

**Nach Einbezug des Feedbacks aus dem Pitch und dem Feedback von Jasmin, kommt es zu folgender Anpassung des Umfangs. Dazu gilt folgende Legende:**

**[Must Have]** = Wird im finalen Spiel definitiv vorkommen

**[May Have]** = Wird es je nach verbleibender Zeit ins finale Spiel schaffen

**[May Have with Changes]** = Wird es je nach verbleibender Zeit ins finale Spiel schaffen, aber muss nochmal überarbeitet werden

# Curse Cleansing: The First Outbreak

## 1. Erläuterung Spielidee

In einer Welt, die in einem ständigen Kampf zwischen vermeintlich Gut und vermeintlich Böse ist, landet ein rechtschaffener Bürger zu Unrecht im Gefängnis. Am nächsten Morgen droht ihm der Galgen. Um dem sicheren Tod zu entkommen, muss er einen satanistischen Pakt schließen, der zwar seine Rettung ist, ihn aber auch ein Leben lang verflucht.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des 17-jährigen Matt. Auf dem nassen Boden des düsteren Gefängnisses erhält er von seinem leicht verrückten Zellengenossen den Fluch des Kraken in die Haut geritzt. Damit ist es ihm nun möglich, seine Hände in Tentakel zu verwandeln und an den Schlüssel vor der Zelle zu kommen. Mit peitschenartigen Angriffen seiner Tentakel kämpft er sich an den Wachen vorbei, aber bemerkt, wie ihm die häufige Verwendung des Fluches zusetzt, bis er sich vollständig in eine kleine Krake verwandelt. Als Krake an Land, ist er viel langsamer und daher anfälliger für Angriffe, aber auf Grund seiner Größe und glitschigen Haut, passt er nun perfekt durch Schächte und kleine Öffnungen. Die Verwandlung in einen Kraken ist nicht dauerhaft und nur dazu da, um in den Situationen, in denen es notwendig ist (z. B. bei den Rätseln) angewendet zu werden. Wenn man die Krakenfähigkeit zu oft verwendet, erfolgt eine Zwangsverwandlung in das Tier, welche Nachteile mit sich bringt (Diese werden weiter unten genauer beschrieben.)

Nach dem Ausbruch findet sich der Hauptcharakter in einer Welt voller Gefahren und Feinde wieder. Der Orden, der ihn ins Gefängnis gesteckt hat und an der ganzen Misere schuld ist, möchte ihm an den Kragen, da er ausgebrochen und nun auch noch verflucht ist. Dazu ist ihnen jedes noch so barbarische Mittel recht. Die Piraten sind in einem dauerhaften Machtkampf untereinander und unser Matt ist jetzt auch einer, denn einen Fluch zu besitzen ist äquivalent damit, ein Pirat zu sein.

Dies ist der Ausgangspunkt für dieses Mini-Metroidvania. Im Verlauf des Spiels findet man weitere Flüche, die neue Fähigkeiten aber auch neue Nachteile mit sich bringen. Außerdem kämpft man und löst Rätsel, wobei beides immer schwieriger wird. Der Kern des Spiels fokussiert sich darauf, dass man seine Fähigkeiten im Kampf mit Bedacht einsetzt, da man sonst unweigerlich einen Nachteil erhält.

Das Ziel des Spiels ist es, einen legendären Stein zu finden, von dem man sagt, dass er den Besitzer von allen Flüchen befreien und ihm heilige Macht verleihen kann. Nachdem man

aus dem Gefängnis geflohen ist, läuft man in der Spielwelt umher um sich in Sicherheit zu bringen und dann einen Weg finden, die Flüche zu entfernen. Die Story wird durch kleine, kurze Cutscenes und Standbilder mit Text dargestellt. Außerdem versuchen wir, die Story so zu modellieren, dass viele Assets wiederverwendet werden können.

Das Spiel soll eine Spielzeit von 15-30 Minuten **[Must Have]** (30-60 Minuten **[May Have]**) haben.

## 2. Wie sind die Mottos umgesetzt?

### Piraten

- Die Welt des Spiels soll so aussehen, dass man sie ins 17te oder 18te Jahrhundert einordnen könnte. Dies war das "Goldene Zeitalter" der Piraterie. Die dargestellten Waffen, Architektur, Kleidung, etc. sollen an diese Zeit angelehnt sein. Hierunter kann auch der Hauptcharakter eingeordnet werden. Zu Beginn ist er zwar kein Pirat, aber im Laufe der Story, mit zunehmender Anzahl an Flüchen wird er immer mehr zum Piraten im Sinne dessen, was in diesem Spiel als Pirat verstanden wird.
- Die Stadt in der das Spiel stattfindet, soll eine Hafenstadt sein.
- Es werden Piraten als Gegner im Spiel vertreten sein.
- Bei den Flüchen wird sich zum Teil auch an klassischen Mythen und Symbolen der Piraterie bedient. Als bestes Beispiel dient der erste Fluch: Der Fluch des Kraken.
- Auch ein Geisterfluch soll an die Sage des Fliegenden Holländers angelehnt sein.  
**[May Have]**

### Fantasy und Magic

- Wie bereits erwähnt gibt es Flüche welche in die Haut geritzt werden müssen. Man kann sich Symbole ähnlich einem Pentagramm vorstellen.
- Der Hauptcharakter kann sich zum Teil oder vollständig in ein Tierwesen oder Ähnliches (z.B. Geist) verwandeln.
- Die Mitglieder des Ordens, welche die vermeintlich Guten in dem Spiel sind, können durch ihren Glauben Waffen aus Licht beschwören, um die Welt vor dem Dunklen und Bösen zu erlösen.

### 3. Was sind die Hauptspielmechaniken?

#### Spielmechaniken:

- Springen
- Nahkampfangriff mit Säbel (Der Säbel ist die Standardwaffe und die einzige, die verwendet werden kann.)
- Laufen rechts, links
- Interaktionen mit Gegenständen oder Schaltern

#### 4 Verschiedene Flüche, unterschiedliche Handhabung:

- **Allgemein [Must Have]**
  - um einen Fluch "einzusammeln" bzw. anzuwenden ist es notwendig, einen Spruch aufzusagen und sich diesen in die Haut zu ritzen, sodass die Flüche als Male auf der Haut erkennbar bleiben. Die Sprüche findet man in Pergamenten, Schriftrollen oder durch mündliche Wiedergabe.
    - Sprüche:  
Kraken:  
Die Arme weit, des Ozeans Macht  
aus der tiefsten Tiefe gebracht .
    - Fledermaus:  
Schwarz wie die Nacht, über der Welt  
Die Schwingen weit, so fliegt er schnell .
    - Geist:  
Das Innere raus, das Böse groß,  
entpuppt sich so das dunkle Los.
    - Wolf:  
Im Mondlicht stark, stets aufmerksam  
Und lautlos wie der Wind bricht Bahn.
  - Es wird unterschieden zwischen:
    - normalem Gebrauch
      - Angriffe und Aktionen bei denen nur Teile des Körpers zum Tier werden (Krakenhände, Flügel am Rücken, etc.)
    - Zwangsverwandlung, die zwingend dann zum Tragen kommt, wenn der oben beschriebene normale Gebrauch des Fluches zu oft eingesetzt wurde. Dazu wird es auch eine UI Anzeige geben
      - nach einer gewissen Zeit wird man wieder normal (die genaue Zeit wird beim Implementieren ermittelt, 3-10 Sekunden)
  - bewusste Verwandlung
    - man kann sich bewusst zwangsverwandeln, um Rätsel zu lösen
    - Eine Verwandlung im Kampf wäre auch möglich, aber das soll einen solchen Nachteil mit sich bringen, dass Spieler eine bewusste Verwandlung nicht in Betracht ziehen sollen.
    - Eine Tastenkombination wie L1+Analogstick nach oben/links/rechts/unten, je nach Fähigkeit, wäre zur Aktivierung vorstellbar. Oder mit dem Steuerkreuz (Playstation Controller)

- Freischaltung der Flüche
  - Nach wie viel Spielzeit ein Fluch freigeschaltet wird hängt davon ab, wie gut der Spieler durch das Spiel durchkommt und wie schnell er die Rätsel löst. Abstände von 10-20 min. pro Fähigkeit wären optimal. Die erste der vier Fähigkeiten bekommt man direkt zu Beginn des Spiels, sodass das Spiel am Ende eine Spielzeit von 30-60 min hat.
- **Kraken [Must Have]**
  - Normaler Gebrauch:
    - Hauptfokus auf Angriff,
    - Hände werden zu mehreren Tentakeln → größere Reichweite, stärkere Attacken (Peitschen, Gegner, Gegenstände heranziehen)
    - Attacken in 4 Richtungen (oben, unten, links, rechts)
  - Zwangsverwandlung (Fluch):
    - Sehr geringe Sprunghöhe
    - Kein Angriff möglich
    - An land langsamer
    - Klein und glitschig → kann durch Löcher schlüpfen,
    - Kann sich wegen seiner Saugnäpfe bis zu einem gewissen Grad an Wänden hochziehen **[May Have]**
- **Wolf [May Have with Changes]**
  - Normaler Gebrauch:
    - Beine werden zu Wolfsbeinen und man läuft dadurch schneller
    - Zum Aktivieren gibt es 2 Optionen, die getestet werden müssen:
      - Taste gedrückt halten zum Aktivieren und loslassen zum Deaktivieren
      - Taste drücken zum Aktivieren und nochmal drücken zum Deaktivieren
  - Zwangsverwandlung (Fluch):
    - Kann nicht angreifen
    - Kann nicht mehr so hoch, aber dafür mit Anlauf weit springen
    - Kann schneller laufen, kann weiter springen → filigrane Bewegungen sind nicht mehr möglich was bei einigen Gegnern schlecht ist
    - Wolf kann Gerüche sehen → Blutausch: Wolf kann Blut riechen und damit Fährten aufnehmen
    - Rotes Overlay auf dem Bildschirm, das die Sicht etwas einschränkt aufgrund der "Reizüberflutung" und Rage.

Beim Wolf besteht das Problem, dass die Level nicht groß genug sind um die Fähigkeit Sinnvoll einzusetzen. Des weiteren ist der Unterschied zwischen dem Normalen Gebrauch und der Zwangsverwandlung zu marginal. Deswegen muss bei potentieller Integration des Wolfes, die Idee überarbeitet werden.

- **Fledermaus [Must Have]**
  - Normaler Gebrauch:
    - Doppelsprung

- In-der-Luft-Gleiten möglich, wenn man Sprungtaste weiterhin gedrückt hält
  - Luftangriff/Fernangriff mit dem man Blut aus den Flügeln schießt
- Zwangsverwandlung (Fluch):
  - Klein, schwierig zu treffen
  - Kann nicht angreifen
  - Kann fliegen, also von sich aus Höhe gewinnen, aber nur für einen kurzen Zeitraum, oder begrenzte Flügelschläge
- **Geist [May Have]**
  - Normaler Gebrauch:
    - Schnelle Ausweichbewegung/Dash
    - Ausweichen in 2 Richtungen (links, rechts)
    - Während dem Dash ist man unangreifbar → Physische Treffer machen keinen Schaden
  - Zwangsverwandlung (Fluch):
    - Der Geist verlässt den Körper, aber ist noch mit ihm verbunden
    - Den Körper kann man nicht mehr bewegen
    - Der Geist kann sich frei in alle 4 Richtungen bewegen
    - Der Geist ist schwarz und fest und erinnert von der Konsistenz an eine teerige Masse wie Marvels Antiheld Venom
    - Der Geist kann deswegen Projektile blocken
    - Er ist schleimig genug, um sich durch Gitter und Ähnliches zu quetschen und um Rätsel zu lösen.

#### Gegner:

1. Piraten Gegner Typen:
  - a. Nahkampf Pirat mit Säbel **[May Have]**
    - i. Kann schlagen
    - ii. Laufen
    - iii. Stehen
  - b. Fernkampf Pirat mit Gewehr **[Must Have]**
    - i. Schießen
    - ii. Nachladen
  - c. Fliegender Totenkopf mit Fledermausflügel **[May Have]**
  - d. Piraten Boss mit Fluch/Flüchen **[Must Have]**
2. Der Heilige Orden Gegner Typen:
  - a. Nahkampf **[Must Have]**
    - i. Kann schlagen mit Lichtwaffe
    - ii. Blocken mit Magieschild
    - iii. Laufen
    - iv. Stehen
  - b. Fernkampf mit Kutte **[May Have]**

- i. Magie wirken
- ii. Stehen
- c. Ordens Boss [**May Have**]

Obwohl Orden und Piraten ähnliches Moveset haben, sind die Angriffe unterschiedlich im Aussehen und Verhalten.

## 4. Erläuterung der Storyaspekte

### Gesellschaft:

Die Gesellschaft in Argaron (Stadtname) setzt sich aus verschiedenen Schichten zusammen. Die große Mehrheit bildet mit circa zwei Dritteln die normale Bevölkerung, Menschen, die ihr Leben leben wollen und eigentlich nichts mit Piraten und Flüchen zu tun haben wollen. Es ist jedoch in Argaron an der Tagesordnung, dass hier mal eingebrochen, und überfallen wird, dass dort jemand verprügelt wird und dass die Leute vom Orden kommen und frei nach ihrem Willen tun, was sie wollen. Die Menschen sind dementsprechend abgebrüht und auch ein bisschen verbittert, da ihre Situation ausweglos erscheint, sodass jeder eher auf sich achtet und versucht, seine Familie durchzubringen. Daher ist die Stimmung stets düster, trost- und hoffnungslos.

Die Piraten bilden den zweiten Teil der Gesellschaft. Sie leben ein räuberisches Piratenleben, doch um ein solcher zu werden, braucht es Flüche. Je mehr Flüche ein Pirat „gesammelt“ hat, desto stärker und mächtiger wird er. Deshalb sind die Männer stets auf der Suche nach neuen Flüchen, um ihre Macht und ihre Fähigkeiten zu vergrößern. Die Sage eines letzten Fluches, der seinem Träger uneingeschränkte Macht verleihen kann, spornt die Piraten zusätzlich an, immer weiter zu suchen. Generell sind die Piraten ruppig, grob und brutal, nehmen sich was sie wollen und leben ein ausschweifendes Leben, Werte und Beziehungen sind ihnen egal.

Genau um dies zu unterbinden, wurde in Argaron der heilige Orden gegründet. Die Mitglieder haben sich geschworen, der Piraterie ein für alle Mal ein Ende zu setzen und schrecken auch nicht vor den größten Gräueltaten zurück, um ihr Ziel zu erreichen. Sie geben vor, die Gesellschaft zu schützen und im Sinne der Gemeinschaft zu handeln, während sie skrupel- und rücksichtslos die Piraten abschlachten, ohne Gericht und ohne Gesetze. Sie unterstehen niemandem, nur sich selbst und haben über die Zeit vollkommen das Maß verloren und sind blind von dem Willen getrieben, die Piraten auszulöschen.

Als der Orden gegründet wurde hatte er die Absicht, das Dorf vor den Piraten zu schützen. Er ist nicht immer so rücksichtslos vorgegangen, doch die Piraten wurden immer stärker, die Ordensleute sind quasi nicht weitergekommen und die Angst davor, dass ein Pirat den letzten Fluch findet und so das Dorf beherrschen kann ist immer größer und realer geworden. Das ist der Grund für das nun skrupellose Vorgehen, sodass auch alle, die Piraten helfen sofort abgeführt werden. So soll mit jedem Mittel verhindert werden, dass die Piraten noch mächtiger werden.

## Handlung:

Matt gehört ursprünglich zur normalen Bevölkerung und lebte das triste und eintönige Leben wie alle anderen in Argaron auch. Er hat sich schon des Öfteren gewünscht, aus den Banden auszubrechen, doch nie erschien ihm der richtige Augenblick zu sein, es zu wagen, sich gegen die gesellschaftlichen Normen aufzubäumen. Dann kommt es jedoch wieder zu einer Gewalttat in Argaron. Ein junger Mann wird auf dem Marktplatz verprügelt, nichts Neues, vermutlich hat er sich irgendetwas zu Schulden kommen lassen, das gegen die Gesetze des Ordens verstößt. Matt hält inne und schaut zu den vier Männern rüber. Dann reißt er die Augen auf. Er kennt den jungen Mann, er hat schon oft in der Taverne mit ihm zusammengesessen, dieser Mann war kein schlechter Mensch und er würde sich nie etwas zu schulden kommen lassen. Dafür hat er viel zu viel Angst vor dem Orden. Matt weiß, dass der Mann nur in Ruhe gelassen werden will, dass er immer darauf bedacht ist, bloß nicht in Verdacht zu geraten. „Jeder, der einen Piraten beschützt ist des Todes.“, sagt ein Ordensanhänger da mit einer tiefen Stimme und packt den jungen Mann am Kragen, der verzweifelt die Hände um Gnade flehend erhebt. Er sagt etwas, doch Matt kann nicht verstehen was. Niemals würde dieser Mann einen Piraten beschützen, der Orden irrte sich, jemand muss was unternehmen. Da lacht der Ordensanhänger höhnisch auf. „Deine lächerlichen Verteidigungsversuche sind mir egal. Du hast einen Piraten gedeckt, du kennst die Gesetze. Also spar dir deine Worte für das oberste Gericht.“ Er glaubt ihm nicht. Matt spürt, wie sich sein Körper anspannt, wie sein Kiefer zu mahlen beginnt. Sie würden ihn mit Sicherheit nicht vor ein Gericht stellen, so etwas tat der Orden eigentlich nie. Es war so ungerecht. Wie auch immer der Mann in Verdacht geraten ist, man gibt ihm nicht einmal die Chance, sich zu verteidigen. Wo lag da noch der Sinn? Niemand reagiert, es wird nicht einmal hingeschaut, die wenigen Leute auf dem Platz laufen geduckt weiter, darauf bedacht, bloß nicht aufzufallen und eventuell ebenfalls mit dem Orden aneinanderzugeraten. Genauso wie der Mann, dem aber all seine Vorsicht nichts genutzt hat. Niemand wird an seiner Schuld zweifeln, keiner wird ihn verteidigen. Matt beobachtet das Geschehen, nimmt alles wahr und da kann er sich nicht länger beherrschen. Mit einem Mal macht ihn die gesamte Ignoranz seiner Mitmenschen so aggressiv, dass er den Jutebeutel fallen lässt, sich umdreht und auf die drei Männer, denen der junge Mann vollkommen unterlegen ist, zugeht. „Hey!“, ruft er laut und bestimmt, doch niemand reagiert, also wiederholt er seine Ansprache, dieses Mal noch lauter. Ein besonders breiter Ordensanhänger dreht sich zu ihm um, während die anderen beiden darauf achten, dass ihr Opfer die Gelegenheit nicht nutzt, um zu fliehen. Alle drei tragen die typische Kluft des Ordens, schneeweiße, ja beinahe leuchtende Anzüge, an dessen Seiten die Leuchtwaffen angebracht sind. Matts Gegenüber heftet seine kleinen Augen auf ihn und fragt mit bedrohlich ruhiger Stimme: „Hast du es mit uns?“ „Lasst ihn in Ruhe, er hat euch nichts getan.“ Einen Moment herrscht Stille, man hätte eine Stecknadel fallen gehört, dann legt der Ordensanhänger den Kopf in den Nacken und fängt laut an zu lachen, böse und übertrieben. „Geh wieder spielen, Kleiner.“, sagt er dann und will sich wieder seinem Opfer widmen, als Matt ausholt, um ihn zu schlagen. Er unterschätzt jedoch die Instinkte des Ordensanhängers, denn dieser dreht sich innerhalb einer Nanosekunde um und fängt Matts Schlag mit der Hand ab. „Das war ein Fehler, Kleiner...“, flüstert er, Matt versucht noch, sich loszumachen, doch kurz darauf wird ihm schwarz vor Augen. Als unerfahrener, siebzehnjähriger Junge hat er keine Chance und wird ohne große Mühe seitens der Übermächtigen verhaftet.

Als Matt erwacht, findet er sich im Gefängnis wieder, er weiß nicht, wie lange er bewusstlos war. Das Gefängnis ist düster, das fahle Licht, das durch die winzigen Fenster hereinkommt,

erinnert nicht wirklich an echtes Tageslicht. Der Boden ist feucht, sodass sich die Kälte langsam in Matts Körper ausbreitet. Es riecht modrig, nach verlorener Hoffnung und Verzweiflung. Die Atmosphäre lässt Matt erschauern. Sein einziger Zellengenosse ist ein, seinem Aussehen nach zu urteilen, uralter Mann, Matt ist sich nicht sicher, ob er überhaupt noch lebt. Er liegt jedenfalls seit Matt wieder zu sich gekommen ist in der Ecke auf dem Boden, die Augen geschlossen. Seine Kleider sind zerrissen und hängen ihm in Fetzen am Körper herab und ein unangenehmer Geruch geht von ihm aus, weshalb Matt sich so weit wie möglich von ihm fernhält. Mit den Augen misst er sein Gefängnis ab, sucht nach Möglichkeiten zu entkommen, doch kein einziger Schlupfwinkel ist zu entdecken. Matts Gedanken kehren zu seinen Gegnern zurück und sofort kehrt die Wut wieder zurück. Bei der Gründung des Ordens hatte dieser vielleicht noch einen Sinn gehabt, doch mittlerweile hatte er sämtliche Regeln und auch sämtliche Moral verloren, das durfte so nicht weitergehen. Matt weiß nicht, wie lange er noch hat, bevor sein Urteil vollstreckt werden würde, denn er musste sich nichts vormachen, heute oder morgen würden sie ihn holen und dann war es aus mit ihm. Da rührt sich der Alte plötzlich, Matt erschrickt im ersten Moment und drückt sich an die Wand, als sein Zellengenosse sich unter Stöhnen aufsetzt und durch die wenigen, weißen, wirr vom Kopf abstehenden Haare fährt. Dann schaut er sich um, offenbar sucht er etwas, immer schneller dreht er den Kopf und stößt schließlich einen seltsamen Laut aus, der nicht wirklich menschlich klingt. „Aj, aj, aj, nicht so schüchtern, Junge.“, krächzt er jetzt mit einer Stimme, die wie Schmirgelpapier klingt und Matt die Haare zu Berge stehen lässt. Wie kann er ihn sehen? Er schaut doch gerade in die ganz andere Richtung auf die nackten Mauersteine. Am besten erst einmal gar nichts sagen, es war gut möglich, dass er sich verhört hat. Doch dann dreht sich der Mann wie in Zeitlupe zu ihm um und schaut ihn mit milchigen, fast gelben Augen an, die Hände auf die Knie gelegt, als würde er meditieren. „Hältst dich wohl für besonders schlau, was?“, bellt er und rollt mit den Augen. „Ein Elefant passt nicht durch ein Mauselloch.“ Wieder lacht er, klingt dabei wie ein gackerndes Huhn, dann richtet er seine Augen wieder auf Matt. Dieser schluckt noch einmal und tritt dann entschieden aus seiner Deckung heraus in das fahle Licht. Er ist immerhin kein Angsthase und dieser Mann ist ganz offensichtlich nicht mehr ganz richtig im Kopf. Er misst Matt mit den Augen, dann krächzt er: „Wo ist mein Stock?“ „Was?“ Matt weiß nicht, was der Mann von ihm will. „Mein Stock, Junge. Gib ihn sofort zurück!“ Matt schüttelt verständnislos den Kopf, wieder gackert der Alte irre. Matt ignoriert das Lachen und versucht, ein Gespräch zu beginnen, er braucht mehr Informationen, um eine eventuelle Flucht möglich zu machen und vielleicht weiß sein Zellengenosse mehr, als er zugibt. „Wie lange sind Sie schon hier?“ „Die Zeit ist nur eine Laune des Schicksals. Und du bist ein Opfer des Zufalls.“ Der Mann rollt mit den Augen und einen Moment lang glaubt Matt, er würde jetzt vor seinen Augen sterben, doch er täuscht sich. „Warum sind Sie hier?“ „Angst, mein Junge.“, wispert der Alte und es klingt wie das Zischen einer Schlange. „Die Angst ist sehr mächtig, mächtiger als du und mächtiger als ich. Mächtiger als wir alle.“ Er macht eine Pause, kommt Matt ein kleines Stück näher und wispert: „Fürchte sie.“ Bevor Matt etwas erwidern kann prescht der Alte nach vorne, mit einer Flinkheit und Bestimmtheit, die Matt dem alten Mann niemals zugetraut hätte und schneidet ihm mit einem Messer, das er irgendwo zwischen seinen Lumpen hervor geholt haben musste den halben Unterarm auf. Matt schreit erschrocken auf und presst die Hand auf die Wunde, aus der Blut herausläuft, der Alte gackert wahnsinnig. „Die Arme weit, des Ozeans Macht / aus der tiefsten Tiefe gebracht.“ Da leuchtet ein Mahl auf der verletzten Stelle auf und Matt versteht, was passiert ist, der Alte hat ihn verflucht. Jeder in Argaron kennt diese Mahle, die Piraten rühmen sich damit, sie prahlen damit in der Öffentlichkeit und brüsten sich mit immer neuen Flüchen. „Was?...“ Matt bricht mitten im



Satz ab und starrt entgeistert seine Hände an. Diese färben sich langsam grünlich und verwandeln sich in Tentakel, weshalb Matt erschrocken das Gesicht verzieht. „Ein Schlüssel ohne Flügel bleibt noch immer ein Schlüssel.“, zischt der Alte nah an Matts Ohr, er hat gar nicht bemerkt, dass er ihm so nahe gekommen ist. Matt will etwas sagen, doch sein Zellengenosse nickt fast unmerklich mit dem Kopf in Richtung Tür, bevor er sich mit einer ruckartigen Bewegung von Matt wegdreht und auf sein Bettlager zuwankt. „Die Zeit ist ein äußerst unangenehmer Genosse.“, brummt er, dann legt er sich hin und ist genauso regungslos wie als Matt zu sich kam. Der Junge starrt den seltsamen Alten noch einen Augenblick an, dann tritt er an die mit Gitterstäben versetzte Tür, um zu überprüfen, was der Irre wohl gemeint hatte. Da blitzt etwas in dem fahlen Mondlicht, das durch das winzige Fenster ins Gefängnis fällt auf und Matts Herz schlägt augenblicklich schneller. In einer kleinen Nische unterhalb des Fensters, das der Gefängnistür gegenüberliegt liegt der Schlüsselbund der Wache. Für einen Gefangenen unerreichbar, doch... Matt schaut seinen in Tentakel übergehenden Arm noch einmal an, bevor er ihn langsam durch das Gitter streckt. Mit angehaltenem Atem, ständig in der Erwartung, dass die Wache jeden Moment um die Ecke biegen könnte, nähert er sich dem Schlüsselbund, greift ihn und zieht dann so leise wie möglich den Arm mit seiner Beute zurück. Als er den Schlüssel in den Händen hält, kann er sein Glück kaum fassen. Ohne noch mehr Zeit zu verlieren, schließt er die Tür auf und ist frei. Einen Moment lang überlegt er, ob er den Alten mitnehmen soll, doch dieser liegt reglos in der Ecke auf dem Boden und macht nicht den Eindruck, als sei er stark genug für eine Flucht. Deshalb macht Matt sich alleine auf den Weg, läuft geduckt durch die modrigen, mit Moos bewachsenen, kalten, steinigen Gänge, bis er geradewegs in eine Wache hineinläuft. Erschrocken reißt er die Arme nach oben, sieht seine Tentakel und überwältigt so seinen Gegner. Er kämpft sich durch den kalten Gang bis nach draußen, dort versteckt er sich schnell hinter einem Mauervorsprung. Dort atmet er erst einmal tief durch, versucht, sein wie wild schlagendes Herz zu beruhigen, bevor er sich vorsichtig umsieht und sich dann, als er sicher sein kann, dass keine der Wachen mehr in der Nähe ist, in eine Seitengasse. Er schleicht durch verlassene Gassen, drückt sich an schmutzigen Wänden entlang, als plötzlich eine Gestalt vor ihm steht. Wie aus dem Boden gewachsen steht der gekrümmte Mann mit einem Mal vor ihm, Matt will erschrocken aufschreien, doch eine knochige Hand presst sich auf seinen Mund, sodass kein Ton herauskommt. Verwundert reißt der Junge die Augen auf, als er erkennt, wen er vor sich hat. Es ist der Alte aus dem Gefängnis. Wie um alles in der Welt war er hierhergekommen? Der Alte nimmt langsam die Hand von Matts Mund, legt jedoch einen Finger auf die Lippen, um Matt am Sprechen zu hindern. Dann bedeutet er ihm zu folgen, die beiden laufen geduckt durch einige Gasse, bevor sie durch ein Loch in der Mauer in einen kleinen Raum gelangen. Der Alte stellt ein Brett vor die Luke, dann dreht er sich zu Matt um. „Trautes Heim, Glück allein.“, gackert er und setzt sich auf einen alten Holzocker, der vor einem niedrigen provisorischen Tisch steht. Matt sieht sich um. Der Raum ist nicht sehr groß, auch die Decke ist recht niedrig, sodass Matt sie mit den Fingern berühren kann. Neben dem alten Tisch und Stuhl, befindet sich in dem Raum noch eine Pritsche mit Stroh und eine Schale mit Wasser, das bereits eine grünliche Farbe angenommen hat. Angewidert wendet Matt den Blick ab. „Setz dich Junge.“, sagt der Alte und klopft auf einen zweiten, ebenso alt und klapprig aussehenden Schemel. Zögernd nimmt Matt Platz. Seine Hände haben mittlerweile wieder ihre ursprüngliche Form angenommen, nichts erinnert mehr an die glitschigen Tentakel. Matt spürt einen leichten Schwindel und Übelkeit, der Schweiß steht ihm auf der Stirn, seine Beine wollen ihn noch nicht wirklich tragen, weshalb er ganz froh ist, sitzen zu können. Er fährt mit der Hand über seinen pochenden Kopf, schließt die Augen eine Zeitlang und

wartet, dass sein Körper sich wieder beruhigt, doch das dauert eine ganze Weile. Er hatte niemals ein Pirat sein wollen, niemals hatte er verflucht sein wollen. Als er wieder klar denken kann, sieht er sich missmutig das Mal auf seinem Unterarm an, das sich mit roten Linien abzeichnet. Es leuchtet jetzt nicht mehr, nun erinnert es eher an Narben, doch das Symbol des Kraken ist klar zu erkennen. Nun gehört er also zu den Piraten, es ist nicht mehr zu ändern. Der Alte hatte ihn bisher schweigend beobachtet, hat darauf gewartet, dass er die Situation verarbeitet. „Warum haben Sie mir geholfen und mich hierhergebracht?“, fragt Matt und sieht sein Gegenüber an. „Kennst du die Sage des heiligen Steins?“, bellt der alte Mann und richtet seine gelblichen Augen auf Matt. Natürlich kennt Matt die Legende, jeder in Argaron kennt sie. Die Sage von dem heiligen Stein, der alles heilen und richten kann, der einem dieselbe Macht verleiht, wie der Orden sie nutzt, um seine übermächtigen Waffen herzustellen. Wenn er diesen Stein finden könnte, dann könnte er endlich dem Orden die Stirn bieten. „Ich kann dir helfen, ihn zu finden.“, sagt der Mann. Er war wohl doch nicht so verrückt, wie Matt die ganze Zeit angenommen hatte. Es kann jedoch ebenso gut sein, dass er irgendeinen Unsinn erzählte, doch Matt hat keine andere Wahl, den Stein zu finden ist seine einzige Chance. Und deshalb glaubt er dem Alten und verspricht, ihm bei dem Plan zu helfen. Mit diesem Ziel vor Augen schöpft Matt neue Kraft, er macht sich auf den Weg, um mit der Hilfe seines ehemaligen Zellengenossen den legendären Stein zu finden. Dass er dabei nicht umhinkommt, Flüche zu sammeln, nimmt er mit der Zeit in Kauf, denn ganz schlecht waren seine neuen Fähigkeiten auch nicht. Je mehr Flüche Matt sammelt, desto geringer werden die Nebenwirkungen, das Zittern in seinen Beinen nach einer Verwandlung verschwindet langsam, die Kopfschmerzen lassen nach, während seine Fähigkeiten und seine körperliche Stärke zunehmen. Dennoch kann Matt die Verwandlungen noch immer nicht spurlos verarbeiten und das ärgert ihn. Auf seinem Weg begegnet er vielen Gefahren und Gegnern, die er sich so niemals hätte vorstellen können, doch je länger er kämpft und je weiter er kommt, desto stärker und unerschrockener wird er. Durch die Siege und erweiterten Fähigkeiten wächst sein Selbstvertrauen, er traut sich immer mehr zu und fühlt sich mächtiger. Er ist zwar noch immer auf der Suche nach dem Stein, doch die Pläne, was er damit machen will, verändern sich langsam. Wenn er erst einmal diese riesige Macht hatte, dann konnte er den Orden nicht nur aufhalten, sondern vernichten, er konnte Argaron neues Leben und neue Hoffnung geben, denn er würde stark genug sein, es mit jedem aufzunehmen. Jedoch merkt er trotz seiner erweiterten Fähigkeiten und seiner Stärke langsam auch, dass noch etwas anderes passiert. Seine Fähigkeiten nehmen zwar zu, aber mit der Zeit spürt er, dass mit ihm etwas nicht stimmt. Er erfährt, dass die Flüche einen Preis haben. Dass jeder Fluch ein Stück von ihm selbst verlangt, dass Matt, je mehr Flüche er sammelt auch immer mehr von sich selbst dafür opfern muss. Die Flüche sind quasi wie eine Art Parasit, die ihren Träger langsam verzehren, ihm im Gegenzug dafür jedoch immer mehr Macht verleihen. Matt gerät dadurch ins Grübeln, er wird in seinem Größenwahn ausgebremst und muss nachdenken, was er wirklich will.

Schließlich findet er die Truhe, die er, die alle schon so lange suchen. Ehrfürchtig öffnet Matt den Deckel und hält überrascht inne. In der Kiste befindet sich wie erwartet der heilige Stein, der hell und geheimnisvoll leuchtet, doch neben ihm liegt noch etwas anderes. Matt beäugt es kritisch. Es handelt sich um einen Fluch, doch er sieht anders aus als die, die Matt bis jetzt gefunden hat. Irgendwie mächtiger... Matt wird geradezu von der Macht, die der Fluch ausstrahlt angezogen, er will schon die Hand danach ausstrecken, doch dann zögert er und zieht zunächst das beiliegende Pergament aus der Truhe. Er liest mit klopfendem Herzen die wenigen Zeilen, die mit Tusche auf dem Stück Pergament stehen:

*Glück dem, der dieses Schriftstück in der Hand hält, da er die Wahl hat, die Wahl zu befreien oder zu zerstören. Tapfrer Krieger, du hast viele Gefahren auf dich genommen, um dies Stück Pergament in der Hand zu halten, so wähle denn weise, wie du es bis jetzt getan hast. Du hast die Möglichkeit, von allen Flüchen befreit zu werden, ein selbstbestimmtes Leben in Frieden zu führen als freier Bürger der Stadt Argaron. Entscheidest du dich jedoch für den letzten Fluch wird deine Macht grenzenlos werden, doch du wirst dich verändern, einen hohen Preis dafür zahlen müssen. Uneingeschränkte Macht fordert nichts weniger als deine gute Seele. Entscheide weise und überlegt, deine Zukunft, die Zukunft Argarons und die Zukunft der ganzen Welt liegt in deinen Händen.*

Er muss sich nun also entscheiden. Er kann den letzten Fluch einsammeln und die Welt nach seinen Vorstellungen gestalten, muss dafür jedoch seine Seele endgültig abgeben. Dann wurde ihm das, was ihn ausmacht eigentlich genommen. Er muss sich also entscheiden, was ihm mehr wert ist.

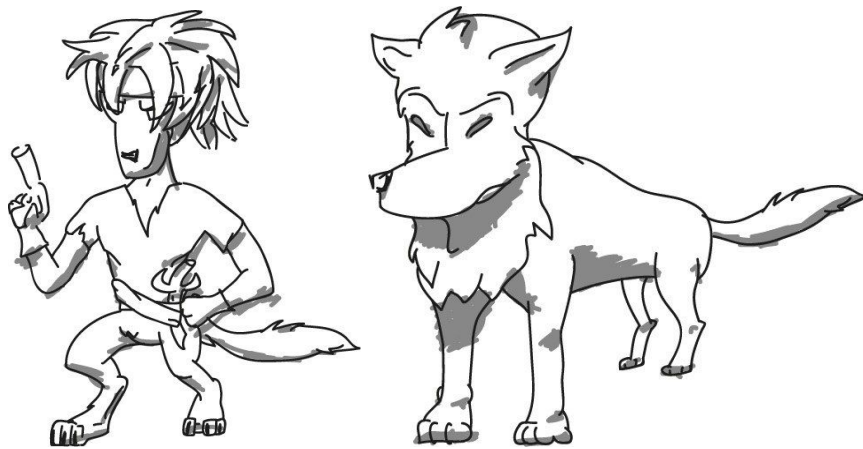
Das Konzept zieht folgende große Stationen der Story in Betracht:

1. Gefängnis **[Must Have]**
2. Flucht in der Stadt **[Must Have]**
3. Unterschlupf des alten Mannes aus dem Gefängnis **[Must Have]**
4. Piraten-Bar in der Stadt, in der es zu Auseinandersetzungen zwischen Matt und den Piraten kommt und wegen dem Tumult der Orden auch noch aufkreuzt ⇒ Freischaltung des **Fledermaus Fluchs als Belohnung** für Zerschlagen des Ordens in der Bar **[Must Have]**
5. Piratenschiff mit Bosskampf gegen Piraten-Kapitän mit Fluch/Flüchen **[Must Have]** ⇒ Stehlen des **Geister Fluchs als Belohnung [May Have]**  
Das Spiel bis zum Bosskampf auf dem Piratenschiff wäre das angestrebte Ziel der Must Haves. Alles was danach folgt ist in die Kategorie der May Haves einzuordnen. Damit auch der Geisterfluch.
6. Erforschung der Katakomben mit einigen Rätseleinlagen ⇒ Finden eines alten Piraten-Skeletts mit der **Wolfsfluch**-Schriftrolle in der Hand **[May Have]**
7. Infiltrieren der Ausgrabungsstätte des Ordens, der gerade die Kiste mit dem mächtigen Stein gefunden hat ⇒ Endboss ⇒ Auswahl eines der Enden des Spiels **[May Have]**
8. Eine kurze Cutscene oder ein paar Bilder mit Text lösen die Story auf. Die Konsequenzen der Entscheidung werden beschrieben und der Spieler muss damit leben. Das Spiel ist an diesem Punkt vorbei. Man kann nochmal durchspielen fürs andere Ende. **[May Have]**

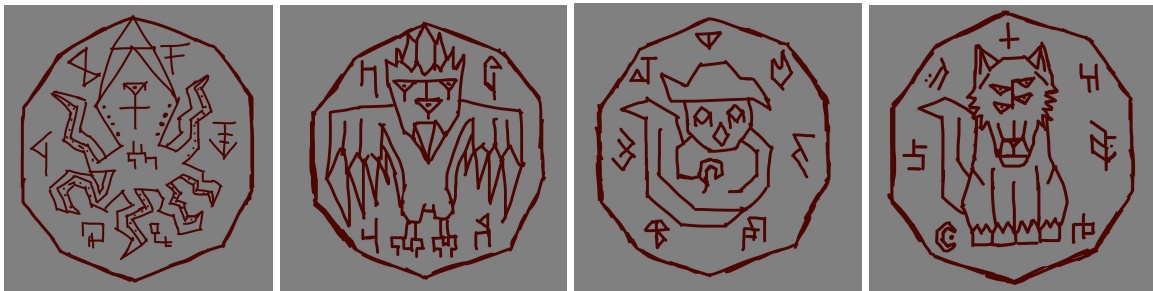
## 5. Vorgeschmack auf die audiovisuelle Darstellung

### Charakter und Fluch-Design



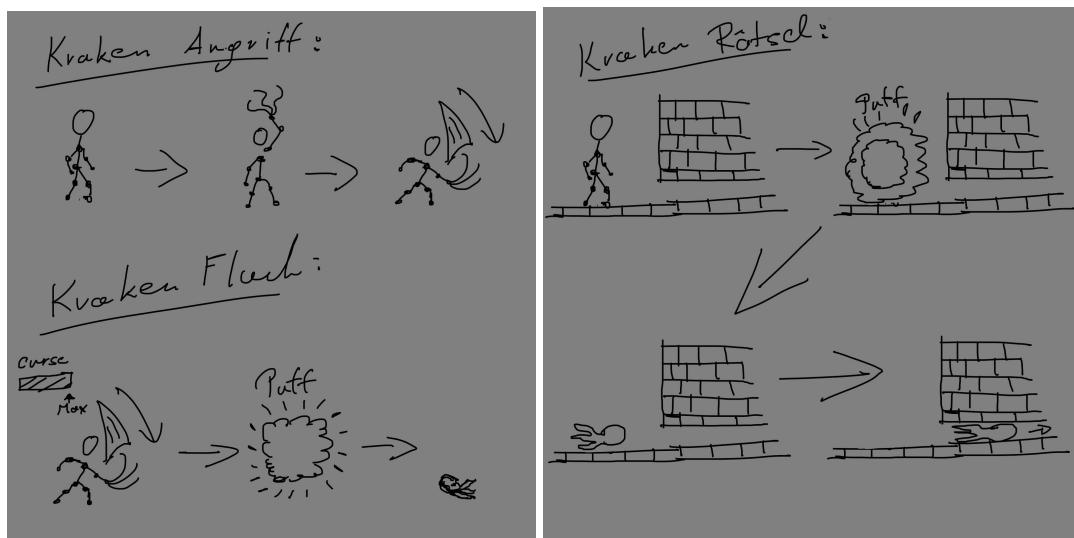


### Mögliches Aussehen der eingeritzten Flüche



Die eingeritzten Flüche wird man in der Cutscene sehen können, während dem Spielen nicht.

### Storyboards für die Krakenfähigkeit und Fluch



## Vorgeschmack auf die angestrebte Grafik



## Musik

Während des Spiels soll es Hintergrundmusik zu den einzelnen Orten geben, die die Atmosphäre unterstützt. Diese wird in dem Notenschreibprogramm Sibelius erstellt.

Es wird 8-10 Stücke geben **[davon 5-6 Must have und 3-4 May Have]**, welche je nach Umgebung (Katakomben vs Bar) und Situation (Laufen vs Bosskampf) sich ändern. Diese sollen Atmosphäre schaffen und zur Stimmung beitragen.

## 6. Welche Technologien kommen zum Einsatz.

- Unity3D als Game Engine
- Photoshop/Illustrator zum erstellen von UI und sonstigen Grafiken
- Aseprite zum Erstellen der Grafiken
- GitHub als Repository
- Google Docs zur Dokumentation
- Telegram Messenger als Teaminterne Kommunikationsplattform
- Notenschreibprogramm Sibelius
- 3D to 2D pipeline zum erstellen der Charaktere mit 3DS Max, Maya und Blender

## 7. Aufteilung der Themenblöcke

Jannis:

- 60% Programmierung
- 10% Studie

Janina:

- 35% Story/Storytelling
- 35% Audio

Jan:

- 70% Programmierung

Luigi:

- 60% Visuals
- 10% Studie

Teil	Wer	Wann
Erstellung eines UML class diagrams	Jan & Jannis	Blockphase 1
Unity Projekt aufsetzen	Jan	Blockphase 1
Input System erstellen (Controller Integration)	Jan	Blockphase 1
Kraken Fähigkeiten (implementieren)	Jan	Verfeinerungsphase 1
Wolf Fähigkeiten (implementieren)	Jannis	[May Have]
Geist Fähigkeiten (implementieren)	Jan	[May Have]
Fledermaus Fähigkeiten (implementieren)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Kraken Verwandlung (implementieren)	Jan	Verfeinerungsphase 1
Wolf Verwandlung (implementieren)	Jannis	[May Have]
Geist Verwandlung (implementieren)	Jan	[May Have]
Fledermaus Verwandlung (Implementierung)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Implementierung Grundmechaniken (Laufen, Springen, Schlagen, etc.) (Teil 1)	Jan	Blockphase 1
Implementierung Grundmechaniken (Laufen, Springen, Schlagen, etc.) (Teil 2)	Jannis	Blockphase 1
Gegnertyp Nahkampf (Implementierung)	Jan	Verfeinerungsphase 1



Gegnertyp Fernkampf (Implementierung)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Piraten Bosskampf Implementierung	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Endboss Implementierung	Jan	<b>[May Have]</b>
Game UI Implementierung	Jan	Verfeinerungsphase 1
Parallax Camera Implementierung	Jan	Verfeinerungsphase 1
Cutscene Implementierung	Jan	Verfeinerungsphase 1
Notification (Text + Bild anzeigen) implementieren	Jan	Verfeinerungsphase 1
Animation Integration in Unity	Jan & Jannis	Verfeinerungsphase 1
Animator Erstellung in Unity	Jan & Jannis	Verfeinerungsphase 1
Asset/Prefab Erstellung und Integrierung in Unity	Jan & Jannis	Verfeinerungsphase 1
Player State System Backend Implementierung (Wann kann was benutzt werden? Wann kommt es zur Zwangsverwandlung? usw.)	Jan	Verfeinerungsphase 1
Schnelltransformation für Rätsel Implementierung (Feedback UI und Game State Handling)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Sound System Implementierung	Jan	Verfeinerungsphase 1
Game State Handling Implementierung (Pause, Neustart, Game Over, etc.)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Alternative Ending Selection Implementierung (UI + Input Handling)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Character State System Implementierung (Leben, Schaden genommen, gestorben) [Base Class of Enemies]	Jannis	Blockphase 1
Save Point System Implementierung (Damit man nicht nach jedem Tod neu starten muss)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Dialog and Interaction System Implementierung	Jan	Verfeinerungsphase 1
Scene/World Building in Unity	Jan & Jannis	Verfeinerungsphase 1
Enemy Spawn System Implementierung	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Event System Implementierung und State Handling (Cutscene soll starten, Dialog muss aufgehen, etc.)	Jannis	Verfeinerungsphase 1
Charaktermodell	Luigi	Blockphase 1

Charaktermodell +Krakenhand	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Charaktermodell +Fledermausflügel	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Charaktermodell +Wolfsbeine	Luigi	<b>[May Have]</b>
Charaktermodell +Geist Dash	Luigi	<b>[May Have]</b>
Krakenmodell (verwandelt)	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Fledermausmodell (verwandelt)	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Geistmodell (verwandelt)	Luigi	<b>[May Have]</b>
Wolfmodell (verwandelt)	Luigi	<b>[May Have]</b>
Szenengestaltung Gefängnis (Worldbuilding)	Janina	Verfeinerungsphase 1
Szenengestaltung Unterschlupf (Worldbuilding)	Janina	Verfeinerungsphase 1
Szenengestaltung Piratenbar (Worldbuilding)	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Szenengestaltung Piratenschiff (Worldbuilding)	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Szenengestaltung Katakomben (Worldbuilding)	Luigi	<b>[May Have]</b>
Szenengestaltung Ausgrabungsstätte / Kathedrale (Worldbuilding)	Janina	<b>[May Have]</b>
Modellierung Flüche (nicht verwandelt)	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Modellierung Piratengegner	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Modellierung Ordensgegner	Luigi	Verfeinerungsphase 1
Hintergrundmusik (Teil 1)	Janina	Verfeinerungsphase 1
Hintergrundmusik (Teil 2)	Janina	Verfeinerungsphase 1
Story für Cutscenes	Janina	Verfeinerungsphase 1
Story verfeinern, gute Spielatmosphäre erschaffen	Janina	Verfeinerungsphase 1
Werben für Studie (Teil 1)	Jannis	Verfeinerungsphase 2
Werben für Studie (Teil 2)	Luigi	Verfeinerungsphase 2
Auswertung Studie	Jannis	Verfeinerungsphase 2
Playtesting & Balancing	Alle	Blockphase 2

## 8.Zusammenfassung May Have & Must Haves

### Must Haves:

- Spielzeit 15-30 min.
- 5-6 unterschiedliche Musikstücke
- Fluchkonzept allgemein (Flüche einsammeln; normale/bewusste Verwandlung; Zwangsverwandlung)
- Krakenfluch
- Fledermausfluch
- Gegner:
  - Piraten Gegner Typen:
    - Fernkampf Pirat mit Gewehr
      - Schießen
      - Nachladen
    - Piraten Boss mit Fluch/Flüchen
  - Der Heilige Orden Gegner Typen:
    - Nahkampf
      - Kann schlagen mit Lichtwaffe
      - Blocken mit Magieschild
      - Laufen
      - Stehen
- Stationen:
  1. Gefängnis
  2. Flucht in der Stadt
  3. Unterschlupf des alten Mannes aus dem Gefängnis
  4. Piraten-Bar in der Stadt, in der es zu Auseinandersetzungen zwischen Matt und den Piraten kommt und wegen dem Tumult der Orden auch noch aufkreuzt ⇒ Freischaltung des Fledermaus Fluchs als Belohnung für Zerschlagen des Ordens in der Bar
  5. Piratenschiff mit Bosskampf gegen Piraten-Kapitän mit Fluch/Flüchen

⇒ Stehlen des Geister Fluchs als Belohnung **[May Have]**

Das Spiel bis zum Bosskampf auf dem Piratenschiff wäre das angestrebte Ziel der Must Haves. Alles was danach folgt ist in die Kategorie der May Haves einzuordnen. Damit auch der Geisterfluch.

## May Haves:

- Spielzeit 30-60 min.
- 3-4 zusätzliche Musikstücke
- Wolfsfluch mit entsprechenden Änderungen
- Geisterfluch

- Gegner:

- Piraten Gegner Typen:
  - Nahkampf Pirat mit Säbel
    - Kann schlagen
    - Laufen
    - Stehen
- Fliegender Totenkopf mit Fledermausflügel
- Der Heilige Orden Gegner Typen:
  - Fernkampf mit Kutte
    - Magie wirken
    - Stehen
  - Ordens Boss

- Stationen:

6. Erforschung der Katakomben mit einigen Rätseleinlagen ⇒ Finden eines alten Piraten-Skeletts mit der **Wolfsfluch**-Schriftrolle in der Hand

7. Infiltrieren der Ausgrabungsstätte des Ordens, der gerade die Kiste mit dem mächtigen Stein gefunden hat ⇒ Endboss ⇒ Auswahl eines der Enden des Spiels

Eine kurze Cutscene oder ein paar Bilder mit Text lösen die Story auf. Die Konsequenzen der Entscheidung werden beschrieben und der Spieler muss damit leben. Das Spiel ist an diesem Punkt vorbei. Man kann nochmal durchspielen fürs andere Ende.