**Story Nimpola**

***Cutscene Anfang***

**Dialog:**

**Wissenschaftlerin:** „Eine kleine Insel namens Nimpola, wessen genaue Location erst seit kurzem herausgefunden worden ist. Keiner weiß, wie lange es diese Insel schon gibt und was genau sich darauf befindet. Mithilfe von Satelliten haben wir einen groben Umriss von der Insel bekommen, jedoch können uns unsere Satelliten keinen genaueren Einblick auf die Insel verschaffen, Ursache dafür ist unbekannt. Wir haben einen unserer Wissenschaftler, Dr. Ricky M. auf die Insel geschickt, welcher uns von nicht bekannten Wesen berichtete. Die Beschreibung dieser Wesen passt zu keinem bis jetzt bekannte Tiere auf dieser Welt, sie wurden beschrieben als monsterartige Dämonen, wessen Schreie die des Menschen ähneln. Sie versuchten Dr. Ricky M. mithilfe dieser Schreie in den Wald zu locken. Diese Wesen gelten als hoch aggressiv, schnell und unberechenbar. Wir wissen nicht, wie hoch die Intelligenz dieser Wesen ist, aber was wir wissen, dass es nur an manchen Stellen auf dieser Insel möglich ist mit unserem Wissenschaftler zu kommunizieren.

Leider haben wir heute ein grauenvolles Ereignis miterlebt. Als wir mit unserem Wissenschaftler über neue Informationen gesprochen haben, wurde er angegriffen. Der Schrei, welcher zu hören war, war nicht von Dr. Ricky M., sondern von einem dieser Wesen, jedoch war der Schrei ein komplett anderer, als uns Dr. Ricky M. beschrieben hat. Wir wissen nicht, ob er noch lebt, und wir arbeiten auf Hochtouren, um ein Lebenszeichen zu bekommen. Wir haben keine Chance irgendwelche Informationen zu bekommen und jetzt liegt es in Ihrer Hand, unseren Wissenschaftler zu finden, Mr.“

***Laden und spawnen als Spieler***

**Kleines Tutorial am Anfang:**

Spieler soll einen kleinen Einblick in die Steuerung des Spieles bekommen:

* **Springen**
* **Laufen**
* **Umsehen**
* **Angreifen**
* **Verteidigen**
* **Interagieren**
* **Inventar öffnen**
* **Karte öffnen**

**Nachdem das Tutorial beendet wurde, beginnt die eigentliche Story.**

Der Spieler erkundet die Karte, bis er auf das Hauptdorf trifft. Langsam nähert er sich diesem und die Tore öffnen sich. Hinter den Toren wartet eine Gruppe Kämpfer auf ihn. Sie analysieren den Spieler und heißen ihn herzlich willkommen, dabei lernt er den Kämpfer Kairo kennen.

**Kämpfer Kairo:** „Hallo Fremder! Wir heißen dich herzlich willkommen! Lange ist es her, dass wir Besuch eines Fremden hatten. Wie heißt du?“

**Spieler:** „Mein Name ist \*Name des Spielers\*. Ich bin auf der Suche nach einem Wissenschaftler, einem Freund. Habt ihr irgendwelche Informationen über ihn? Hat er mit euch geredet? Lebt er bei euch oder wurde er gesichtet? Seit Tagen meldet er sich nicht mehr.“

**Kämpfer Kairo:** „Wir haben tatsächlich einen Unbekannten in der Gegend umherstreifen sehen. Er hat riskante Aktionen gestartet. Natürlich haben wir ihn nicht konfrontiert, immerhin wussten wir nicht, welche Absichten er hatte. Wir haben eine Notiz von ihm gefunden, ich verlange eine Gegenleistung, bevor ich dir diese gebe.“

**Spieler:** „Warum vertraut ihr mir dann?“

**Kämpfer Kairo:** „Wir leben hier schon seit Ewigkeiten und haben einiges erlebt. Wir wissen, wie die Monster in unserer Gegend laufen, sich verhalten und aussehen. Wir erkennen anhand der Körpersprache und des Gesichtsausdrucks, ob jemand schlechte Absichten hat oder eben nicht. So wissen wir, dass du nichts Böses vorhast.“

**Spieler:** „Ich danke euch für das Vertrauen! Ich weiß, dass kommt jetzt sehr schnell, gibt es eine Möglichkeit mich hier aufzunehmen?“

**Kämpfer Kairo:** „Dabei kann ich dir leider nicht helfen. Ich bin ein Kämpfer und habe darüber nicht zu Entscheiden. Rede doch mal mit Linda, sie entscheidet, ob jemand aufgenommen wird oder nicht. Sie kann dir da noch eher weiterhelfen als ich. Viel Glück!“

Der Spieler macht sich auf den Weg, Linda zu finden. Dabei muss er das Dorf erkunden. Einige Bewohner verhalten sich misstrauisch gegenüber dem Spieler und manche verhalten sich sehr herzlich gegenüber ihn. Linda befindet sich in einem Haus im Dorf, dort strickt sie gerade einen Schal.

***Spieler klopft an der Tür und Linda öffnet kurz darauf diese***

**Linda:** „Hallo Fremder! Ich habe schon gehört, dass du heute in unserem Dorf eingetroffen bist. Herzlich Willkommen in Kastolia, unserem kleinen Dorf! Was treibt dich hier zu mir?“

**Spieler:** „Ein Bewohner namens Kairo hat mir empfohlen, mit dir zu sprechen. Ich bin auf der Suche nach einem Wissenschaftler, er ist seit Tagen verschwunden. Da draußen laufen Monster herum, welche ich noch nie gesehen habe. Ich bräuchte dringend eine Unterkunft und wollte daher fragen, ob ihr mich aufnehmen könntet?“

**Linda:** „Also folgendes, normalerweise nehmen wir nicht so schnell bis gar keine Fremden auf. Jedoch scheint es mir, als ob du wirklich nur deinen Freund finden willst und es wirkt wichtig. Daher mache ich eine Ausnahme und lasse dich in unserem Dorf wohnen. ALLERDINGS musst du deine Aufgaben erledigen. In unserem Dorf hat jeder seine Aufgabe, welche derjenige zu erledigen hat und ich erwarte von dir, jedem Bewohner zu helfen, falls dieser Hilfe benötigt.“

**Spieler:** „Ich danke dir vielmals! Das hilft mir sehr weiter!“

***Linda lächelt und schließt die Tür, nachdem der Spieler seine Suche fortsetzt***

Der Spieler hat jetzt einen Unterschlupf freigeschalten, wo dieser schlafen, speichern und mit anderen Bewohnern interagieren kann. Nach dem Freischalten des Unterschlupfes erscheint die erste Hauptmission, diese dreht sich ums Jagen. Der Spieler soll einen Einblick in das Jagdsystem bekommen und durch diese Mission den Bogen freischalten.

***Jagdgruppe (4 Mitglieder) warten am Tor auf den Spieler, über dem Leiter dieser Gruppe befindet sich ein gelbes Rufzeichen***

**Jäger Iris:** „Schön, dass du gekommen bist, \*Name des Spielers\*! Wir werden heute jagen gehen, damit wir genug zu essen haben. Wir jagen Hirsche, Hasen, Füchse, Eichhörnchen und vieles mehr. Unsere Jäger haben eine große Hirschspur entdeckt und heute ist der Tag, an welchen wir ihn erledigen werden. Damit du von uns lernen kannst und auch behilflich sein kannst, gebe ich dir hier einen Jagdbogen.“

***Jäger Iris reicht dem Spieler einen Jagdbogen und somit wird der Bogen freigeschalten***

**Spieler:** „Vielen Dank, Iris! Ich bin bereit, neues zu lernen!“

***Ein kleines Fenster öffnet sich, in welchem der Bogen genauer analysiert werden kann, das Spiel läuft im Hintergrund NICHT weiter. Nachdem das Fenster wieder geschlossen wird, nickt Iris und die Gruppe zieht los.***

Während dieser Mission, sitzen Mitglieder der Gruppe auf dem Boden und lesen die Spur, welche der Hirsch hinterlassen hat.

**Jäger Iris:** „Damit man ein erfolgreicher Jäger werden kann, muss man Spurenlesen lernen. Ich werde es dir erklären.“

***Erneut öffnet sich ein Fenster, in welchem dem Spieler das Spurenlesen erklärt wird. Mithilfe der Taste L wird eine eigene Sicht aufgerufen. Die sogenannte Jagdsicht. Dabei werden die Spuren des Tieres hervorgehoben. Dunkle, je nach Größe des Tieres, große oder kleine Fußspuren am Boden, welche mit einem schwachen leuchtenden Effekt hervorgehoben werden. Das Spiel läuft im Hintergrund NICHT weiter. Nachdem schließt der Spieler das Fenster wieder.***

**Jäger Iris:** „Verstanden? Gut! Nun zeig mir, was du draufhast!“

Der Spieler ist aufgefordert die Spur zu lesen und die Gruppe gelangt mithilfe des Spielers in die Nähe des großen Hirsches, wo Iris ihn auffordert ihm zuzuhören.

**Jäger Iris:** „Sehr gut! Der Hirsch ist in unserer Sichtweite, genau da vorne. Jetzt ist es wichtig leise zu sein und sich vorsichtig und langsam weiter zu bewegen, bis man einen guten Schuss abgeben kann. In unserem Fall können wir bereits einen guten Schuss abgeben, daher müssen wir uns nicht weiter dem Hirsch nähern. Ich lasse dir die Ehre, dieses große und majestätische Tier zu erlegen!“

***Fall 1: Der Spieler wählt den Bogen im Inventar aus und zielt auf den Hirsch. Nachdem der Spieler einen Schuss auf die Brust oder den Kopf absetzt, fällt der Hirsch zu Boden.***

***Fall 2: Der Spieler wählt den Bogen im Inventar aus und zielt auf den Hirsch. Nachdem der Spieler einen Schuss auf den Bauch, Rücken oder den Füßen absetzt, flieht der Hirsch und die Mission ist fehlgeschlagen.***

***Nachdem Fall 1 eingetreten ist, setzt die Mission fort.***

**Jäger Iris:** „Sehr gut! Er ist riesig! Gut gemacht!“

***Eine kurze Cutscene erscheint, in welcher die Gruppe den Hirschen zurück uns Dorf bringt.***

**Jäger Iris:** „Das nenn ich eine erfolgreiche Jagd! Du hast Potential ein guter Jäger zu werden!“

**Spieler:** „Vielen Dank, Iris!“

***Mission ist abgeschlossen***.

Nach dieser Hauptmission werden Jagdnebenmissionen freigeschalten. Zusätzlich schaltet sich eine neue Hauptmission frei.

***Der Spieler befindet sich im Dorf, als plötzlich ein Späher außer Atem in das Dorf gelaufen kommt. Voller Panik erzählt dieser, dass die Sammlergruppe angegriffen wird. Kairo, welcher den Späher empfangen hat, trommelt seine Gruppe zusammen und bittet auch den Spieler um Hilfe.***

**Kämpfer Kairo:** „Alle zusammen! Schnappt euch eure Waffen! \*Name des Spielers\* komm auch mit, wir können jede Hilfe gebrauchen. Hier nimm dieses Schwert, damit kannst du die Gegner gut abwehren und angreifen.“

***Erneut öffnet sich ein Fenster, in welchem dem Spieler erklärt wird, wie das Kämpfen und Verteidigen funktioniert. Angreifen mit linksklick und verteidigen mit rechtsklick. Das Spiel läuft im Hintergrund NICHT weiter. Danach schließt der Spieler das Fenster.***

**Spieler:** „Na dann los!“

Der Spieler rennt zusammen mit der Gruppe aus dem Dorf, sobald dieser durch die Tore gelaufen ist, folgt ein kurzer Ladebildschirm und landet danach direkt an dem Ort des Geschehens. Zu sehen ist die Gruppe der Sammler, welche verzweifelt versuchen die Monster abzuwehren. Gleich darauf stürmen die Kämpfer auf die Monster zu und ein Monster widmet sich dem Spieler.

***Ein kleines Tutorial zum Kampfsystem***

Der Spieler ist gezwungen das Monster zu erlegen. Dabei wird dem Spieler gezeigt, wann dieser blocken muss, um weniger Schaden zu erleiden und wann der beste Zeitpunkt zum Angreifen wäre.

Nachdem der Spieler das Monster erlegt hat, kommt Kämpfer Kairo zum Spieler.

**Kämpfer Kairo:** „Wir danken dir für deine Hilfe! Du bist furchtlos und kannst gut kämpfen! Wir müssen dich öfter mitnehmen haha!“

**Sammler Hailey:** „Du musst unser neuer Bewohner sein! Vielen Dank für deine Hilfe, ich bin Hailey!“

**Spieler:** „Schön dich kennenzulernen, Hailey!“

**Sammler Hailey:** „Falls du irgendwann was zu tun brauchst, kannst du jederzeit zu mir kommen. Wir brauchen immer Ressourcen und dann kann ich dir gerne einen Auftrag geben!“

**Spieler:** „Vielen Dank! Weiß ich zu schätzen.“

***Nachdem die Mission beendet wurde, wurde das Schwert und weitere Nebenmissionen freigeschalten. Ebenso wird eine weitere Hauptmission freigeschaltet, für diese muss der Spieler allerdings zuerst einen besonderen Ruf bei den Bewohnern erlangen. Dafür muss der Spieler Nebenmissionen absolvieren.***

Falls der Spieler trotz zu niedrigem Ruf zur Mission geht, wird dieser aufgefordert, den Ruf zu verbessern, bevor die Bewohner ihm diese Aufgabe zutrauen.

Nachdem der Spieler den benötigten Ruf hat, wird die Mission entsperrt und kann nun gemacht werden.

***Das gelbe Rufzeichen erscheint über Linda und der Spieler startet die Mission.***

**Linda:** „Heya! Leider bist du hier nicht der Einzige, der jemanden sucht und verloren hat. 5 Bewohner sind seit ungefähr einem Monat auf der anderen Seite des Gebirges gefangen. Der Einzige Weg, welcher zurückführt, ist entweder durch den eingestürzten Tunnel oder bei der Dempona vorbei.“

**Spieler:** „Was ist Dempona? Und warum sind sie bis jetzt nicht zurück?“

**Linda:** „Dempona ist die Höhle, in welcher der Dämon selbst wohnt. Wir schickten damals eine Gruppe aus 6 Bewohnern zur Dempona, jedoch kam nur ein einziger zurück. Das Einzige, was zu hören war, waren ihre Schreie. Sie waren so laut, dass man sie bis hierher hören konnte. Seither haben wir niemanden mehr zur Dempona geschickt und das ist auch der Grund, warum die Bewohner dort nicht vorbei gehen. Wenn sie noch leben. Unser Leiter hat das Monster höchstpersönlich gesehen, jedoch redet er mit niemanden darüber. Sobald jemand freiwillig zur Höhle aufbrechen will, verhindert er dies mit allem, was er hat.“

**Spieler:** „Grausam! Du hast gesagt er redet mit niemanden darüber, gibt es wirklich keine Möglichkeit?“

**Linda:** „Er hat in diesem Kampf seinen Bruder und seine Schwester verloren. Er hat Dinge gesehen, die sich keiner vorstellen kann. Das war das Einzige, was er uns berichtet hat. Es hat niemand geschafft mit ihm darüber zu reden, nicht einmal Kairo oder ich.“

**Spieler:** „Ich hoffe, dass kein Überlebender in dieser Höhle gefangen ist!“

**Linda:** „Das hoffen wir alle. Mittlerweile vertrauen dir fast alle Bewohner in unserem Dorf. Ich werde dich nun hoch zum Tunnel schicken, dort wird dir Yuru weiterhelfen. Er wird dir sagen, was genau sie nun vorhaben und ob und wie du helfen kannst.“

***Der Spieler macht sich auf den Weg zum Tunnel, dort arbeiten Bewohner schon fleißig am Wiederaufbau des Tunnels. Yuru erwartet den Spieler bereits.***

**Bauarbeiter Yuru:** „Hallo! Du musst unsere letzte Hilfskraft sein. Ich bin Yuru, der Leiter der Baugruppe. Wir sind gerade dabei, den Weg wieder freizubekommen. Wir versuchen den Tunnel mithilfe von Mengen an Holz zu stützen und vor einem erneuten Einbruch zu schützen. Zumindest sieht so unser Plan aus. Wir brauchen eine Menge an Holz, hier nimm diese Axt, sie hilft dir in nu die Bäume zu fällen. Bring sie danach wieder hierher.“

***Der Spieler macht sich auf den Weg, Bäume zu fällen. Insgesamt müssen 25 Baumstämme zu Yuru gebracht werden. Dabei wird dem Spieler eine Kutsche zur Verfügung gestellt. Dabei werden alle Baumstämme aufgeladen und sobald der Spieler eine falsche Bewegung macht, fallen alle Stämme wieder nach unten.***

Nachdem der Spieler alle Stämme zu Yuru gebracht hat, beginnt der Bauvorgang. Dabei muss der Spieler Anweisungen befolgen, welcher innerhalb einer gewissen Zeit gemacht werden müssen, wenn dies nicht der Fall ist, ist die Mission fehlgeschlagen.

**Bauarbeiter Yuru:** „Das war genug Arbeit für heute! Du hast eine tolle Leistung erbracht \*Name des Spielers\*. Dafür wirst du belohnt werden aber für heute, gehst du dich besser ausruhen und morgen sind wir bestimmt fertig mit dem Tunnel. Gute Nacht!“

**Spieler:** „Vielen Dank, Yuru! Gute Nacht!“

***Der Spieler muss sich in ein aufgebautes Zelt begeben, um zu schlafen. Der nächste Morgen bricht an und der Bauvorgang wurde beendet.***

**Bauarbeiter Yuru:** „Guten Morgen! Wie du siehst, ist der Tunnel fertig und bereit. Nun können wir endlich auf die Suche der vermissten 5 Bewohner gehen. Ich wünsche dir viel Glück und bitte bring unsere Bewohner heil zurück, insofern sie noch am Leben sind.

***Der Spieler geht durch den Tunnel auf die andere Seite des Gebirges. Somit wurde ein neues Gebiet freigeschaltet, genauso neue Monster und Waffen.***

Im neuen Gebiet sind stärkere Monster und Ressourcen, welcher schwieriger sind zu bekommen.

Die Bewohner befinden sich in einem kleinen Camp auf der Map im neuen Gebiet. Manche von ihnen sind schwach und verletzt.

***Der Spieler findet die Bewohner und deren kleines Camp.***

**Bewohner:** „Hey! Hallo! Hier sind wir!“

**Spieler:** „Hallo! Ich werde euch helfen, zurück ins Dorf zu kommen.“

**Bewohner:** „Du musst aufpassen, hier sind Monster, die selbst wir noch nie gesehen haben. Sie sind schneller, gefährlicher und aggressiver als die anderen.“

**Spieler:** „Wie viele Verletzte sind hier. Habt ihr Waffen, damit ihr euch im Ernstfall verteidigen könnt?“

**Bewohner:** „Wir haben Waffen und auch Verletzte. Aber mit diesen Monstern ist nicht zu spaßen! Wir haben gesehen, wie sie jemanden mitgenommen haben!“

**Spieler:** „Jemanden mitgenommen? Wie sah er aus? War es einer von euch?“

**Bewohner:** „Es war keiner von uns. Wir haben ihn nicht erkannt, also dürfte er nicht aus unserem Dorf kommen. Wir waren schon länger nicht mehr dort, aber wir wissen, dass Linda fast nie Fremde aufnimmt.“

**Spieler:** „Der Wissenschaftler!“

**Bewohner:** „Wissenschaftler? Welcher Wissenschaftler? Er hat ausgesehen wie ein Abenteurer.“

**Spieler:** „Ja, das ist er! Wo haben sie ihn hingebracht? Warum haben sie ihn angegriffen und mitgenommen? Wieso haben sie ihn am Leben gelassen?“

**Bewohner:** „Er hatte eine Rune in der Hand. Diese Rune hatte ein gigantisches Monster dabei. Es war nicht das Hauptmonster, also dürfte es sein Kind gewesen sein.“

**Spieler:** „Woher wisst ihr, dass das nicht das Hauptmonster war?“

**Bewohner:** „Das Hauptmonster klingt anders und es verlässt nie Dempona. Er hat jedoch ein paar Gehilfen, welche ihm immer wieder Opfer bringen. Meist sind es Tiere, aber dieses Mal, war das erste Mal, dass wir gesehen haben, dass eine Person dorthin verschleppt worden ist.“

**Spieler:** „Ich muss ihn finden!“

**Bewohner:** „Sei geduldig mein Freund! Aber wenn du jetzt ohne Vorbereitung oder Training zur Dempona gehst, bist du verloren!“

***Der Spieler leitet die Bewohner zurück zum Tunnel, jedoch begegnen sie auf dem Weg einigen Monstern.***

**Bewohner:** „Achtung! Monster! Bringt die Verletzten zurück und die Kämpfer komme nach vorne!“

***Spieler und die Bewohner müssen die Monster erledigen, um an ihnen vorbeizukommen.***

Es sind stärkere und etwas anders ausschauende Monster. Sie sind schneller und können genauso ausweichen, wie der Spieler. Sie greifen häufiger und schneller an.

***Nachdem die Monster bekämpft wurden, setzte die kleine Gruppe die Reise fort. Am Tunnel angekommen, empfängt sie auch schon Kairo.***

**Kämpfer Kairo:** „\*Name des Spielers\*! Du hast es geschafft! Du hast unsere Bewohner, heil zurück ins Dorf gebracht. Vielen, vielen Dank! Hier ist deine Belohnung!“

***Kairo gibt dem Spieler eine wichtige Notiz des Wissenschaftlers***

**Spieler:** „Danke, Kairo! Diese Notiz wird mir hoffentlich weiterhelfen.“

**Kämpfer Kairo:** „Du hast so viel Gutes getan. Wir werden dir helfen, den Wissenschaftler zu finden. Ich werde unseren Spähern Bescheid geben, dass sie die Augen nach einem Wissenschaftler offenhalten sollen. Sobald du weißt, wo er ist, gib uns Bescheid.“

***Ein Fenster öffnet sich, um die Notiz zu lesen. Auf der Notiz steht folgende Information:***

„Ich habe heute eine besondere Entdeckung gemacht. Ich habe ein großes Monster entdeckt, welches eine Rune beschützt. Mich hat interessiert, was genau das Monster mit dieser Rune verbindet, denn sowas habe ich noch nie gesehen. Als das Monster unaufmerksam war, habe ich mich zur Rune geschlichen. Das Monster hat eine Beute entdeckt und ist losgerannt. Ich habe mir die Rune geschnappt und bin zurück zu meinem kleinen Camp gelaufen. Im Camp angekommen, habe ich die Rune untersucht und analysiert. Sie hat eine besondere Energie. Sobald ich einen kleinen Teil dieser Rune abgeschlagen habe, damit ich diesen Untersuchen kann, hat das Monster in der ferne laut zu schreien begonnen. Was es wohl mit dieser Rune auf sich hat? Ich werde es herausfinden!“

***Danach kann der Spieler das Fenster schließen***

***Der Spieler hat erfolgreich die Bewohner zurückgebracht, daher helfen ihm die Bewohner, den Wissenschaftler zu finden.***

**Späher Sean:** „Hey! Wir haben ungewöhnliche Aktivitäten in der Nähe von Dempona wahrgenommen. Sowas hatten wir noch nie und wir sind uns sicher, dass der Wissenschaftler in die Dempona verschleppt wurde. Eine kleine Klippe grenzt unser neues Gebiet vom Gebiet ab, wo sich Dempona befindet. Daher haben wir beschlossen, einen kleinen Weg nach unten zu bauen. Die Bauarbeiter sind bereits vor Ort und sind fleißig am Bauen. Wir haben nur ein kleines Problem, unser Leiter weiß noch nichts davon. Du solltest am besten mit ihm reden, dir hört er wahrscheinlich eher zu als mir.“

**Spieler:** „Danke Sean! Ich danke euch für die Hilfe! Ich werde mich jetzt besser auf den Weg zum Leiter machen.“

**Späher Sean:** „Viel Glück!“

***Der Spieler macht sich auf den Weg den Leiter zu finden. Der Leiter befindet sich in seinem Haus in der Mitte des Dorfes.***

***Der Spieler klopft an der Tür.***

**Leiter Alpha:** „Herein!“

**Leiter Alpha:** „Was ist denn so wichtig?!“

**Spieler:** „Tut mir leid, falls ich Sie störe. Ich suche schon seit längerem einen Wissenschaftler. Er wurde zur Dempona verschleppt und daher wollen wir einen Weg dorthin bauen.“

**Leiter Alpha:** „Ihr wollt WAS?! Einen Weg zur Dempona bauen?! Seid ihr verrückt? Niemand darf auch nur in die Nähe der Dempona! Ich habe es verboten! Der Bau wird sofort abgebrochen!“

**Spieler:** „Das geht nicht! Ich weiß es sind schlimme Dinge passiert, als ihr zur Dempona gereist seid, aber ich muss ihn wirklich finden. Ich habe euch geholfen die Bewohner aus dem neuen Gebiet zurückzuholen, bitte helft mir doch auch.“

**Leiter Alpha:** „Du? Du hast unsere Bewohner nach Hause gebracht?“

**Spieler:** „Sie wissen davon noch gar nichts?“

**Leiter Alpha:** „Nein, ich rede mit fast keinem mehr. Ich erfahre solche Neuigkeiten nur von Linda oder Kairo. Linda ist beschäftigt und Kairo ist nicht da. Aber wenn das wahr ist, dann kann ich bei dir ein Auge zu drücken.“

**Spieler:** „Vielen Dank!“

***Als der Spieler das Haus verlassen will, hält ihn Alpha nochmal auf***

**Leiter Alpha:** „Halt! Eines musst du noch wissen! Mit dem Monster ist nicht zu spaßen und mit seinem Kind genauso wenig. Also sei achtsam und überleg es dir nochmal gut!“

**Spieler:** „Danke, Alpha. Ich werde achtsam sein.“

***Spieler verlässt das Haus und macht sich auf den Weg zu den Bauarbeitern***

**Bauarbeiter Yuru:** „Hey! Schön, dass du da bist. Wir sind fertig mit dem Bau. Wir haben dir eine Leiter nach unten gebaut, damit die Monster nicht so einfach hochkommen und uns bedrohen können.“

**Spieler:** „Yuru, das habt ihr gut gemacht, vielen Dank!“

**Bauarbeiter Yuru:** „Sei vorsichtig. Du weißt, dass du jederzeit zu uns kommen kannst. Pass auf dich auf. Bis jetzt hat es noch keiner geschafft das Monster zu besiegen.“

Neues Gebiet wurde freigeschaltet. „Boss Gebiet“. Nun sind die stärksten Gegner zu finden und je näher der Spieler sich der Dempona nähert, desto stärker und aggressiver werden die Gegner.

***Der Spieler baut ein kleines Zelt auf***

Neue Schlafmöglichkeit freigeschalten

***An der Dempona angekommen, erkundet der Spieler die Umgebung der Höhle. Plötzlich entdeckt er den Wissenschaftler, welcher bewusstlos an der Decke hängt und von Schleim umgeben ist. Gleich darauf, entdeckt er die anderen verschollenen Bewohner, welche damals nicht von ihrer Reise zurückkehrten. Alle hingen an der Decke, schleim tropfte von ihren Füßen. Sie sind mutiert und kaum zu erkennen.***

***Plötzlich taucht das Kind des Monsters auf. Er brüllt den Spieler an und fordert ihn zum Kampf heraus.***

***Der Spieler muss das Kind besiegen.***

***Wenn das Kind besiegt wurde, stirbt es nicht, sondern rennt in die Höhle. Kurz darauf erscheint das Hauptmonster. Es brüllt wütend und schlägt um sich. Der Spieler versucht zu laufen und fällt. ENDE***