als vorher, fast schon ein atemloses flüstern; das letzte Wort allerdings gefasst und sehr ernst; sagt dass er sich vor den Leuten versteckt, um niemanden zu gefährden*). Sein letztes Wort sagte der Mann, als er den Vollmond erblickt und seine Verwandlung in einen Werwolf beginnt. Der Werwolf sieht Scarlet an, heult ohrenbetäubend und greift sie mit rot leuchtenden Augen an.

(*Boss Fight Beginnt; Spiel ist im Combat Modus; Kampfbeschreibung in* [*Kapitel 4.1*](#_4.1_Combat_Mode_1))

Nachdem der Werwolf tödlich verletzt am Boden liegt, verwandelt sich dieser zurück. Ohne Scarlet zu sehen, sagt er: “**I’m … sorry…**”(*stimme nochmals kaputter als vorher)*. Scarlet tritt an ihn heran und als der Mann sie sieht sagt er mit letzter Kraft: “**What … are … you?**”, nur, dass sein letztes Wort von einem Leuten kreischen von Scarlet erstickt wird, als diese ihre Klauen ein letztes Mal in ihm versenkt. (*deutlich zeigen, dass sie ihre Menschlichkeit verliert).*

(*Spiel wieder im Exploration Mode)* Scarlet, verwirrt von dem was sie gerade getan hat, begibt sich auf den gegenüberliegenden Weg, an deren Seite sie ein Straßenschild erblickt, dass ein verlassenes Kloster als Attraktion bewirbt. Nach einem kurzen Blick zurück folgt sie, den Kopf gesenkt und leicht schüttelnd, dem Weg mit Schild, der mit zahlreichen Fackeln die mit rotem Feuer brennen, geschmückt ist (*abermaliges fore-shadwing bzgl. rotes Feuer; Spieler kann Scarlets Weg als analog zur Motivation des Werwolfs, deuten🡪 niemanden gefährden)*. Ihr entgeht allerdings, dass sie von einer dritten Person beobachtet wurde. Diese hat dieselben Charakteristika, wie die Person, die nach dem Kampf mit dem Vampir kurz sichtbar ist. Diese geht abermals auf Scarlets rechter Seite zügig aus deren Sichtfeld (*4th wall break; die* *Person (The Stalker) schaut direkt in die Kamera und ihr Gesicht wird kurz beleuchtet, so dass diese eindeutig als junge Frau identifiziert werden kann, ehe sie sich von sich aus nach links dreht und aus dem Bild geht)*.

## 2.3 Sanguine Shelter

*[Dieses Gebiet ist optional und handelt in der Parallelwelt jenseits eines Portals, dass im Licht versteckt liegt; Der Spieler kann dieses Gebiet komplett verpassen, und gleich in das nächste Hauptgebiet (Maroon Monastary) fortschreiten]*

*(Unmittelbar nach Werwolf – Bosskampf; 1 – 2 Minuten Gameplay)*

Unweit entfernt von der Lichtung entdeckt Scarlet auf ihrer linken Seite einen kleinen Parkplatz, der parallel zum Weg verläuft, auf dem sie sich befindet (*Der Spieler kann hier erschließen, dass dieser Parkplatz für Touristen des verlassenen Kloster angelegt wurde*). Dieser ist allerdings spärlich belegt und in der Dunkelheit sind nur vereinzelt Fahrzeuge erkennbar. Eines dieser Fahrzeuge erleuchtet jedoch ihren Weg mit seinem Scheinwerfer. Im Licht des Scheinwerfers erkennt sie sehr vage und fast nicht wahrnehmbar, dass ein kleiner schwarzer Punkt schwach pulsiert(*Hinweis der Umgebung, dass hier ein weiteres Portal ist, jedoch vom Licht nahezu vollständig unsichtbar gemacht wird; Der Spieler muss sehr aufmerksam sein und genau hinschauen, um dies zu erkennen*).

(*Hier beginnt der optionale Teil und das eigentliche Gebiet – Sanguine Shelter, 2 – 3 Minuten Gameplay)*

Scarlet erblickt einen alten, beschädigten Baum, der mit einem Teil seiner Krone bereits gefährlich über das parkende Auto ragt (*Hinweis der Umgebung. Interaktion möglich*). Scarlet fällt den Baum mithilfe ihrer Klauen, so dass dieser auf den vorderen Teil der Motorhaube des Autos fällt und dessen Frontscheinwerfer zerstört. Daraufhin wird ein weiteres Portal sichtbar, analog zu dem, dass sie vor dem Werwolf betreten hat. Sie durchquert es und sieht zwei kleine Lichter in der Ferne herumschwirren, die hinter Bäumen verschwinden. Unweit entfernt, trifft sie auf den sehr alten Mann, der auf Scarlet zu warten scheint und sie anspricht: ”**Chosen of the Dark. You acquired strength through a beast also embraced by the moon.**”(*epische Stimme eines Erzählers; benötigt Interaktion; The Werewolf’s Obcscurity erhalten (siehe Kapitel 4.1 im Unterpunkt Perk System); sagt, dass Werwolf auch vom Mond beeinflusst ist, wie Scarlet; Spieler kann evtl. erschließen, dass die rot leuchtenden Augen des Werwolfs mit der Farbe des Mondes zusammenhängen; ab hier muss Interactionbutton gedrückt werden*). “**Destroying one cradled by the moon is a ardous task and pure darkness shapes it impossible.**”(*andeuten, dass Scarlet irgendwann unsterblich ist, wie es nach dem finalen Bosskampf von The Angel gesagt wird*). “**Playful lights haunt this forest.**”(*fore-shadowing: The Fairies*). “**The chosen path suits you well. You have grown stronger.**”(*Spieler sagen, dass er gut im Spiel ist 🡪 deutet aber auch Scarlet’s “Wildheit” an, die stärker zum Vorschein gekommen ist und letzteres ist letztendlich gemeint 🡪 Spieler kann sich das evtl. erschließen; wieder die Anspielung, dass Scarlet eigentlich vom roten Feuer geleitet wird*). Scarlet kann noch ein Collectible finden, ehe sie diese Parallelwelt in Richtung der Lichtung erkundet. Auf dem Weg sieht sie erneut zwei Lichter auf ihrer linken Seite doch diesmal meint sie Geflüster und Kichern von den Lichtern zu hören, während Scarlet dem Weg weiter folgt: “**Oh, did you get lost?**”(*sehr kindliche, weibliche Stimme, untermalt mit Kichern, flüsternd, neben Scarlet) “***Isn’t it past your bedtime?** *(andere sehr kindliche Stimme, allerdings männlich, unterstrichen durch ähnliches Kichern, leiser als die Aussage vorher, sich von Scarlet wegbewegend). “***Mommy will be angry.**” (*die erste stimme wieder, leise vernehmbar*). Die Lichter entfernen sich rasch von Scarlet in die gleiche Richtung in der sie unterwegs ist. Als sie an den Ort kommt an dem die Lichtung sein sollte, sieht sie stattdessen einen großen Stein, der senkrecht vor ihr aus dem Boden ragt, als wäre er eine Tür. Aus dem Felsen kann sie Gekicher hören und bei genauerer Betrachtung sieht sie ganz schwach vereinzelt Licht hinter etwas hervorblitzen, dass wie Stoff aussieht, in der Dunkelheit aber aussieht wie der Stein der es umgibt. Scarlet schiebt das Gewebe aus dem Weg und folgt einen kurzen Tunnel, ehe sie sich in einem größeren Raum befindet, der auf ein Wohnzimmer hindeutet (*entweder Stoff und einfach durchgehen oder Holz aus den Weg schieben*). Dieses hat eine Feuerstelle an der abgewandten Seite, in der rotes Feuer, als einzige Lichtquelle neben zwei Fackeln direkt am Eingang, brennt. Zahlreiche Dekorationen stärken diesen Eindruck, dass hier jemand lebt. Allen voran bemerkt Scarlet eine beachtliche, zwei Meter große Plattenrüstung, die den Raum an der linken Wand als Zierde teilt. Als sie in nah am Feuer steht, beginnen die zwei Lichter, die sie bereits im Wald bemerkt hat, um sie herumzuschwirren. “**Did we invite you in our home?”** (*sehr kindliche, männliche Stimme*)”**How rude**.“ (*sehr kindliche, weibliche Stimme*) “**Creatures of the moon always are, especially when the moon is red again.**”(*sehr kindliche, männliche Stimme*). “**Its aura prettier than last time looks at least.**”(*sehr kindliche, weibliche Stimme*). “**Shame we make it disappear, once we chase her out.**”(*sehr kindliche, männliche Stimme*). “**Ooooh, that will be more fun than last time.**”(*sehr kindliche, weibliche Stimme*). “**Brace yourself, demon. You’re gonna have a really bad time.**” (*sehr kindliche, männliche Stimme; Undertale Easter Egg*) “**Look at the stupid face she makes now, hihihi.**”(*sehr kindliche, weibliche Stimme*). (*Spieler kann evtl. erschließen, dass es sich um zwei Feen handelt; sagen ziemlich direkt, dass sie über den roten Mond bescheid wissen, Scarlet’s Vorgänger direkt getroffen und bekämpft haben, aber nicht besiegt, sondern nur verjagt*).

(*Boss Fight Beginn; für Details über den Fight siehe Kapitel 4.1; Combat Mode*)

Die Fee mit der männlichen Stimme fliegt daraufhin zur Plattenrüstung und füllt sie in purem Licht, woraufhin diese sowohl ein Schwert aus Licht (*kein Lichtschwert, duh)* als auch einen Schild aus Licht beschwört. Die andere Fee begibt sich in das Zentrum des Raumes und umgibt sich mit einer Sphäre aus purem Licht. Als die Fee mit der männlichen Stimme samt Rüstung fällt, sagt die andere “**NO!**”(*sehr kindliche, weibliche Stimme, die stark schluchzend und weinend kaum das Wort herausbring*t). Während die Fee versucht die andere zu rächen, weint und schluchzt sie kontinuierlich, bis sie schließlich ebenfalls fällt. Daraufhin kreischt Scarlet in im gleichen Ton, wie sie es bereits beim Werwolf getan hat, nur deutlich länger.

(*Exploration Mode)*

Scarlet, wieder sie selbst, verlässt daraufhin den Unterschlupf und stellt überrascht fest, dass der alte Mann nicht mehr da ist. Daraufhin verlässt sie diese Welt wieder, in dem sie durch das Portal hindurchgeht.

(*Hier endet der optionale Teil)*

Scarlet folgt dem Weg am Parkplatz entlang, bis sie auf einen verschlossenen Tunneleingang trifft, den ebenfalls das Werbeschild für das Kloster ziert. Sie zerstört das Schloss (*Interaktionsbutton prompt*) und betritt einen rot erleuteten Gang.

## 2.4 Maroon Monastery

*[Dieses Gebiet ist das letzte Hauptgebiet]*

*(Exploration Mode; Gameplay 5 – 10 Minuten)*

Scarlet folgt dem ersten Gang bis dieser sich als T-Kreuzung letztendlich teilt. An der Wand liest sie ein Schild (*Interaktionsbutton) “****The monks who lived here used this hallways and halls for storage during winter****”.* Das Schild wird auf beiden Seiten von Fackeln mit rotem Feuer beleuchtet und in den Ecken der beiden Gängen befindet sich jeweils eine weitere. Scarlet untersuch dieses kleine Labyrinth, dass an jeder Kreuzung eine Fackel mit rotem Feuer hat. Dabei trifft sie teilweise auf alte, verlassene Lagerplätze, aber auch auf eine Wand an der ihr auffällt, dass das Feuer der Fackel and dieser Wand in seiner natürlichen Farbe brennt. Bei aufmerksamen und genaueren Hinsehen, erkennt Scarlet einen kleinen, schwarzen und pulsierenden Punkt, wie sie in schon im Wald vor ihrer Begegnung mit dem Werwolf gesehen hat. Sie nähert sich dem Feuer und dessen Licht zwingt Scarlet, sich schnell mit ihren Händen zu schützen. Als Scarlet direkt unter der Fackel steht versucht sie diese aus der Halterung zu bekommen, wird aber vom Licht davon abgehalten, in dem sie sich abwenden muss. Erst beim dritten Versuch gelingt es ihr, die Fackel aus der Halterung zu bugsieren und als diese von der Wand wegrollt, präsentiert sich ein weiteres Portal in die Parallelwelt. (*An dieser Stelle hat der Spieler oft genug mehrmals den Interkationsbutton gebraucht und versucht deswegen analog zu Dialogen, öfter den Button hier zu drücken*). Scarlet durchquert es und findet letztendlich den sehr alten Mann ein weiteres Mal (*Gespiegeltes “Labyrinth”, reduziert in Begehbarkeit*), der sie prompt anspricht. ”**Ahhh, Bringer of Darkness you heeded my advice and found new strength by freeing this world from its redundant light a little more.**”(*epische Stimme des Erzählers; wird nur verwendet, falls der Spieler The Twin Fairies besiegt hat; Spieler erhält The Fairies Gloom (siehe Kapitel 4.1 im Unterpunkt Perk System); „this world“ bezieht sich auf die Parallelwelt*). “**Chosen of the Dark. You acquired strength through a beast also embraced by the moon,** ”(*epische Erzählerstimme; falls der Spieler – Sanguine Shelter - komplett verpasst hat oder nicht mit dem sehr alten Mann geredet hat und damit auch nicht gegen The Twin Fairies gekämpft hat🡪 Bekommt hier The Werewolf’s Obscurity*) “**Bringer of Darkness, you allowed light to prevail.**”( *epische Erzählerstimme; falls der Spieler The Werewolf’s Obscurity bereits hat, aber The Twin Fairies nicht besiegt hat; Spieler kann Backtracken*). (*ab hier 4 Dialoge)* “**Soon, your darkness will be pure and even light of divine pawns cannot usurp it anymore.**”(*epische Erzählerstimme; weiterer Hinweis, dass Scarlet irgenwann nicht mehr sterben kann; Andeutung auf den finalen Bosskampf*). “**Keep following the guidance of the red flames, for it nurishes your darkness with prey as the red moon intends.**”(*epische Erzählerstimme; erstmalig direktes Ansprechen, dass rote Flamme Scarlet hierhin geleitet hat*). “**Stop your hesitations like the one you did before we first met. Protecting your people from you by leaving them behind never drove you to this place. The red flames did, fueled by the moon’s presence and not the feelings you think to share with the werewolf slain by your hand.**”(*aufmerksame spieler haben evtl. bemerkt, dass Scarlet nach den ersten beiden Bosskämpfen den Blick zurückwirft Richtung Stadt und Lichtung🡪 wird hier aufgegriffen und erklärt*). “**Become Mature. Achieve Purity. So that when we meet again, your world has no more light left.**”(*dies wiederholt sich bei weiterem Drücken des Interaktionsbuttons*). Scarlet kann noch ein Upgrade-Collectible in der Parallelwelt finden, ehe sie durch das Portal zurück in ihre Welt geht. Sie durchquert das Tunnelsystem und steigt eine kleine Treppe hinauf in einen Innenhof des verlassenen Klosters, der jedoch durch einen Zaun auf einen schmalen Weg beschränkt ist und größtenteils mit schwach leuchtenden Laternen beleuchtet wird. Dieser Weg führt zu einer größeren Kirche über deren verschlossenen Eingang jedoch eine starke Lichtquelle angebracht ist und das Gebiet direkt vor der Tür in Licht taucht. Scarlet versucht sich durch den Lichtkegel zu quälen, muss aber umdrehen, da das Licht zu stark ist. Etwas weiter den Weg zurück bemerkt Scarlet, dass der Weg nicht vollständig ausgeleuchtet ist und an einer Stelle nicht vom Licht beeinträchtigt wird. An dieser Stelle zerstört sie ein Zaunsegment zu ihrer linken und zerschlägt den sich in der Nähe befindlichen Sicherungskasten, woraufhin sämtliches Licht verschwindet (*zwei mal Interaktionsbutton nötig*). Als sie sich zurück auf den Weg begibt Richtung Kirche stellt sie fest, dass die Tür jetzt offen steht. Sie betritt die Kirche und bemerkt nicht, wie die Gestalt, die sie bereits in der Stadt und im Wald verfolgte, hinter ihr die Kirche betritt und zu deren linken und rechten die an die Wände geschobenen Bänke anzündet. Scarlet hat derweil nur Augen für die große rote Flamme, die auf dem Altar, auf der vom Eingang abgewandten Seite, lodert und bewegt sich auf diese zu bis sie direkt vor ihr steht. Erst als sich die anderen Flammen auch in das gleiche rot Färben, dreht sich Scarlet um und bemerkt ihren Verfolger, eine junge Frau, die nicht viel älter ist, als Scarlet.

(Combat Mode)

Die junge Frau sagt: “**Poaching in others’ territories cannot go unpunished.**”(*weibliche Stimme, die sehr ernst und selbstbewusst ist; unzufrieden mit damit, dass Scarlet den Vampir und den Werwolf getötet hat*). “**Even more, if the rival reveals herself as one of the kinds of prey my order has hunted and slain for generations.**”( *weibliche Stimme, die sehr ernst und selbstbewusst ist; bestätitgt, dass sie eine Dämonenjägerin ist*). “**You defeated a higher Vampire and a Great Werewolf. The powerful beasts, I hunted for weeks, yet you dispatched them without preparation.**”(*weibliche Stimme, die sehr ernst und selbstbewusst ist; kommentiert Scarlets Erfolge im Diesseits*). “**I’ve never seen or read about a demon like you, but you are far more dangerous than the others.**”(*weibliche Stimme, die sehr ernst und selbstbewusst ist; weiß nicht was Scarlet ist, schätzt aber die Gefährdung richtig ein*). “**May the lord’s divine light exorcise you, demon, so your foul existance stop and haunt this world no longer.**”(*weibliche Stimme, die sehr ernst und selbstbewusst ist; lässt religiösen Hintergrund durchblicken*).

(*Boss Fight 1 Beginn; für Details über den Fight siehe Kapitel 4.1; Combat Mode*)

Daraufhin wird Scarlet von der Dämonenjägerin angegriffen. Als Scarlet die Oberhand gewinnt und die Dämonenjägerin verzweifelt einen letzten mächtigen Angriff startet, sagt sie: “**Die Demon! Die … die … die**”(*Overwatch Easter Egg*).

Die Dämonenjägerin hält nicht so lange durch, wie die Gegner vor ihr und fällt röchelnd zu Boden, als Scarlet mit einem lauten Kreischen ihre Klauen in ihr versenkt.

(*Boss Fight 1 Ende*)

Plötzlich wird die Kirche in gleißendes Licht getaucht, dass auf die Dämonenjägerin gerichtet ist und Scarlet blendet, als sie ihren Blick auf die Leiche wendet (*super helles Licht, dass den Körper in Gänze versteckt*). Scarlet weicht vom Licht zurück und beobachtet aus der Entfernung, wie sich ein Engel aus dem schwächer werdenden Licht erhebt. Während sich dieser erhebt, sagt er: “**A diff'rent shell, a diff'rent time, yet thou art unchanged, Champion of Darkness. Thy presence in this world may not be endured.**”(*extrem epische, weibliche und männliche Stimmen, die abwechselnd lauter und leiser werden und in einer vereint sind; shakespearean english für effekt (und weil es cool kling)*). “**Didst thee not learneth from former quarrels.”**(*extrem epische, weibliche und männliche Stimmen, die abwechselnd lauter und leiser werden und in einer vereint sind; klare Ansage, dass dieser Engel bereits mit Vorgängern von Scarlet gekämpft und überlebt hat*). Als der Engel das letzte Wort sagt, blitzen seine Flügel kurz als pures Licht auf, sowie ein Totenkopf, unter der Haube seiner Robe. Danach sagt er: **“Hist'ry is destin'd to repeateth …**”(*extrem epische, weibliche und männliche Stimmen, die abwechselnd lauter und leiser werden und in einer vereint sind; wird von Scarlet unterbrochen*). Bevor der Engel seinen Satz beenden kann, kreischt Scarlet ohrenbetäubend und stürmt auf den Engel zu.

(Boss Fight 2 Beginn*; für Details über den Fight siehe Kapitel 4.1; Combat Mode)*

Als der Kampf beginnt, sagt der Engel: “**Poor Child. F'rsaken by the last humanity she hadst left.**”(*extrem epische, weibliche und männliche Stimmen, die abwechselnd lauter und leiser werden und in einer vereint sind; klare Ansage, dass der Mensch Scarlet nicht mehr exisistiert*). Während des Kampfes kreischt Scarlet hin und wieder, wenn sie den Engel angreift und gibt keinen menschlichen Ton mehr von sich. Schmerzen lässt sie unmenschlichen Knurren oder Kreischen folgen und erfolgreiche Angriffe hallt ein siegessicheres Kreischen oder unnatürliches Lachen. Scarlet’s Menschlichkeit ist von ihrem inneren Biest konsumiert worden. Als Scarlet’s Sieg näher rückt und der Engel zum äußersten gezwungen wird, sagt dieser: “**Red one, thy darkness is stout, yet not pure. The light shall beest thy destruction.**”(*extrem epische, weibliche und männliche Stimmen, die abwechselnd lauter und leiser werden und in einer vereint sind;*). Kurz dauraufhin verletzt Scarlet den Engel tödlich und schleudert ihn von ihr weg. Siegreich kreischend, nähert sie sich langsam dem Engel, der sagt: “**The dark moon did nourish thee with suitable prey. Growing thy darkness beyond mortality.“**(*extrem epische, weibliche und männliche Stimmen, die abwechselnd lauter und leiser werden und in einer vereint sind, jedoch beeinflusst von den tödlichen und damit verbundenen schmerzen; sagt, dass Scarlet nicht mehr getötet werden kann, wie es bereits fore-shadowed wurde*). “**Only banishment prevents the nothingness thee seeketh.**”( *extrem epische, weibliche und männliche Stimmen, die abwechselnd lauter und leiser werden und in einer vereint sind, jedoch beeinflusst von den tödlichen und damit verbundenen schmerzen; sagt, dass Scarlet verbannt werden muss, um sie aufzuhalten*). Als Scarlet hört, dass der Engel sie bannen will, stürmt sie kreischend auf ihn los. Kurz bevor ihre Klauen ihn erreichen, verschwindet Scarlet in einem grellen Lichtstrahl. Ihre Schmerzensschreie werden leiser, als sich das Licht verflüchtig. Als das Licht komplett verschwunden ist, färbt sich das Feuer an den Seiten der Kirche, sowie auf dem Altar, vom bisherigen rot in seine natürliche Farbe. Kurz darauf stirbt der Engel und ein weiterer Lichtstrahl lässt ihn verschwinden und hinterlässt wieder die Leiche der Dämonenjägerin.

(*Hier endet das Gameplay des Spiels)*

*[Erzählt in Bildern analog zum Beginn des Spiels]*

Kein Schatten kann sich an diesem hellen Ort bilden, keine Spur von Dunkelheit ist hier präsent. Dieser Raum scheint keinen Boden oder Decke zu haben, und nur aus weißem Licht zu bestehen, abgesehen von der unzählbaren Menge an Käfigen, deren Gitterstäbe wie goldenes Licht erscheinen. Jeder dieser Käfige beinhaltet eine zusammengekauerte Gestalt, abgsehen von einen. Scarlet sitzt aufrecht in ihrem Käfig, die Augen verschlossen und die Arme verschränkt, so dass ihre klauen nicht stören.

In der Parallelwelt beobachtet der sehr alte Mann, wie der Mond sich wieder weiß färbt und das Portal, unweit von ihm entfernt, sich aufzulösen beginnt. Er wendet sich ab und sagt: “**Darkness always rises again …**”(*epische Erzählerstimme; Szene wechselt zu Blackscreen*). “**as it cannot be suppressed forever**”(*epische Erzählerstimme; Szene wechselt zu Scarlet*). Eine Aura, so wie Scarlet sie in ihrer Welt hatte, fängt an sich schwach um sie herum zu bilden und festigen. Scarlet öffnet ihre Augen, die stark rot leuchten und ihrer Aura stärkt sich erruptionsartig und scheint ihr Gefängnis zu zerstören. (*Als Scarlet die Augen öffnet, wird nur ihre linke Gesichtshälfte, geteilt vom linken Bildschirmrand gezeigt und ihre Aura färbt alles rechts von ihr rot; kurz bevor die Aura die Gitterstäbe erreicht wird zurück zu einem Blackscreen gewechselt; es folgen die Credits*)

[*Ende des Spiels*]

# 3. Environment

## 3.1 Suburb and Plaza

### 3.1.1 Description

* Vorort/Kleinstadt mit älterer Archtitektur
* Grenzt an einen Wald
* Ein Markplatz (Plaza), der nah an einem befestigten Pfad in den Wald liegt
* Marktplatz nahezu kreisförmig mit Straßenlaterenen an der gedachten Kreislinie
* Im Mittelpunkt des Markplatzes herrscht Dunkelheit
* Lichter der Straßenlaternen sind teilweise aus, flackern oder auch schwächer als andere
* Roter Mond im Hintergrund ist sehr präsent wahrnehmbar
* Rotes Licht für das Ambiente, das aber wenig reflektiert wird und dezent gehalten ist
* Rotes Licht des Mondes wird stärker, wenn Scarlet diesen erblick

### 3.1.2 Leveldiagrams

## 3.2 Copse and Glade

### 3.2.1 Description

* An den Marktplatz direkt angrenzendes Waldstück mit befestigtem Weg
* Hin und wieder sind Fackeln mit rotem Feuer am Wegrand angebracht
* Portal in die Parallelwelt etwas tiefer im Wald, mitten auf dem Weg
* Parallelwelt ist die normale Welt gespiegelt mit übernatürlicher Atmosphäre
* In der Parallelwelt ist The Guide zu finden
* In der Parallelwelt kann ein Upgrade-Collectible gefunden werden
* In der normalen Welt führt der befestigte Weg zu einer Zugbrücke über einen kleinen Fluss mit zwei Kontrollstationen
* Beide Kontrollstationen stehen im Licht und die auf Scarlet’s Seite ist verschlossen und unzugänglich
* Ein NPC, der später zum Werwolf-Boss wird, betätigt die Station jenseits des Flusses und zieht die Brücke hoch
* Finden des “Schlüsselitems” notwendig
* Nach Aktivierung des “Schlüsselitems” an der Brücke kann das Schloss gebrochen und die Brücke runtergefahren werden
* Licher gehen danach wieder an
* Etwa kreisförmige Lichtung in der etwa quadratisch vier Straßenlaternen mit Sitzbänken am Waldrand vorhanden sind; eine einzige Fackel mit rotem Feuer an der Nordseite
* Zentrum der Lichtung ist dunkel
* Lichter gehen zur zweiten Werwolf-Bosskampf-Phase aus
* Lichter gehen zur dritten Werwolf-Phase wieder an
* Der Weg nach der Lichtung zeigt auch wieder Fackeln mit rotem Feuer
* Weg führt entlang eines Parkplatzes
* Ein Fahrzeug auf dem Parkplatz scheint das Licht seiner Frontscheinwerfer auf dem Weg und verdeckt damit größtenteils ein Portal zur Parallelwelt
* Naheliegender angeknackster/morscher Baum fällbar, um Frontscheinwerfer zu zerstören
* Parallelwelt 🡪 siehe nächstes Kapitel
* Nach dem Parkplatz führt der Weg in einen Tunnel innerhalb eines Berges 🡪 übernächstes Kapitel

### 3.2.2 Leveldiagrams

## 3.3 Shelter and Living Room

### 3.3.1 Description

* Gebiet vollständig in der Parallelwelt
* The Guide auffindbar
* Upgrade-Collectible auffindbar
* Weg zur Lichtung offenbart einen großen Felsen
* Bei genauerer Betrachtung ist ein Höhleneingang erkennbar
* Höhle ist ein großes Wohnzimmer mit Feuerstelle in der rotes Feuer brennt, die gegenüber vom Eingang ist
* Zimmereingang hat jeweils links und rechts eine Fackel die mit rotem Feuer brennt
* Zimmer mit verschiedenen Gegenständen dekoriert, am aufälligsten ist eine Plattenrüstung
* Rotes Feuer der Feuerstelle und der Fackeln brennt intensiver, sobald Scarlet den Bosskampf gewonnen hat

### 3.3.2 Leveldiagrams

## 3.4 Tunnel and Monastery Church

### 3.4.1 Description

* Tunnel in einem Berg
* Labyrinthartiges Gängesystem, das eigentlich als Winterlager dient für die Mönche des Klosters, welches am Ende des Tunnels liegt
* An jeder Wand befindet sich mittig eine Fackel mit rotem Feuer
* Eine Wand, tiefer im Labyrinth, brennt mit normalen Feuer, dass gelöscht werden kann, um ein Portal in die Parallelwelt zu finden
* In der Parallelwelt kann The Guide aufgefunden werden, sowie ein Upgrade-Collectible
* In der normalen Welt endet der Tunnel mit einem Treppenaufstieg, hinaus auf einen Hof, dessen Begehbarkeit von Bauzaun eingeschränkt ist, da Touristenattraktion
* Weg führt zu einer Kirche, deren Eingang verschlossen ist und von starkem Licht umgeben ist
* Auf halben Weg über den Hof, kann brüchiger Bauzaun zerstört werden und den Weg zum Sicherungskasten freigeben
* Zerstören des Sicherungskasten gibt Weg zur Kirche frei, deren Tür jetzt offensteht
* Tür wird von Stalker NPC geschlossen, nachdem Scarlet die Kirche betreten hat
* Kirche hat auf der gegenüberliegenden Wand einen Altar auf dem rotes Feuer brennt und seine Bänke an die jeweiligen langen Seiten geschoben, die angezündet wurden und ebenfalls rot brennen
* Nachdem die Dämonenjägerin gestorben ist, brennen die Flammen noch intensiver
* Nachdem Scarlet gebannt wurde, erlöscht das Feuer auf dem Altar und die Bänke brennen in normaler Farbe

### 3.4.2 Leveldiagrams

# 3.5 Divine Prison / Parallelwelt

* Kein Gameplay
* Raum aus purem Licht, der keine Decke und keinen Boden zu haben scheint
* Gespickt mit tausenden Käfigen, die zusammengekauerte Personen enthalten
* Einer der Käfig enthält Scarlet, die aufrecht sitzt
* Scarlet scheint ihr Gefängnis mit ihrer Aura zu brechen
* Parallele Szene in der Parallelwelt mit The Guide
* Mond färbt sich weiß
* Portal verschwindet

# 4. Gameplay

## 4.1 Combat Mode

### 4.1.1 Vampire Bossfight

#### 4.1.1.1 Phase 1

* Vampire sammelt Licht und steht dabei außerhalb einer der Lichkegel
* Gesammelt Licht macht Vampir unerreichbar
* Tutorial (Abspulen der Angriffe in dieser festen Reihenfolge. Vampire steht während diesen immer im Licht):
  + Tutorial Dash: Vampire feuert einen beweglichen Cone AE Richtung Scarlet, über den gedasht werden muss
  + Tutorial Dash Advanced: Vampire schießt 1x pendelnden Strahl auf Scarlet, über den gedasht werden muss
  + Tutorial Block: Vampire feuert homing parrierbares Bullet Richtung Scarlet ab, dass durch richtiges Timing geblockt werden muss
  + Tutorial Defelct: Sofern wir eine Bulletart zurück zum Absender schießen wollen: Vampire feuert dieses Bullet Richtung Scarlet ab, die es blockt und ihn damit verletzt
  + Tutorial Evasion: Vampire feuert cone of bullets Richtung Scarlet ab, die entweder gedasht oder parriert werden können, gefolgt von einem Strahl, der gedasht werden muss und endet mit zwei nahliegenden cones of AE attacken
  + Tutorial Attack / Combo / Stagger: Vampire befindet sich nach letzter Attacke nicht mehr im Licht und tut nichts bis der Spieler in einmal gecomboed hat
  + Tutorial Heal: Sollte der Spieler unter 50% Leben fallen, während obiger Tutorials, wird Heal Mechnic erklärt
* Danach beginnt der normale Kampf
* Vampire sammelt in Phase 1, immer außerhalb der Lichtkegel Licht
* Angriffe:
  + 2 x 6 Kegel of unparrierbarer nicht suchender bullets (die evtl deflect bullets enthalten)
  + 9 schnelle Schüsse parrierbarer nicht suchender bullets (die evtl deflect bullets enthalten)
  + 5 schnelle Schüsse unparrierbarer suchender bullets
  + einfacher Ring aus Bullets, die als solcher nach fast maximaler arenadistanz liegen bleiben und nach 15 Sekunden oder während des nächsten Angriffes des Vampirs Richtung Scarlet suchen (homing bullets)
  + Strahlenangriff mit einem Strahl, der direkt auf Scarlet abzielt und schnell aus dem Boden sich ihr nähert
  + Strahlenangriff mit einem Strahl, der direkt auf Scarlet abzielt und 5x hin und her pendelt (nicht im Kreis dreht)
  + Bewegliche cone AE Attacken; gestaffelt von 1 – 3
  + Starre große cone AE Attacke

#### 4.1.1.2 Phase 2

* Vampire sammelt ab jetzt Licht 75% der Zeit in einem der vier Lichtkegel
* Gesammeltes Licht macht Vampir unerreichbar
* Angriffe
  + 3 x 7 Kegel unparrierbarer nicht suchender bullets
  + 15 schnelle Schüsse parrierbarer nicht suchender bullets (die evtl deflect bullets enthalten)
  + 10 schnelle Schüsse unparrierbarer suchender bullets
  + zweifacher Ring aus Bullets, wo sich der Äußere langsamer ins Arenazentrum zusammenzieht, als der Innere Scarlet sucht (homing bullets)
  + Strahlenangriff mit einem Strahl, der direkt auf Scarlet abzielt und schnell aus dem Boden sich ihr nähert
  + Strahlenangriff mit einem Strahl, der neben Scarlet abzielt und 7x hin und her pendelt (nicht im Kreis dreht)
  + Strahlenangriff mit mit zwei Strahlen (beide Hände), die im 35 – 45 Grad Winkel zu einander stehen und Scarlet umzäunen und dann 5x pendeln
  + Suchende Kreis AE angriffe, die richtig getimed gedasht werden müssen
  + Bewegliche cone AE Attacken; gestaffelt von 1 – 3
  + Starre große cone AE Attacke
  + Große Kreis AE Attacke, die ränder der Arena unzugänglich macht und somit diese verkleinert
  + Langsam wachsende Kreis AE Attacke, deren Kreislinie breiter wird, je weiter weg sie vom Vampir ist, dabei allerdings ihre Kreisform behält

#### 4.1.1.3 Phase3

* Desparation
* Arenapräparation:
  + Vampire sammelt Licht der ganzen Arena, steht in der Mitte der Arena und platziert Kreis AE, so dass Scarlet weder zurück in die Stadt, noch in den Wald hinein flüchten kann
  + Vampir befindet sich kontinuierlich im Licht
* Ablauf:
  + engmaschige Spiralbullet-Attacke
  + Doppelstrahlangriff (beide Hände), bei der er sich im Kreis dreht. Während eine Hand sich kontinuierlich im Kreis dreht (und damit ein Laser) beschleunigt und verlangsamt sich die andere an bestimmten Stellen des Angriffs
  + Vampir begibt sich an die oberste Kante der Arena und erzeugt ein Meer aus Bullets, welches die ganze Arena in breite abdeckt und 10 bullets hoch ist, die letzten beiden Bulletreihen enthalten einen Linen AE der gedasht werden muss, während das Meer selbst durch präzises Movement navigiert wird und nach 5 Reihen, dass Muster ändert
  + Vampir schießt 6 Arenabreite Linien AEs auf Scarlet, deren Abstände zu einander kontinuierlich kleiner werden und immer besseres timing erfordern
  + Dauer jeder subphase 15 -20 sekunden
  + Nach dem letzten Angriff, zieht sich der Kreis AE Richtung Vampir zusammen und das Licht geht wieder an
  + Der Vampir kauert zu diesem Zeitpunkt total erschöpft auf dem Boden und ein Angriff von Scarlet tötet diesen

### 4.1.2 Werewolf Bossfight

#### 4.1.2.1 Phase 1

* Werewolf jagt Scarlet
* Umkreist sie im Schatten, ehe er aus diesem hervorspringt und angreift
* Scarlet eingeschlossen von Licht und kann sich an ihrem dunklen Punkt wenig bewegen
* Tutorial: Perfect Parry
* Segmented Healthbar 🡪 4 Hits nach Parry notwendig zum triggern der nächsten Phase 🡪 immer perfect parries, wenn Zeitfenster eines normalen Parrys getroffen wird
* Boss nicht verwundbar durch normale Angriffe

#### 4.1.2.2 Phase 2

* Werewolf hört auf Scarlet zu jagen und greift frontal an mit Sprüngen und Schlägen
* Tutorial: Normal Parry 🡪 Werewolf jetzt fokusierter auf Nahkampf 🡪 perfect parry bekommt sein eigentliches Zeitfenster
* Tutorial: Attack Warnings
* Normaler Health Bar
* Angriffe:
  + Schwerer Angriff
  + 2er Combo mit leichte Angriffe
  + 2er Combo mit schwere Angriffe
  + 3er Combo mit leichte Angriffe
  + 3er Combo mit 2 leichte + 1 schweren Angriff
  + 4er Combo mit 3 leichte + 1 verzögerten schweren Angriff
  + 6er Combo mit 3 leichte + 1 verzögerten schweren Angriff + 2 leichte Angriffe
  + Sprungangriff
  + Sprungangriff mit einer der 3er oder der 4er Combo

#### 4.1.2.3 Phase3

* 30+ Combo leichter Angriffe
* Sprungangriff, falls Scarlet nicht in Reichweite
* Unparryable
* Scarlet’s Schläge machen stark reduzierten Schaden und Werewolf macht Counter Damage
* Nach der Combo ist der Werewolf mit einer Kombo zu töten

### 4.1.3 Twin Fairies Bossfight

#### 4.1.3.1 Phase 1

* Light Fairy:
  + Angriffe:
    - AE-Angriff, die ¼ des Spielfeldes begehbar lässt;  
      Rotiert um 360 Grad;  
      30 Sekungden Dauer 🡪 Shockwave nach jeweils 15 und 30 Sekunden
    - AE-Angriff, die ¼ des Spielfeldes begehbar lässt;  
      Rotiert um 360 Grad;  
      30 Sekunden Dauer 🡪 4x gleichmäßig verteilt in Dauer wird der begehbare Bereich gewechselt
    - Vier 1/8 Zonen, an den Himmelsrichtungen startend (Windmühlenform)bedecken den Boden;  
      Rotieren um 360 Grad;  
      30 Sekunden Dauer 🡪 nach jeweils 15 und 30 Sekunden wird der begehbare Bereich mit 2 x X Bullets (leading fire) durchzogen
  + Verwundbarkeit:
    - Wenn Armour für die Runde geschlagen ist, wird sie angreifbar
    - Ein Treffer reicht zur Eskalation in die nächste Phase (1 nach 2 und 2 nach 3)
* Armour Fairy:
  + Angriffe
    - Fore-Hand
    - Back-Hand
    - Double Stab
    - Movement
  + Verwundbarkeit:
    - Back-Attacks für Combos
    - Frontale Attacks führen sofort zu einem Block und zwei zu einem Parry
    - Normaler Healthpool

#### 4.1.3.2 Phase 2

* Light Fairy:
  + Angriffe (Upgrade von Phase 1)
    - Unterschiedlich in 360 Grad rotierende AE-Attacks;  
      30 Sekunden Dauer;  
      Counter: Spieler dasht entweder auf die innere Bahn oder auf die äußere Bahn
    - AE-Angriff, der ¼ des Spielfeldes begehbar lässt;  
      rotiert um 360 Grad  
      30 Sekunden Dauer;  
      vier Shockwaves werden auf die Dauer gleichmäßig verteilt abgefeuert
    - Vier 1/8 Zonen begehbar;  
      Rotiert um 360 Grad;  
      30 Sekunden Dauer;  
      Homing Bullets werden alle 5 Sekunden abgefeuert
  + Verwundbarkeit analog zu Phase 1
* Armour Fairy
  + Phase 1 Moveset wird durch folgende Angriffe erweitert:
    - Shield Bash (unparriable)
    - Charge Attack (unparriable)
  + Verwundbarkeit analog zu Phase 1

#### 4.1.3.3 Phase3

* Remaining Fairy’s Desparation
  + Angriffe unarmoured
    - Beam Trap 🡪 Beam Angriff erfolgt und dreht sich 3x im Kreis;  
      Begehbares Gebiet nimmt nach jeder Runde ab;  
      Begehbarer Teil dreht sich um 360 Grad
    - Shockwave Trap 🡪 Strichartige Fläche von kurz vor der Levelwand bis zur Fairy bleibt begehbar;  
      Begehbarer Teil dreht sich um 360 Grad;  
      5 Shockwaves in abnehmenden Abständen werden abgefeuert;  
      Begehbarer Teil nimmt von der Wand aus ab
    - Gegenseitig rotierende AE Angriffe deren Begehbarkeit ständig wechselt  
      Fängt außen an;  
      Spieler muss in immer kürzeren Abständen von außen nach innen und zurück dashen  
      Dash Timing muss an 2 x X Bullet Attacks angepasst sein (darüber dashen)
    - Bullet Sea  
      extrem Engmaschiges Bullet-Netz, das keine Möglichkeit zum maneuverieren lässt außer an den Himmelrichtungen;  
      dort in bestimmten Rhythmus parriable Bullets  
      Am Ende folgt 3er Reihe von Bullets über die in freien Bereich gedasht werden muss;   
      dann Wiederholung dieses Angriffs mit anderen Parriable Bullet Timing und Shockwaves zwischen größeren Parriable Bullet-Abständen
  + Angriffe Armoured:
    - Two Hand Moveset:
      * Fore-Hand
      * Back-Hand
      * Stab
      * Overhead
      * Jump (unparriable)
  + Verwundbarkeit:
    - Nach jedem Angriff ist Fairy angreifbar und macht erst weiter, nachdem diese angegriffen wurde

### 4.1.4 Final Bossfight

### 4.1.4.1 Demon Hunter Bossfight

##### 4.1.4.1.1 Phase 1

##### 4.1.4.1.2 Phase 2

### 4.1.4.2 Angel Bossfight

##### 4.1.4.1.1 Phase 1

##### 4.1.4.1.2 Phase 2

## 4.2 Exploration Mode

# 5. Art Description

## 5.1 Moodboard



## 5.2 Fake Screenshots





## 5.3 Beschreibung

* Rot ist die dominante Farbe und immer gesättig
* Andere Farben sind entweder extrem ungesättigt oder in Graustufen dargestellt
* Licht ist entweder im puren Weiß oder rötlich vorhanden
* Abgesehen davon: eher realistischere Darstellung von Charaktären und Gebäuden
* Rot signalisiert dem Spieler Leben, Weiß signalisiert den Tod

# 6. Sound

# 7. UI and Controls

# 8. Dialogs

## Scarlet

* Menschliche Kampfgeräusche
* Unnatürliche/Dämonische Kampfgeräusche
* Unnatürliches/Dämonisches Kreischen

## The Guide

* **„Link Darkness“ –** epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die hier den Spieler *aufforderd* etwas zu tun; klingt entfernt und gedämpft
* “**Chosen Dark, seek me out**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die ebenfalls *auffordert* etwas zu tun; klingt entfernt
* “**Champion of Darkness, you saw opportunity where light was absent**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die normal *erzählt* bzw. *kommentiert*
* “**This place, you and I are tied by the red Moon once again.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die normal *erzählt* bzw. *kommentiert*
* “**You found strength in the death of another being.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die hier *zufrieden etwas feststellt*
* “**The chosen path hides more sources of power.”** - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *verabschiedet* und *anweisend* klingt und mit einem sanften Lachen endet
* :“**Find me in the darkness produced by purging light.** - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *auffordert* etwas zu tun; kling entfernt und gedämpft
* ”**Chosen of the Dark. You acquired strength through a beast also embraced by the moon.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *erfreut* etwas *kommentiert*
* **Destroying one cradled by the moon is a ardous task and pure darkness shapes it impossible.** - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *zufrieden* etwas *feststellt*
* “**Playful lights haunt this forest.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *genervt auffordert* etwas zu tun
* “**The chosen path suits you well. You have grown stronger.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *zufrieden verabschiedet* und in sanften Lachen endet
* ”**Ahhh, Bringer of Darkness you heeded my advice and found new strength by freeing this world from its redundant light a little more.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die sehr *erfreut kommentiert*
* **“Bringer of Darkness, you allowed light to prevail”** - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *ziemlich angesäuert kommentiert*
* “**Soon, your darkness will be pure and even light of divine pawns cannot usurp it anymore.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *selbstbewusst hoffend* etwas *feststellt*
* “**Keep following the guidance of the red flames, for it nurishes your darkness with prey as the red moon intends.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *zufrieden anweist* etwas zu tun
* “**Stop your hesitations like the one you did before we first met. Protecting your people from you by leaving them behind never drove you to this place. The red flames did, fueled by the moon’s presence and not the feelings you think to share with the werewolf slain by your hand.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die zu Beginn *eher angesäuert kommentiert* und zum Schluss *sarkastisch kommentiert* und sarkastisch lacht
* “**Become Mature. Achieve Purity. So that when we meet again, your world has no more light left.**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die *verabschiedend*, *selbstbewusst feststellt* und in sanften Lachen endet
* “**Darkness always rises again as it cannot be suppressed forever**” - epische Erzählerstimme eines alten Mannes, die anfangs *etwas enttäuscht feststellt* und dann *sehr selbstbewusst feststellt* und in sanften Lachen endet

## The Vampire

* Kampfgeräusche
* ”**Are you sick, hurt, or … drunk? Let me go along with you!**” - normale Stimme eines jungen Mannes, die *aufgesetzt* und *überbesorgt kommentiert*
* ”**Young women like you should not wander around alone at this time.**” - normale Stimme eines jungen Mannes, die *aufgesetzt freundlich* und *zu selbstverständlich kommentiert* und mit sanften Lachen endet
* “**Have you seen the moon? It looks unnatural, supernatural. I have never seen something like this before.”** - normale Stimme eines jungen Mannes, die *aufgesetzt eingeschüchtert kommentiert*
* “**We can stop at the plaza and rest, if you like.**” - normale Stimme eines jungen Mannes, die *aufgesetzt freundlich vorschlägt* und in sanften Lachen endet
* ”**I knew the red moon announces a great demon entering this world, but I never witnessed it. Nor did I expect that it is one of your kind. You are still weak and you will quench my thirst for blood after all.**” - normale Stimme eines jungen Mannes, die *ernst feststellt* und dann *arrogant kommentiert*
* “**Do you not know you are forbidden from existing in this world**“ - normale Stimme eines jungen Mannes, die *leicht verzweifelt frägt*
* ”**You are far stronger than an infant of your kind should be. This world is ...**” - normale Stimme eines jungen Mannes, die *überrascht, sterbend kommentiert*

## The Werewolf

* Kampfgeräusche
* Heulen
* “**Not... safe… for you. Please, … don’t cross.**” – normale Stimme eines Mannes, die *sehr gequält, unter Schmerzen warnt*
* “**No… No… run! Run… away! I’m hiding … for… the people’s… sake… RUN!**” – normale Stimme eines Mannes, die *sehr gequält, unter Schmerzen warnt* und am Ende *sehr gefasst*, *deutlich, in normaler Lautstärke vorschlägt*
* “**I’m … sorry…**” – normale Stimme eines Mannes, die sich *sterbend entschuldigt*
* “**What … are … you?**” – normale Stimme eines Mannes, die *sterbend,* aber *gefestigt* und *überrascht frägt*

## The Female Fairy

* “**Oh, did you get lost?**” - kichernde Stimme eines jungen Mädchens, die *stichelnd frägt*
* *“***Mommy will be angry.**” - kichernde Stimme eines jungen Mädchens, die *stichelnd, amüsiert feststellt*
* “**How rude**.“ - sehr kichernde Stimme eines jungen Mädchens, die *gekünstelt verärgert feststellt*
* “**Its aura looks prettier than last time at least.**” - kichernde Stimme eines jungen Mädchens, die *amüsiert urteilt*
* “**Ooooh, that will be more fun than last time.**” - kichernde Stimme eines jungen Mädchens, die *zu selbstsicher feststellt*
* “**Look at the stupid face she makes now, hihihi.**” - kichernde Stimme eines jungen Mädchens, die *amüsiert, spöttisch beleidigt*
* **“NO!”** - Stimme eines jungen Mädchens, die *absolut entsetzt, schockiert und weinend und schluchzend kommentiert*

## The Male Fairy

* *“***Isn’t it past your bedtime?” –** kichernde Stimme eines Jungens, die *stichelnd frägt*
* “**Did we invite you in our home?” –** kichernde Stimme eines Jungens, die *stichelnd* und un*überrascht frägt*
* “**Creatures of the moon always are, especially when the moon is red again.**”kichernde Stimme eines Jungens, die *selbstzufrieden feststellt*
* “**Shame we make it disappear, once we chase her out.**” **–** kichernde Stimme eines Jungens, die *zu selbstsicher kommentiert*
* “**Brace yourself, demon. You’re gonna have a really bad time.**” **–** kichernde Stimme eines Jungens, die *zu selbstsicher feststellt*

## The Demon Hunter

* Kampfgeräusche
* “**Poaching in others’ territories cannot go unpunished.**” – normale Stimme einer jungen Frau, die *sehr verärgert, ernst und determiniert klarstellt*
* “**Even more, if the rival reveals herself as one of the kinds of prey my order has hunted and slain for generations.**” – normale Stimme einer jungen Frau, die *sehr ernst und determiniert klarstellt*
* “**You defeated a higher Vampire and a Great Werewolf. The powerful beasts, I hunted for weeks, yet you dispatched them without preparation.**” – normale Stimme einer jungen Frau, die *sehr ernst, determiniert mit einen Hauch von Überraschung feststellt*
* “**I’ve never seen or read about a demon like you, but you are far more dangerous than the others.**” – normale Stimme einer jungen Frau, die *sehr ernst und überzeugt feststellt*
* “**May the lord’s divine light exorcise you, demon, so your foul existence stops and haunts this world no longer.**” – normale Stimme einer jungen Frau, die *sehr ernst, gläubig* und *predigend klarstellt (*als würde sie des vor jedem Kampf mit einem Dämon sagen)
* “**Die Demon! Die … die … die**” – normale Stimme einer jungen Frau, die *verzweifelt* hofft

## The Angel

* “**A diff'rent shell, a diff'rent time, yet thou art unchanged, Champion of Darkness. Thy presence in this world may not be endured.**” – epische, hohe Stimme einer Frau im Verbund mit einer epischen tiefen Stimme eines Mannes, die abwechselnd lauter und leiser werden, die *gleichgültig kommentieren*
* “**Didst thee not learneth from former quarrels?”** – epische, hohe Stimme einer Frau im Verbund mit einer epischen tiefen Stimme eines Mannes, die abwechselnd lauter und leiser werden, die *gleichgültig fragen*
* **“Hist'ry is destin'd to repeateth …**” – epische, hohe Stimme einer Frau im Verbund mit einer epischen tiefen Stimme eines Mannes, die abwechselnd lauter und leiser werden, die *gleichgültig versuchen festzustellen und unterbrochen werden*
* “**Poor Child. F'rsaken by the last humanity she hadst left.**” – epische, hohe Stimme einer Frau im Verbund mit einer epischen tiefen Stimme eines Mannes, die abwechselnd lauter und leiser werden, die *leicht traurig kommentiert*
* “**Red one, thy darkness is stout, yet not pure. The light shall be thine destruction.**” – epische, hohe Stimme einer Frau im Verbund mit einer epischen tiefen Stimme eines Mannes, die abwechselnd lauter und leiser werden, die *verärgert, aber bestimmt drohen*
* “**The dark moon did nourish thee with suitable prey. Growing thy darkness beyond mortality.“** – epische, hohe Stimme einer Frau im Verbund mit einer epischen tiefen Stimme eines Mannes, die *sterbend, bedrückt feststellen*
* “**Only banishment prevents the nothingness thee seeketh.**” – epische, hohe Stimme einer Frau im Verbund mit einer epischen tiefen Stimme eines Mannes, die zunehmend *stärker und gefestigter feststellen*

# 8. Easter Eggs

* The Legend of Zelda: Ocarina of Time Easter Egg:
  + “**Hey! Listen!**
  + Ikonischer Spruch von Link’s Fee, Navi.
* Undertale Easter Egg:
  + “**You’re gonna have a bad time”**
  + ikonischer Spruch von Sans
* Overwatch Easter Egg:
  + “**Die…Die…Die”**
  + ikonische Ruf von Reaper während dessen Ultimate
* Dark Souls Easter Egg:
  + **Dark Sign**
  + Poster im Wohnzimmer der Feen