

Curse Cleansing: The First Outbreak

In einer düsteren Welt, in der der Heilige Orden nach eigenem Recht und Gesetz handelt und Piraten rücksichtslos jagt, gerät ein junger Mann zwischen die Fronten. Matt will jemanden vor dem Orden retten und kommt ins Gefängnis, wo er von einem alten Irren unfreiwillig einen Fluch erhält, der ihm einerseits hilft, aus dem Gefängnis zu entkommen, ihn aber andererseits zum Piraten und damit zum Gejagten des Ordens macht. Nun hat er nur noch eine Möglichkeit offen: Er muss den heiligen Stein finden, das mächtigste Artefakt Argarons, um den Orden zu besiegen. Der Spieler nimmt die Rolle des jungen Matt an, der mit dem skrupellosen Vorgehen des Heiligen Ordens unzufrieden ist und letztendlich aufgrund seines Eingreifens ins Gefängnis gerät. Das ist der Ausgangspunkt des Spiels. Es ist also die erste Aufgabe des Spielers, aus dem Gefängnis zu fliehen, was jedoch nur mit der Hilfe eines alten Irren gelingt, der ebenfalls gefangen gehalten wird. Er ist Matts späterer Verbündeter. Er verpasst Matt vorerst gegen dessen Willen den ersten Fluch, ohne den es nicht möglich ist, zu fliehen: Die Krakenfähigkeit, mit Hilfe derer der Gefängnisschlüssel erreicht werden kann. Dem Spieler ist es nun außerdem möglich, sich mithilfe der Tentakel an bestimmten Punkten hochzuziehen und auszuweichen. Die Fähigkeit darf jedoch nicht zu oft eingesetzt werden, da dann eine Zwangsverwandlung erfolgt, Matt wird folglich komplett zum Kraken, was in den bevorstehenden Kämpfen nicht immer von Vorteil ist. Auf seiner Flucht erhält Matt des Weiteren ein Schwert als Waffe, um sich gegen die kommenden Gegner verteidigen zu können. Geführt von Manson, dem Mann aus dem Gefängnis, erhält Matt verschiedene Aufträge, die das Spiel bestimmen. So stellt sich heraus, dass Manson weiß, wo sich der heilige Stein befindet, mit dem der Orden besiegt werden kann, doch er benötigt Matt als seinen Verbündeten. So muss dieser als erstes den Barkeeper Elba davon überzeugen, ihnen zu helfen, und als nächstes muss er gegen den Piratenkönig antreten. Bei den Kämpfen und Aufgaben sind die Flüche unumgänglich, da sie es Matt ermöglichen, sich zu verstecken, auszuweichen oder auf andere Weise einen Vorteil bieten. Als Spieler muss jedoch immer darauf geachtet werden, die jeweilige Fähigkeit nicht zu oft anzuwenden, um eine Zwangsverwandlung zu vermeiden. Manchmal ist es von Vorteil, sich komplett zu verwandeln, für diesen Fall ist eine direkte Verwandlung ebenfalls möglich. Im Verlaufe des Spieles erhält Matt so nicht nur die Kraken-, sondern ebenfalls die Fledermausfähigkeit, die es ihm ermöglicht, über kurze Strecken zu gleiten oder sogar zu fliegen. Es müssen immer wieder Gegner besiegt werden, die dem Orden oder eben dem Piratenkönig angehören. Hier müssen die Fähigkeiten geschickt eingesetzt werden, um siegen zu können. Ebenso können die Flüche helfen, an bestimmte Orte zu kommen, die ohne nicht erreicht werden können.