Game Design Document – *Scarlet*

1. Characters 3

1.1 Scarlet – Player Character 3

1.2 Friendly Non-Player Characters 4

1.2.1 The Friend 4

1.2.2 The Guide 4

1.3 Boss Non-Player Characters 4

1.3.1 The Man / The Vampire 4

1.3.2 The Werewolf 5

1.3.3 The Twin Fairies 5

1.3.4 The Final Boss 5

1.3.4.1 The Stalker 6

1.3.4.2 The Demon Hunter 6

1.3.4.3 The Angel 6

2. Story (mit Kommentar) 7

2.1 Scarlet Suburb 7

2.2 Crimson Copse 11

2.3 Sanguine Shelter 11

2.4 Maroon Monastary 11

3. Environment 11

3.1 Suburb and Plaza 11

3.2 Copse and Glade 11

3.3 Shelter and Living Room 11

3.4 Tunnel and Monastary Church 11

4. Gamplay 11

4.1 Combat Mode 11

4.2 Exploration Mode 11

5. Art Description 11

6. Sound 11

7. UI and Controls 11

8. Dialogs 11

8. Easter Eggs 11

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

# 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

## Friendly Non-Player Characters

### The Friend

* Junge Frau
* Mit Scarlet befreundet
* Rennt schreiend Weg, nachdem sich Scarlet verwandelt hat
* Folgt Scarlet allerdings anschließend
* Wird von Scarlet am Ende nicht mehr erkannt und angegriffen  
  🡪 überlebt nur weil der Angel-Boss Scarlet vorher von dieser Welt bannt

### 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  
  🡪 älteres Geschwister (Bruder/Schwester) von Scarlet’s Vorgänger getötet worden
* Wollen Rache dafür
* 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
* Rettet The Friend (Scarlet’s Freundin) bevor diese von Scarlet getötet wird, indem sie Scarlet verbannt

# 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 und ihre Freundin die Bar verlassen, um nach Hause zu gehen. Als sie der Hauptstraße folgen, 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. Während sie sich verwandelt, blick sie ihrer Freundin hinterher, die laut kreischend vor Scarlet wegrennt und in der Dunkelheit verschwindet.

[*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*) Nachdem sich Scarlet beruhigt hat und die Schmerzen verflogen sind, verfolgt sie ihre Freundin entlang 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: ”**Do you live nearby? Shall I bring you home?**” (*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 in my 500 years I have never witnessed it. Nor did I expect that it is one of your kind. Do you not know you are forbidden from existing in this realm? You are still weak and can die by light or great physical force. You will serve as my prey after all. Drinking your blood might elevate me even beyond the highest state of my kind.**” (*Der Mann sagt dies sehr selbstsicher, fast schon mit einer anderen Stimme; Der Mann gibt sich als höherer 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 dass es mehr als 500 Jahre her ist, dass ein roter Mond das letzte Mal aufgetaucht ist und deutet so einen Zyklus an. Er deutet auch an, dass Scarlets Schwäche und Sterblichkeit mit der Zeit verschwinden. Er weiß auch, wie Scarlet zu verletzen ist.*).

(Boss Fight Beginnt)

Der Vampir ist in der Lage, als höherer Vampir, Magie zu wirken. Er sammelt die Lichtkugeln der vier Straßenlaternen und greift Scarlet mit diesem Licht an. 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*).

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: ”**I misjudged you. You are far stronger than an infant of your kind should be. For you mortally wounded me without being a higher vampire yourself. This world is doomed… unless history repeats itself.**” (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, verlässt auf ihrer rechten Seite allerdings etwas ihre Sichtlinie, dessen Gestalt einem Menschen entspricht. (*Hier ist etwas fore-shadowing; Scarlet wird tatsächlich von diesem roten Feuer angezogen und betritt das Wäldchen nicht wegen ihres Willens, wie sie glaubt; die menschliche Gestalt tritt später in ähnlicher Form nochmals auf und ist Teil des letzten Bosskampfes*).

## 2.2 Crimson Copse

[*Erzählt während tatsächlichen Gameplays*]

(Hier beginnt Exploration Mode Tutorial 2)

## 2.3 Sanguine Shelter

## 2.4 Maroon Monastery

# 3. Environment

## 3.1 Suburb and Plaza

## 3.2 Copse and Glade

## 3.3 Shelter and Living Room

## 3.4 Tunnel and Monastery Church

# 4. Gameplay

## 4.1 Combat Mode

## 4.2 Exploration Mode

# 5. Art Description

# 6. Sound

# 7. UI and Controls

# 8. Dialogs

# 8. Easter Eggs