Game Design Document – *Scarlet*

1. Characters 3

1.1 Scarlet – Player Character 3

1.2 Friendly Non-Player Character: The Guide 4

1.3 Boss Non-Player Characters 4

1.3.1 The Man / The Vampire 4

1.3.2 The Werewolf 4

1.3.3 The Twin Fairies 5

1.3.4 The Final Boss 5

1.3.4.1 The Stalker 5

1.3.4.2 The Demon Hunter 6

1.3.4.3 The Angel 6

2. Story (mit Kommentar) 6

2.1 Scarlet Suburb 7

2.2 Crimson Copse 10

2.3 Sanguine Shelter 11

2.4 Maroon Monastery 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 Monastery Church 11

4. Gameplay 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

## 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  
  🡪 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 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, angestrebte Dauer dieses Segments: 5 Minuten*]

(*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, 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, 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 (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, dass 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 Portales 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 Hauptsraße nicht existiert zugunsten von Bäumen. Allgemein erscheint jenseits des Portales 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 auser absoluter Dunkelheit (*glaubwürdige Levelgrenzen)*, die plötzlich den Weg verschlingt und undurchdringlich ist. Scarlet startet das Gespräch mit dem alten Mann, der daraufhin folgendes sagt (*4 Dialogzeilen, die nach und nach durch Interaction Button ausgelöst werden; 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. Scarlet setzt ihren zuvor unterbrochenen Weg fort bis sie auf eine schwach beleuchtete Zugrücke 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 darauhin 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. Diesemal 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 ausperren 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 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 die selben Charakteristika, wie die Person, die nach dem Kampf mit dem Vampir. 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

## 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