

Konzept

Inhaltsangabe

Nachdem der Protagonist bei dem Überfall auf einen Wagen getötet wird, wacht er unversehrt im Sumpf seines Dorfes auf. Sein Leutnant, der aus dem Kampf geflohen ist, erkennt ihn und die beiden sind der Meinung, dass der Protagonist die Fähigkeit hat, nach dem Tod wiederzukommen.

Der Protagonist möchte mehr über diese Fähigkeit herausfinden und Steve bietet bereitwillig seine Hilfe an, möchte aber zuvor bei einer Sache vom Protagonisten assistiert werden.

Der Protagonist kann wählen, wie er Steve helfen möchte.

Quest 1:

Die erste Möglichkeit wäre, ein Zepter, das Steve einmal dem König schenkte, zu finden, dass Steve dieses reparieren kann und dem König erneut präsentieren. Um dies zu schaffen, muss der Protagonist zuerst den Schlüssel zum Tresor aus dem Büro des Königs holen. Durch das Ausnutzen der angespannten Beziehung der Wachen oder dem unbeabsichtigten Bauen einer Leiter verschafft er sich Zutritt und findet mehrere Schlüssel im Schrank des Königs. Mit diesen macht sich der Protagonist auf zum Gefängnis. Hier sind 4 abgeschlossene Zellen, eine davon leer. Die Gefängnisinsassen sind bereit Hinweise zu geben, im Tausch gegen gewissen Gefallen. Wenn der Hinweis erlangt wurde, der erklärt, dass man den Tresorschlüssel falsch herum benutzen muss, um die leere Zelle aufzuschließen, kann der Protagonist dieses Wissen nutzen, um den Tresor zu finden und das Zepter von dort mitzunehmen.

Quest 2:

Die zweite Möglichkeit wäre, sich nach dem Verbleib eines Geschenks, das Steve für den König bestellt hat, zu informieren, dieses zu finden und als Überraschung im Büro des Königs zu platzieren. Dafür muss sich der Protagonist Zutritt zum Gefängnis verschaffen, wo der Lieferant eingesperrt wurde. Nach einem kurzen Plausch lassen die Wachen ihn durch und drinnen findet der Protagonist drei Gefangene. Einer dieser Gefangenen stellt sich als die Person raus, die weiß, wo die Kette ist, die Steve haben wollte. Er sagt, wo sie gefunden werden kann, aber auch, dass man Steve nicht vertrauen kann.

Der Protagonist findet die Kette und macht sich zum Büro des Königs auf. Hier verschafft er sich Zutritt durch das Ausnutzen der angespannten Beziehung der Wachen oder einem unbeabsichtigten Bauen einer Leiter. Er platziert die Kette auf dem Schreibtisch und plötzlich erscheint Steve mit 2 Wachen, die den Protagonisten abstechen und die Kette finden, die wohl dem vorigen König gehört haben soll.

Zurück bei Steve wird der Protagonist gelobt für das Schaffen seiner Aufgabe und bekommt den Hinweis, den Dorfweisen aufzusuchen.

Der Dorfweise kann dem Protagonisten nach einer Weile einen nützlichen Tipp geben. Doch

bevor sich der Protagonist damit befassen kann, macht der Dorfschreier bekannt, dass es eine wichtige Ankündigung auf dem Dorfplatz gäbe.

Auf dem Dorfplatz steht eine Bühne, die kurze Zeit später von Steve betreten wird. Er macht die Ankündigung, dass er – durch den Gegenstand, den der Protagonist ihm gegeben hat – zum König geworden ist und ruft einen Krieg aus.

Damit ist der erste Akt der Geschichte vorbei.

Alleinstellungsmerkmal

Die Visual Novel zeichnet sich durch die Präsenz eines Kampfsystems aus.

Ein anderer wichtiger Aspekt, der diese Visual Novel hervorhebt, ist das Nutzen von Toden als Mechanik. Dass ein Tod kein Game Over bedeutet, sondern ein Respawn, ohne Geschehnisse zurückzuspulen, wird in dem ersten Akt dieser Geschichte aufgezeigt. In späteren Akten soll die Anzahl der Tode eine wichtige Rolle spielen und Entscheidungen, ob man einen weiteren Tod riskieren möchte, mehr Gewicht haben.

Selbstproduzierte Inhalte

Story, Dialoge, Drehbuch, Hintegründe, Charaktere, Items wurden selbst produziert. Auch programmiert wurde alles eigenständig.

Nur Musik und Soundeffekte sind extern bezogen worden (pixabay.com).

Decision Tree





Hauptcharakter

Der Unschuldige

- Ist ein gewöhnlicher Fußsoldat der Frösche
- Entdeckt durch seinen Tod, dass er die Fähigkeit hat, im Sumlpf wiederbelebt zu werden
- Versucht, den Ursprung seiner Fähigkeit zu finden und vertraut sich Steve an



Steve

Der Herrscher

- Steve ist Leutnant in der Armee des Königs
- Er ist feige und lässt andere für sich kämpfen
- Er hat keine Skrupel und lügt, wie es ihm passt
- Machtgierig, manipulativ

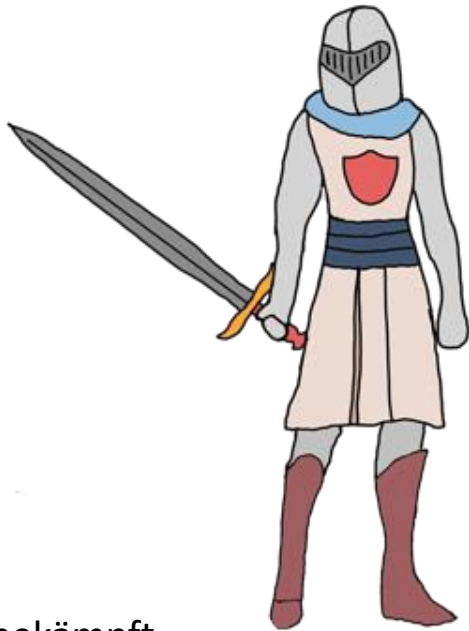


Der Weise

Der Weise

- Hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Dorfbewohnern kostenlos sein Wissen anzubieten
- Hält sich für wichtiger, als er ist
- Kann durch die vierte Wand sehen

NPCs



Kämpfer

wird in Szene 1 bekämpft



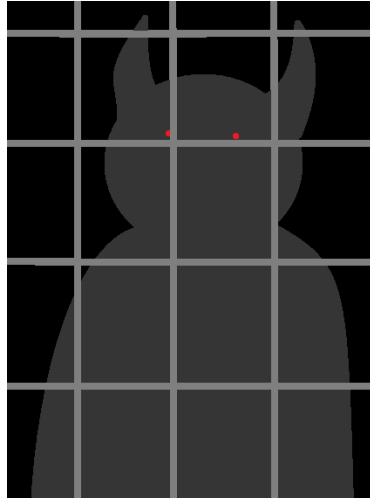
Dorfschreier

verkündet Botschaften im Dorf

NPCs

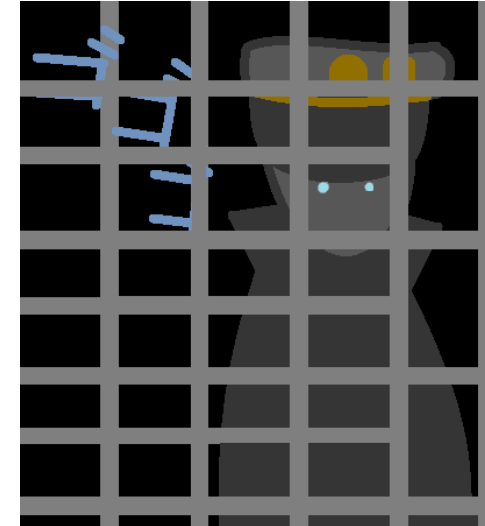
Tym

- Tiefling
- Hat sich ins Dorf verirrt und wurde weggesperrt
- Ist einsam, weil seine Freunde ihn zurückgelassen haben



Frogtaro

- Ist freiwillig im Gefängnis
- Glaubt, er ist von einem Geist besessen
- Jojos Reference



Unbekannter Frosch

- Arbeitet mit Steve
- Wurde von Steve betrogen
- Ex-Söldner



Goblin

- stellt sich selbst als erfolgreichen Autor vor
- steht auf Fröschinnen
- schreibt gerade sein neues Buch
- hört sich gerne reden und hält sich für besser als andere

Drehbuch:

A Story about Frogs

Szene 1:

<Blackscreen>

<Man hört das Krachen eines umgefallenen Wagens>

???:

"Und los! Zielt auf die Räder!"

"Sie haben Beschützer dabei! Macht sie fertig!"

<Die Szene zeigt eine Straße im Wald>

<Man hört, wie Schwerter gezogen werden und Kampfmusik beginnt zu spielen>

<Es erscheinen vier Frösche in Rüstung und auf der anderen Seite 2 Ritter>

<Die beiden Seiten kämpfen gegeneinander, der Spieler kann seine Aktionen frei wählen>

<Die Ritter besiegen alle Frösche und die Hauptperson wird besiegt>

<Der Todesscreen wird gezeigt>

<Music fades out>

Szene 2:

<Blackscreen>

???:

“Was ein trauriges Ende.

...

Doch es scheint, das Schicksal hat dich auserwählt.

Ob es dir gefällt oder nicht.”

<Sumpf erscheint und Sumpf Ambiente beginnt zu spielen>

Spieler:

„Moment..

Das ist doch der Tümpel vom Dorf?

Habe ich geträumt?

Es hat sich so real angefühlt...

Und was war diese Stimme?“

???:

"Hey du! Komm mal her!"

<Spieler steigt aus dem Sumpf auf einen Weg>

<Ein Frosch steht auf dem Weg>

???:

“Wie ist dein Name?“

<Spieler gibt Namen ein>

???:

„Ich wusste es! Du bist [name].

Dachte ich mir doch, dass mir das Gesicht bekannt vorkommt!

Ich bin's, Steve! Dein Vorgesetzter."

Steve:

„Die Typen vorhin haben uns gut erwischt, was?

Hätte nicht gedacht, dass es noch jemand da rausschafft.

Ihr habt tapfer gekämpft, aber als ich gesehen habe, dass sie euch überlegen waren, habe ich mich für einen taktischen Rückzug entschieden.

Schwer lastet euer Verlust auf meinen Schultern, aber als Leutnant bin ich eine wichtige Person und muss dem Dorf erhalten bleiben.

Aber wie hast du es überlebt? Ich könnte schwören, ich habe gesehen, wie sie dich niedergestreckt haben..."

[Auswahl whyBack]

Spieler:

"Einfach Glück gehabt, denke ich."

Steve:

„Glück? Dir wurde gehörig auf die Fresse gegeben und jetzt stehst du 5 Minuten später wieder putzmunter vor mir? Stehst du mit einem Teufel im Bunde?“

[Auswahl Glück]

Spieler:

“Nein. Ich BIN ein Teufel.”

Steve:

"Ja genau, dann hättest du die Typen vorhin aber direkt fertigmachen können."

Spieler:

„Da war eine Stimme."

Steve:

"Eine Stimme? Die Stimme eines Teufels?"

Nein. Also, nicht sicher. Sie meinte, das Schicksal hätte mich auserwählt.

Das Schicksal? Soso.."

[Auswahl Glück]

Spieler:

“Nicht, dass ich wüsste.”

Steve:

"Hm. Äußerst kurios."

Spieler:

„Da war eine Stimme.“

Steve:

"Eine Stimme? Die Stimme eines Teufels?"

Nein. Also, nicht sicher. Sie meinte, das Schicksal hätte mich auserwählt.

Das Schicksal? Soso.."

[Auswahl Glück]

Spieler:

„Da war eine Stimme.“

Steve:

"Eine Stimme? Die Stimme eines Teufels?"

Nein. Also, nicht sicher. Sie meinte, das Schicksal hätte mich auserwählt.

Das Schicksal? Soso.."

[Auswahl whyBack]

Spieler:

„Das haben Sie. Ich bin irgendwie zurückgekehrt.“

Steve:

“Wie meinst du ‘zurückgekehrt’? Im Sinne von du bist von den Toten auferstanden??“

[Auswahl Wahrheit]

Spieler:

- "Sozusagen.“
- „Ich habe eine Stimme gehört. Sie hat zu mir gesprochen. Und dann bin ich aus dem Sumpf aufgetaucht.“
- „Nicht auferstanden. Eher ... wiedergeboren?“

Steve:

„Wenn das stimmt, dann...

Aber wieso ist das passiert? Und wieso DIR?“

[Auswahl whyBack]

Spieler:

„Wenn du das gesehen hast, wie bist du dann noch entkommen?“

Steve:

„Sie haben mich nicht verfolgt.

Hatten wahrscheinlich Angst, dass ich sie überlisten würde. Ha!

...

Oder sie wollten sich nicht zu sehr von ihrem Wagen entfernen, wer weiß das schon.

Aber ich frage mich immer noch, wie du es so schnell zurückgeschafft hast, nachdem du so schwer verwundet wurdest.

Und, was noch kurioser ist, warum du komplett in Ordnung aussiehst.

Abgesehen von deiner mickrigen Gestalt und dem Fratzengesicht natürlich.“

[Auswahl Gegenfrage]

Spieler:

“Wir haben den gleichen Körpertyp.“,

Steve:

„HM?“

Spieler:

„Nichts.“

[Auswahl Gegenfrage]

Spieler:

"Ich bin eben so im Tümpel aufgewacht.",

Steve:

„Hmm.

Hmmmm.

Scheint, als ob du tatsächlich wiedergeboren wurdest.“

[Auswahl Gegenfrage]

Spieler:

"Ich glaube, jemand hat mich wiederbelebt.“

Steve:

„Aber zu welchem Zweck?

Warum sollte jemandem wie dir eine zweite Chance vergönnt sein?“

Steve:

"Wie dem auch sei, eine Frage gilt es zu klären.

Nämlich, ob das nur eine einmalige Sache war, oder ob das jedesmal passiert, wenn du stirbst."

[Auswahl isRespawn]

Spieler:

- „Ich will es nicht herausfinden!“

- „Interessiert mich auch.“

- „Bitte tu es nicht!“

<Steve sticht den Spieler ab>

<Spieler wacht wieder im Sumpf auf>

Spieler:

„Dieser Schmerz..

Hat er mich gerade ernsthaft abgestochen???

Aber hey, ich bin wieder im Sumpf!

Also passiert es wirklich jedes Mal?“

Steve:

„Hey!

Da bist du ja!

Ich wusste es!

War mir fast zu 44% sicher, dass es klappt!

Es scheint, das Schicksal hat dir – aus welchem Grund auch immer – eine Art Gabe verliehen."

[Auswahl Gabe]

Spieler:

- "Eine Gabe? Aber wozu? Wieso ich?"
- "Ok wow. Scheint, als wäre ich für Großes bestimmt."
- „Oder es ist ein Fluch.“

Steve:

„So oder so würde ich versuchen, mehr darüber herauszufinden.

Ich glaube es interessiert uns beide, wo diese Fähigkeit herkommt und warum ausgerechnet du sie bekommen hast.

Tatsächlich könnte ich dir damit helfen.

Aber nur, wenn du mir zuerst hilfst, natürlich.

Du bist schließlich immer noch mein Untergebener."

[Auswahl helpSteve]

Spieler:

“Wobei soll ich denn helfen?”

[Auswahl helpSteve]

Spieler:

“Stimmt das? Technisch gesehen sind alle deine Untergebenen vorhin im Kampf gefallen.”

Steve:

“Und technisch gesehen, bin ich die einzige Person, die bereit ist, dir zu helfen – im Tausch Gegen einen kleinen Gefallen.”

[Auswahl helpSteve]

Spieler:

„Ugh. Fein. Wofür brauchst du mich?“

Steve:

"Du weißt ja, der König des Sumpfs und ich wir sind beste Freunde."

[Auswahl Reaktion]

Spieler:

„Hm komisch, habt euch noch nie zusammen auf einem Bild gesehen.“

Steve:

„Hinterfrage mich einfach nicht, klar?“

[Auswahl Reaktion]

Spieler:

„Oh, wusste ich gar nicht.“

Steve:

„Wissen viele nicht, ist aber so.“

[Auswahl Reaktion]

Spieler:

„Beste Freunde mit dem König? Wow!“

Steve:

„Hehe, ja. Wenn ich nicht so ein guter Kämpfer wäre, dann würde ich sagen, dass er meinen angenehmen Charakter am meisten an mir schätzt.“

Steve:

„Wie dem auch sei, ich möchte meinem besten Freund, dem König, einen Gefallen tun.

Ich habe mir zwei Wege überlegt, mit denen wir den König überraschen können. Du darfst sogar den wählen, den du lieber magst.“

[Auswahl Quest]

Steve:

„Entweder du holst ein altes Geschenk, das ich dem König gemacht habe aus seiner Kammer, damit ich es wieder aufpolieren kann..."

"Gute Wahl!

Vor langer Zeit habe ich dem König ein Geschenk gemacht, ein wunderschönes Zepter.

Er schätzt es so sehr, dass er es, nachdem es durch einen Sturz eine Schramme abbekommen hat, wegschloss.

Ich möchte es ihm wieder aufpolieren und ihm, als Zeichen unserer langen Freundschaft, neu präsentieren.

Das Problem ist, dass er das Zepter in einem Tresorraum im Gefängnis aufbewahrt.

Ich weiß, dass er den Schlüssel in seinem Büro aufbewahrt, dorthin musst du also zuerst.

Versuch dir Zutritt zum Büro zu verschaffen und den Schlüssel zu finden.

Dann geh ins Gefängnis und hol das Zepter aus dem Tresorraum und bring es mir.

Und sei vorsichtig. Lass dich nicht erwischen. Es soll ja eine Überraschung werden.

Viel Glück!"

[Auswahl Quest]

Steve:

"...oder du findest heraus, wo das neue Geschenk, das ich für ihn bestellt habe, abgeblieben ist und überbringst es ihm."

„Gute Wahl!

Ich habe vor einiger Zeit ein Geschenk für den König bestellt, eine wunderschöne Kette aus Wildschweinzähnen.

Unglücklicherweise wurde der Frosch, der mir das Geschenk liefern sollte, verhaftet.

Die Gründe sind mir unbekannt, und ja auch irrelevant, frag ihn besser nicht danach, wenn du willst, dass er hilft.

Verschaff dir Zugang zum Gefängnis und frag den Frosch wo die Kette ist.

Wenn du den Standort herausgefunden hast, dann hol die Kette von dort und leg sie dem König auf den Schreibtisch.

Und sei vorsichtig. Lass dich nicht erwischen. Es soll ja eine Überraschung werden.

Viel Glück!"

Szene 3 (Quest 1):

<Spieler befindet sich im Sumpf, im Hintergrund sieht man das Büro des Königs, Wachen stehen davor>

Player:

"Da ist es, das Büro des Königs."

Wie erwartet stehen Wachen davor.

Ich frage mich, ob es einen anderen Weg hinein gibt.

Aber vielleicht findet sich auch ein Weg, dass sie mich vorbeilassen."

[Auswahl approachHouse]

Erzähler:

"Soll ich einen anderen Weg suchen..."

→ zu HintermHaus1

"...oder die Wachen ansprechen.?"

→ zu WachenDialog

Hinterm Haus1

<Hinterseite des Hauses wird gezeigt. Am Haus ist ein hohes offenes Fenster. Nebenan sind Bäume.>

Spieler:

"Ich hab es unbemerkt hinter das Bürogebäude geschafft.

Es gibt wohl keine Hintertür.

Aber das Fenster da ist offen!

Wieso ist dieses Fenster so hoch? Das Büro hat doch nur ein Stockwerk??

So einfach komm ich da nicht hinein."

[Auswahl, ob am Baum hoch oder mit Wachen reden]

Mit Wachen reden → zu WachenDialog

Baum klettern:

Spieler:

"Vielleicht gibt es doch einen Weg durch das Fenster zu kommen.

Wenn ich auf diesen Baum klettere, kann ich wahrscheinlich auf den Ast klettern und von dort hineinspringen.

Der Ast sieht aber sehr morsch aus, wenn ich da drauf klettere, ist das mein sicherer Tod.

Man traut sich ja sonst nichts.

Uwaa, der Baum ist echt hoch.

Der Ast sieht echt nicht stabil aus.

Naja, so schwer bin ich ja nicht.

Oh-oh."

<Der Ast kracht und der Spieler stirbt>

<Der Spieler wacht wieder im Sumpf aus>

Spieler:

„Autsch.

Ich wusste, dass das eine schlechte Idee war!

Ich geh besser wieder zurück. Vielleicht lassen die Wachen mich ja einfach durch."

<Der Spieler steht wieder im Sumpf nahe des Büros>

[Auswahl, ob wieder nach Hinten oder mit Wachen reden]

Mit Wachen reden → WachenDialog

Nach Hinten → Hinterm Haus2

Hinterm Haus2

[Der Spieler ist wieder hinterm Haus, diesmal lehnt ein abgebrochener Ast an der Hauswand]

Spieler:

"Oh wow, der abgebrochene Ast lehnt jetzt wie eine Leiter an der Wand.

Ich kann jetzt einfach hineinklettern."

„Geschafft.

Der morsche Ast ist unter meinen Tritten zerbröselt.

Aber heir drin ist eine Leuter, zumindest komme ich damit sicher auf den Boden.“

<Der Spieler befindet sich jetzt im Inneren des Hauses>

➔ Zu HausInnen

WachenDialog

<Man sieht das Haus von Nahem mit 2 Wachen davor>

Wache 1:

„Hey, du da! Was willst du hier?“

Wache 2:

„Einlass nur mit Audienzpapieren!“

Wache 1:

„Und nur, wenn der König da ist."

Wache 2:

„Und nur, wenn der König da ist!

Leider ist er gerade nicht da, also kein Einlass, auch mit Audienzpapieren.“

Wache 1:

„Das musst du nicht extra erwähnen, war doch impliziert.“

Wache 2:

„Kannst du aufhören mich immer zu verbessern?

Ich versuch hier nur meinen Job zu machen.“

Wache 1:

„Können wir das später regeln? Kümmern wir uns erstmal um den da.“

Wache 2:

„Klar, kümmern wir uns erst um den.

Wenn du an uns vorbei willst, musst du erst ein Rätsel lösen:

Einer von uns sagt immer die Wahrheit und der andere erzählt nichts als Lügen.“

Wache 1:

„OH MEIN GOTT, geht das wieder los!

Ich hab mich doch schon hundert mal entschuldigt!“

Wache 2:

„Immer noch hundert mal zu wenig!“

Wache 1:

„Komm schon!

Ich mach das nicht vor diesem komischen Typen!

Was willst du hier überhaupt, Kleiner?"

[Auswahl WachenDialog]

Spieler:

- Soll ich versuchen, die beiden zu bestechen...

→ zu bestechen

- oder sie mit meinem Charme zu überzeugen?

→ zu überzeugen

- Ich könnte mich auch hinterm Haus umschauen.

→ zu hinterm Haus1 oder 2

Bestechen

Spieler:

"Hallo, ich muss einen Schlüüüh.. Gegenstand holen, den ein Freund hier vergessen hat."

Wache 1:

„Hast du nicht zugehört? Der König ist nicht da, es kommt keiner rein.

Komm ein andermal wieder.",

Spieler:

„Ich könnte ein andermal wiederkommen...

...aber ich könnte auch jetzt schon reingehen und ihr wärt danach ein Stückchen reicher.“

Wache 2:

„Dass das klar ist, wir sind nicht bestechlich!

Aber nur aus Interesse, was hast du denn anzubieten?"

Wache 1:

„Rein aus Interesse natürlich."

Wache 2:

„Das hab ich doch gesagt."

[Auswahl bribeHow]

Gold

Spieler:

„Ein Pimpf wie du trägt Gold mit sich rum?

Wieviel hast du denn?

Verdammt, ich hab kein Gold und Steve sicher auch nicht.

Und selbst wenn die alte Kröte was hätte, würde er mir nichts davon geben.

Es scheint, ich habe meine Geldbörse verlegt, aber manche Dinge sind viel besser als Gold.

Ich könnte euch etwas anderes anbieten, zum Beispiel:“

<zurück zu [AuswahlbribeHow]>

Essen

Wache 1:

"Rumstehen macht schon echt hungrig.

"Was kannst du denn anbieten?"

[Auswahl Essen]

Fliegen

Wache 1:

„Fliegen? Sehen wir für dich aus wie Frösche??

Wache 2:

„Frechheit! Jetzt ist mir der Appetit vergangen."

Spieler:

„War nur ein Witz. haha..

Ich habe etwas viel Interessanteres zu bieten."

<zurück zu Auswahl bribeHow>

Frikadellen

Wache 1:

„Wir essen keine Frikadellen."

Wache 2:

"Wir sind überzeugte Veganer."

Spieler:

"Achso. Gut für euch!

Ich habe sowieso noch etwas viel Besseres zu bieten."

<zurück zu Auswahl bribeHow>

Froschschenkel

Wache 1:

"Froschschenkel???"

Wache 2:

"Wir wissen feine Küche zu schätzen, aber wir sind doch keine Kannibalen!!"

Spieler:

"*Puh, ich hatte eh nicht so Lust drauf mir ein Bein abzuhacken.*

Wenn ihr meine Schenkel nicht appetitlich findet, habe ich noch etwas anderes zu bieten."

<zurück zu Auswahl bribeHow>

Unterhaltung

Wache 2:

“Unterhaltung? Was kannst du denn?”

Zaubertrick

Spieler:

„Okay, passt auf!

<Du knickst deinen rechten Zeigefinger ein und legst deinen linken über die Mitte deines linken Daumens, hältst die beiden aneinander und ziehst sie ein paarmal wieder auseinander>

Wache 1:

"Dieser Trick wäre fast beeindruckend, wenn ich nicht wüsste, dass mein Schwager seinen abgetrennten Finger auch immer mit sich herumträgt.“

Wache 2:

„Mein Cousin macht genau das gleiche ständig mit seinem abgetrennten Finger. Zeig uns was neues!“

<zurück zur Auswahl Unterhaltung>

Handstand

Spieler:

„So, ich brauche etwas Platz.“

<Du holst aus, platzierst mit Schwung deine Hände auf dem Boden, überschlägst dich und fällst auf den Hintern>

Wache 1:

"Haha!"

Wache 2:

„War klar, dass das nichts wird.“

Wache 1:

„Entschuldige, aber du hast echt nicht den Körperbau eines Akrobaten.“

Wache 2:

„Hast du was Besseres?“

<zurück zur Auswahl Unterhaltung>

Gedicht

Spieler:

„Okay, hrhmm.

Rosen sind rot,

Veilchen sind blau,

die Wachleute vor dem Büro des Königs sind sehr schlau.“

Wache 1:

„Yeeahh!“

Wache 2:

„Recht hast du!“

Wache 1:

„Leider sind wir so schlau, dass wir uns nicht einfach so bestechen lassen.“

<zurück zur Auswahl Unterhaltung>

<zurück zu Auswahl WachenDialog!>

Überzeugen

Spieler:

„Ich muss wirklich nur einen vergessenen Gegenstand holen.

Ich würde es niemals wagen, dem König etwas zu entwenden.

Wir kennen uns ja schon eine Weile, ich bin ein vertrauenswürdiger Typ und werde auch nichts kaputt machen oder so.“

Wache 2:

„Das letzte Mal, als ich jemanden in ein Haus gelassen habe, der sagte er würde nichts kaputt machen, habe ich das Haus kurz darauf komplett verwüstet vorgefunden.“

Wache 1:

„Och nee! Kannst du bitte einfach darüber hinweg kommen?“

Wache 2:

„Nein, kann ich nicht! Mein Therapeut sagt, ich soll meine Traumata nicht verdrängen.“

Wache 1:

„Und mein Therapeut sagt, dass du aufhören sollst, immer so passiv-aggressiv zu sein!“

Wache 2:

„Passiv-aggressiv? Pf! Da kenn ich noch einen anderen.“

Wache 1:

„Komm schon! Ich habe dir versucht zu erklären, dass nichts davon beabsichtigt war.

Und ich habe wochenlang nach ihr gesucht.

Wache 2:

„Manche Sachen kann man als Zufall erklären, aber das Verschwinden meines Ibericos?

Du wusstest genau, dass ich den für das große Fest aufheben wollte.“

Spieler:

„Was wenn wir uns beruhigen und zum Thema zurückkehren?

Ich bin vertrauenswürdig, weil ich niemals:

[Auswahl trustworthy1]

Spieler:

- „den Schuppen des Nachbarn anzünden würde.“
- „die Wohnung eines Freundes verwüsten würde.“
- „das Haus des Königs beschmieren würde.“

[Auswahl trustworthy 2]

Spieler:

„Außerdem bin ich nicht die Art von Person, die:“

- „ein Kind weglaufen lässt.“
- „einen Sklaven entkommen lässt.“
- „ein Haustier entwischen lässt.“

[Auswahl trustworthy 3]

Spieler:

„Ich würde auch nie auf die Idee kommen von Freunden:“

- „die Speisekammer zu plündern.“
- „die Sammelfigur zu klauen.“
- „fancy Hüte zu entwenden.“

<wenn alles richtig, dann weiter, ansonsten trustworthy nochmal>

Wache 2:

„Wenn das stimmt, dann bist du das genaue Gegenteil von ihm hier!“

Wache 1:

"Es war ein Unfall! Ich hab versucht, es wieder gut zu machen und ich hab mich oft genug entschuldigt!"

Wache 2:

„Entschuldigung bringt sie mir auch nicht zurück!“

Wache 1:

„Ich wollte nur sehen, wie Missy mit einem lustigen kleinen Hut aussieht und dir für deinen Geburtstag ein Bild davon malen!

Woher sollte ich wissen, dass sie auf den Iberico mehr abfährt als du und die Speisekammer so einfach geöffnet bekommt?

Ich wollte nicht, dass sie davon läuft, aber der Iberico hat sie zum Berserker gemacht.

Sie hat die Wohnung verwüstet und ist durch die Tür gebrochen!

Ich habe sie versucht mit dem restlichen Essen wieder herzulocken, aber konnte sie nicht finden.

Zwei ganze Wochen habe ich Nacht für Nacht und Tag für Tag nach ihr gesucht!

Ich habe mich so oft entschuldigt, aber ich glaube, du willst einfach nicht mehr mein Freund sein.

Such dir jemand anderen, mit dem du das Büro des Königs bewachen kannst.

Ich bin raus!“

<Die Wache kann die Tränen nicht mehr zurückhalten und rennt schluchzend davon.>

Wache 2:

„Oh man.

Ich war mir nicht bewusst, dass ich...“

Spieler:

„Geh ihm hinterher! Es ist Zeit, dass du dich einmal bei ihm entschuldigst.

Na los, renn! Du kannst das noch retten!“

<Die Wache rennt ihm hinterher>

Spieler:

„Ich hoffe, dass die zwei wieder Freunde werden können...

Naja, der Weg ist frei, ich geh mal besser rein, bevor jemand zurückkommt.“

<weiter zu HausInnen>

HausInnen

<Der Spieler befindet sich nun im Büroinneren. Hier ist ein Schreibtisch, ein Regal, ein Schrank und eine Leiter, die am Fenster lehnt.>

Spieler:

„*geflüstert* Ich bin drin.“

Aber wo ist der Schlüssel?

[Auswahl durchsuchen]

Schublade

<wenn Schlüssel nicht gefunden>

Spieler:

"Huh.

Die Schublade ist abgeschlossen.

Ist das Gebäude nicht genug bewacht? Wieso sollte man noch etwas extra verschließen?

Vielleicht ist der Schlüssel dafür auch hier irgendwo.“

[zurück zur Auswahl durchsuchen]

<wenn Schlüssel gefunden>

Spieler:

„Na dann schauen wir mal, was sich in der Schublade befindet.“

<Der Spieler benutzt den Schlüssel und öffnet die Schublade>

Spieler:

„Hier sind Magazine drin?“

Magazine, die nur Abbildungen von Fröschen zeigen?

Wieso hat keiner dieser Frösche Kleidung? OH!! EWW!

Ich glaube, ich habe genug gesehen.

Das macht mich krank. Ugh.“

<Magazine können mitgenommen werden>

[zurück zur Auswahl durchsuchen]

Bücherregal

Spieler:

„Wow, das ist ein großes Bücherregal.

Dabei hat der König bisher keinen belesenen Eindruck auf mich gemacht.

Was für Bücher das wohl sind?

<Du ziehst ein schweres Buch aus dem Regal>

Moment, was.

Das sind angemalte Ziegelsteine.

Was ein trauriger Flex.

Ist wohl eher unwahrscheinlich, dass er in einem dieser 'Bücher' einen Schlüssel versteckt hat.“

[Zurück zur Auswahl durchsuchen]

Schrank

Spieler:

„So, schauen wir mal, was der König in seinem Schrank versteckt.

<Spieler öffnet den Schrank>

Wieso sind hier so viele Frauenkleider?

In die passt der dicke..uhh majestätische König doch gar nicht rein.

Ah! Hier hängen Schlüssel an Haken in der Schrankwand.

Ich stecke die einfach mal ein.“

<Schlüssel gefunden>

<Wenn Schlüssel gefunden, dann weiter>

Spieler:

„Ich habe was ich wollte, ich geh jetzt besser.

Dann auf Richtung Gefängnis.“

[weiter zu Szene 4 Quest 1]

Szene 3 (Quest 2):

<Vor dem Gefängnis>

Wache 1:

“Hey, du da!“

Wache 2:

“Stehen geblieben!“

Wache 1:

“Was machst du hier?”

Wache 2:

„Willst du etwa in das Verlies hinein?“

Wache 1:

„Schade für dich, dass da niemand so einfach reinkommt.“

Wache 2:

„Außer er fackelt das Haus des Königs ab.“

Wache 1:

„Oder attackiert den König.“

Wache 2:

„Oder spuckt den König an.“

Wache 1:

„Oder widerspricht ihm.“

Wache 2:

„Oder bewegt sein hässliches Gesicht in seine Peripherie.“

Wache 1:

„Wenn ich es mir so überlege, ist es eigentlich relativ einfach, hier reinzukommen.“

Wache 2:

„Aber komm bloß nicht auf Ideen, Bürschchen.“

Wache 1:

„Und klar, man kommt einfach hinein, aber raus wird dann wieder schwierig.“

Wache 2:

„Ich sehe es in deinem Gesicht, dass du mindestens eine dieser Straftaten ohne Skrupel ausüben würdest.“

Wache 1:

„Also, was willst du hier?“

[Auswahl Antwort]

Schauen

Player:

“Nur mal schauen.”

Wache 1:

“Nur mal schauen? Was glaubst du denn, gibt es da drin zu sehen?”

Wache 2:

„Da sind echte Kriminelle drin. Mit denen willst du nichts zu tun haben.“

Besuch

Player:

“Ich möchte einen Gefangenen besuchen.”

Wache 1:

“Ach, du kennst einen der Insassen?”

Wache 2:

„Denk dran, dass du den Gefangenen keine gefährlichen Gegenstände geben darfst.“

Wache 1:

„Und falls du wegen Rache hier bist, würde ich dir davon abraten.“

Lustig

Player:

“Ich wollte mich über die Loser drinnen lustig machen.”

Wache 1:

“Huh. Interessant.

Wache 2:

“Es ist gut, sich regelmäßig daran zu erinnern, dass Verbrechen sich nicht lohnt.“

Wache 1:

„Wenn du unbedingt rein willst, dann lassen wir dich herein.“

Wache 2:

„Aber zuerst musst du ein Rätsel lösen!“

Wache 1:

„Was? Du hast es immer noch nicht gelöst?“

Wache 2:

„Ich kann nicht glauben, dass ich der einzige bin, der meine Antwort für richtig hält.
Das können wir jetzt live an einem Beispiel sehen.“

Wache 1:

„Oh man. Na gut. Dann mal los.“

Wache 2:

„Vier Frösche setzen sich zum Spielen in eine Taverne...“

Wache 1:

„...Sie spielen nur zum Spaß und ohne Einsatz“

Wache 2:

„Trotzdem gehen sie am Ende des Tages mit Gewinn nach Hause.“

Wache 1:

„Wie schaffen sie das?“

<Wenn das Rätsel beantwortet wurde, lassen die Wachen den Spieler rein.>

<Der Spieler befindet sich jetzt in einem Gefängnis. Hier sind vier Zellen und alles wird von einem Feuer am Ende des Ganges erhellt>

[Auswahl Zelle]

Links vorn

<In dieser Zelle ist die Silhouette eines Teuflings zu sehen>

<Beim ersten Mal sprechen>

Tym:

“Oh hallo.

Du bist keine Wache, stimmt's?

Ich bin Tym.

Möchtest du über irgendwas reden?“

Spieler:

„Ich suche nach einem Frosch, der hier eingesperrt wurde.“

Tym:

„Achso.

Ich hatte gehofft, dass du mich vielleicht rausholen willst.

Weißt du, meine Abenteurergruppe hat mich während unserer Mission im Wald zurückgelassen.

Mein Orientierungssinn ist relativ schlecht, also habe ich mich in euer Dorf verirrt.

Als Eindringling wurde ich sofort festgenommen und hier eingesperrt.

Aber ich verstehe schon, dass du mich nicht rausholen kannst.

Wer wäre ich, zu erwarten, dass du dich für einen Fremden gegen deinen König wendest.

Um zu deiner Sache zurückzukommen: Ich weiß, dass außer mir noch zwei weitere Leute hier einsitzen.

Ich bin mir relativ sicher, dass beide Frösche sind.

Spieler:

„Super, danke!“

<Ab dem zweiten Mal sprechen und wenn Dungeon Schlüssel>

Tym:

“Hey, du.

Willst du noch etwas?”

[Auswahl Tym befreien]

Befreien

<Spieler benutzt Dungeon Schlüssel>

Tym:

“Oh! Du hast mich befreit?

Herzlichsten Dank!

Ich hoffe, du bekommst deshalb keine Probleme.

Ich mach mich dann mal auf den Weg.

Vielleicht sieht man sich ja mal wieder.

Ich muss mir eine neue Gruppe suchen, wenn du irgendwann Interesse hast, würde ich dich gerne aufnehmen.

Bis dann! Und machs gut!“

Gehen

Spieler:

“Nichts weiter.”

Tym:

“Okay. Tschüss.”

Links hinten

<In dieser Zelle sind nur zwei leuchtende Augen zu sehen>

Gefangener:

“Hallo hallo.

Steve schickt dich, oder?

Bist du hier, um mich zu beseitigen?

Spieler:

“Bin ich was?

Steve schickt mich, aber ich soll bloß eine Sache herausfinden.“

Gefangener:

„Hm. Du willst die Kette, oder?“

Spieler:

„Genau. Bist du der Frosch, der sie liefern sollte?“

Gefangener:

„Liefern? Wenn man das so nennen will.“

[Auswahl GefangenerDialog]

Gefängnis

Spieler:

“Wieso bist du eigentlich hier drin?“

Gefangener:

„Hmpf. Müsstest du das nicht wissen?

Es scheint, der König hat Wind davon bekommen, dass wir von der Kette wussten.

Er hat darauf gewartet, dass wir versuchen, sie rauszuholen und eine Falle gestellt“);

Ich hatte Glück und konnte lang genug entkommen, um die Kette zu verstecken, bevor sie mich geschnappt haben.

Ich frage mich, woher sie wussten, wann ich zuschlagen würde.“

Kette

Spieler:

“Kannst du mir sagen, wo die Kette ist?”

Gefangener:

“Huh. Ich bin mir noch nicht sicher, ob ich sollte.

Aber es gibt sowieso nichts, was ich jetzt noch machen kann.

Wenn du mich rausholst, sobald diese Sache vorüber ist, sag ich dir wo sie ist.

"Falls du es dann noch kannst.

"Die Kette ist unter dem kleinen Steg beim Sumpf, ca nach dem ersten Drittel.

Viel Glück. Hoffen wir, dass du es nicht brauchst.“

<Hier findet der Spieler heraus, wo die Kette ist>

Steve

Spieler:

“Woher kennst du Steve?”

Gefangener:

„Wir haben zusammen die Grundausbildung in der Armee gemacht.

Ich habe für längere Zeit als uhh.. Söldner gearbeitet, aber vor einer Weile hat Steve mich rekrutiert, um ihm bei einem bestimmten Job zu helfen.

Mittlerweile bin ich mir ziemlich sicher, dass das, was er mir erzählt hat gelogen war.

Was auch immer er dir erzählt, glaub ihm kein Wort.

Und nimm dich in Acht, vor allem dann, wenn deine Aufgabe beendet ist.“

Rechts vorn

<Hier ist die Silhouette eines Froschs mit Mütze zu sehen>

Frogtaro:

„Stop! Komm nicht näher!“

Spieler:

„Ich bin keine Wache. Ich habe nur ein paar Fragen.

Wenn du mir hilfst, kann ich dich vielleicht befreien.“

Frogtaro:

„Nein, danke. Ich bin freiwillig hier.“

Spieler:

„Bitte? Wieso das denn?“

Frogtaro:

„Ich bin von einem bösen Geist besessen.

Solange ich hier drin bin, kann ich keinem schaden.

Deshalb komm nicht näher.

Ich habe Angst, dass ich dich sonst verletze.“

Spieler:

„Oh. Okay.

Kann ich dir irgendwie helfen?“

Frogtaro:

„Du kannst meinem Großvater, Frogseph, Bescheid geben, dass ich hier bin.

Aber das hat keine Eile, kümmer dich erstmal um dich selbst.

Willst du noch irgendwas von mir?“

Spieler:

„Ich suche einen Frosch, der dem König ein Geschenk liefern sollte.“

Frogtaro:

„Hm. Ich bins nicht.

Frag mal den Frosch gegenüber.“

Spieler:

„Okay, danke.“

Frogtaro:

„Oh, übrigens.

Das hier hat eine der Wachen hier fallen gelassen. Wärest du so freundlich, es
ihr wieder zu geben?“

<Er reicht dem Spieler den Dungeon Schlüssel>

Spieler:

„Alles klar. Danke. Wird ich machen. Natürlich.“

Rechts hinten

<Diese Zelle scheint leer zu sein, das Tor ist verschlossen>

<Man kann versuchen, sie mit dem Dungeonschlüssel aufzuschließen, aber dieser passt nicht>

[wenn Standort bekannt, dann weitere Option: zum Sumpf]

<der Sumpf wird gezeigt>

Spieler:

„So, hier müsste sie irgendwo sein.

<Der Spieler findet die Kette unter dem Steg>

Da ist sie ja!

Dann muss ich nur noch ins Büro des Königs und das Geschenk abliefern.

Vielleicht sollte ich sie noch schnell sauber machen.

So gut wie neu. Dann los.“

[weiter zu Szene 4 Quest 2]

Szene 4 (Quest 1):

<Der Spieler befindet sich jetzt in einem Gefängnis. Hier sind vier Zellen und alles wird von einem Feuer am Ende des Ganges erhellt>

[Auswahl Zelle]

Links vorn

<In dieser Zelle ist die Silhouette eines Teuflings zu sehen>

<Beim ersten Mal sprechen>

Tym:

“Oh hallo.

Du bist keine Wache, stimmt's?

Ich bin Tym.

Möchtest du über irgendwas reden?”

Spieler:

„Hast du den König hier drinnen schon einmal gesehen?“

Tym:

„Achso.

Ich hatte gehofft, dass du mich vielleicht rausholen willst.

Weißt du, meine Abenteurergruppe hat mich während unserer Mission im Wald zurückgelassen.

Mein Orientierungssinn ist relativ schlecht, also habe ich mich in euer Dorf verirrt.

Als Eindringling wurde ich sofort festgenommen und hier eingesperrt.

Aber ich verstehe schon, dass du mich nicht rausholen kannst.

Wer wäre ich, zu erwarten, dass du dich für einen Fremden gegen deinen König wendest.

Den ich tatsächlich schon ein paar Mal hier gesehen habe.

Wenn du mir hilfst, sag ich dir genaueres.

Aber keine Angst, du musst mich hier nicht rausholen, wenn du nicht willst.

Mir würde es reichen, wenn du mich ein bisschen von dem tristen Gefangenendasein ablenkst.

Hmm. Sagen wir, wenn du mir einen lustigen Witz erzählst, geb ich dir die Informationen, die ich habe.

Spieler:

„Einen Witz? Kein Problem.“

Tym:

„Denk dran, dass er lustig sein muss.“

Spieler:

„Oh, hmm. Das bekomme ich schon hin.

Hör zu:“

[Witzauswahl]

<wenn alle Witzteile richtig gewählt wurden, ansonsten erneut versuchen>

Tym:

„AHAHA!

Der ist echt gut!

Es ist witzig, weil ein König genau so gierig ist, wie ein roter Drache, der als der gierigste der Drachen gilt, und genauso geistig faul und hässlich wie ein Oger!

Hahahaa!

Okay, du hast dir deine Informationen verdient.

Ich weiß, dass der König immer zwei Türen hintereinander aufschließt, wenn er hier ist.

Ich kann mir vorstellen, dass der Goblin etwas genaueres weiß, er hat einen besseren Blick aus seiner Zelle.

Ich hoffe das hilft dir weiter, so viel bekomme ich leider nicht mit.“

<Ab dem zweiten Mal sprechen und wenn Dungeon Schlüssel>

Tym:

“Hey, du.

Willst du noch etwas?”

[Auswahl Tym befreien]

Befreien

<Spieler benutzt Dungeon Schlüssel>

Tym:

“Oh! Du hast mich befreit?

Herzlichsten Dank!

Ich hoffe, du bekommst deshalb keine Probleme.

Ich mach mich dann mal auf den Weg.

Vielleicht sieht man sich ja mal wieder.

Ich muss mir eine neue Gruppe suchen, wenn du irgendwann Interesse hast, würde ich dich gerne aufnehmen.

Bis dann! Und machs gut!“

Gehen

Spieler:

“Nichts weiter.”

Tym:

“Okay. Tschüss.”

Links hinten

<In dieser Zelle sind nur zwei leuchtende Augen zu sehen>

Gefangener:

GRRRRRAHGGH"

Lasst mich raAAUUUS!!!

Moment, du bist gar keiner von denen.

Du bist gekommen, um mich zu befreien, stimmts?“

[Auswahl y/n]

Spieler:

- Jap
- Nope

Gefangener:

„Blöde Frage, natürlich nicht.

man kann ja noch träumen.

Wieso bist du hier?

Was genau willst du von mir?

Lass mich raten, du hast gehört, dass ich ein famoser Autor bin und willst mir eine Idee für ein Buch pitchen?

Ich bin gerade leider beschäftigt mit meinen eigenen Ideen, vielleicht ein andermal!“

Spieler:

„Eigentlich wollte ich fragen, ob du den König hier schon einmal gesehen hast.“

Gefangener:

„Der König? Ist das die besonders fette Kröte?

Tatsächlich habe ich ihn schon ein paar Mal gesehen.“

Spieler:

„Kannst du mir sagen, was genau er hier gemacht hat?“

Gefangener:

„Tjaa, das wollen wir wohl gerne wissen, was?

Ich kann dir ein paar Informationen geben, aber nicht umsonst natürlich.“

Spieler:

„Gibt es etwas bestimmtes, das du willst?“

Gefangener:

„Wenn er schon so fragt...

Einer der 23 Gründe, warum ich hier einsitze, ist, dass ich, sagen wir mal, ein großer Fan von weiblichen Fröschen bin.

Wenn es nur eine Möglichkeit gäbe, meine Retinas mit dem Anblick einer Fröschin zu laben...

Ich wäre dir sehr verbunden.

Andererseits sehe ich ein, dass du nicht der Typ bist, der Kontakt zu Frauen hat.

Also würde ich dir auch helfen, wenn du mir bei meinem Buch hilfst.

Ich brauche ein paar frische Ohren, die mir sagen können, ob es noch Punkte gibt, die verbesserungswürdig sind.

Also, was sagst du?“

[Auswahl GefangenerDialog]

<Dem Goblin die Magazine geben>

Gefangener:

„ZOOWIEE MAMA!

Das ist Premium-Material!

Wo hast du das denn her?

Ist auch egal. Wird Zeit, dass ich meinen Teil der Abmachung einhalte.“

[weiter zu Hinweis]

<Mit dem Goblin über sein Buch reden>

Gefangener:

“Du willst mir bei meinem Buch helfen?

Sehr gut.

Ich fass dir kurz den Inhalt zusammen und du sagst mir dann, was du davon hältst.

Die Hauptperson ist ein junger attraktiver Goblin namens Bob W. Hunterkiller, der später herausfindet, dass er ein Halbgott ist, was aber erstmal nicht so wichtig ist. Bobs Eltern wurden als er 12 war vor seinen Augen von einem Drachen gefressen, woraufhin er Rache schwor. Er trainierte 10 Jahre lang, um den Drachen zu töten, und als er endlich bereit war, stellte er fest, dass der Drache schon tot war. Also beschloss er, die Person, die den Drachen getötet hat, ausfindig zu machen und zu töten. Auf seiner Suche trifft er die schöne Elfin Lilliana, mit der er zusammen ein paar Abenteuer bestreitet. Später stellt sich heraus, dass Lilliana in Wirklichkeit die Prinzessin des Landes ist, die sich in ihrem Schloss zu sehr gelangweilt hat und deswegen inkognito nach Abenteuer sucht. Auf ihren Abenteuern

verlieben sich Bob und Lilliana ineinander. Als Bob Lilliana von seiner bestürzenden Hintergrundgeschichte erzählt, sagt sie ihm, dass ihr Vater, der König, einmal einen Drachen getötet hat. Bob, der nicht von seinem Rachefeldzug ablassen kann, bindet Lilliana fest, dass sie ihn nicht stoppen kann, und macht sich auf den Weg zum Schloss, um den König zu töten. Als er dort ankommt, stellt er fest, dass der König schon tot ist. Er wurde von einem Drachen getötet. Dieser Drache ist das Kind des alten Drachen, der von dem König getötet wurde. Dieser Drache hat für das Töten seiner Eltern Rache geschworen. Bob macht sich also auf, diesen Drachen zu suchen. Auf dem Weg trifft er wieder auf Lilliana, die jetzt aber davon überzeugt ist, dass Bob ihren Vater getötet hat und möchte sich an ihm rächen. Sie überlistet ihn und lässt seinen gefesselten Körper in einem Drachenhort zurück. Dieses Drachenhort ist aber genau das des Drachen, der den König getötet hat. Um Zeit zu schinden, fragt Bob den Drachen nach seinen Motiven aus, während er heimlich seine Fesseln löst. Der Drache erzählt ihm, dass er den König getötet hat, weil er seine Eltern getötet hat. Bob hat alles per Magie an Lilliana übermittelt. Der Drache bemerkt, dass er reingelegt wurde und er kämpft mit Bob. Bob gewinnt fast, aber da er noch durch Lillianas Gift geschwächt ist, wird er hart getroffen und ist kurz vor dem Tod, als Lilliana auftaucht und dem Drachen den Todesstoß versetzt. Sie entschuldigt sich bei Bob und erzählt ihm, dass sie ihn immer noch liebt. Sie gehen zurück zum Schloss, damit sie zusammen den leerstehenden Thron besteigen können. Dort sehen sie aber, dass ein böser König aus einem anderen Land sich diesen bereits zueigen gemacht hat. Als der böse König die beiden sieht, schickt er seine Armee los, um die legendären Helden zu töten. Bob und Lilliana, die gegen eine ganze Armee nichts unternehmen können, fallen sich in die Arme und küssen sich ein letztes Mal. Als sie aufschauen, finden sie die Armee komplett vernichtet vor. Die einzigen Personen, die sie sehen, sind zwei leuchtende Gestalten, die sich als Bobs Eltern herausstellen. Die beiden erzählen ihm, dass sie eigentlich Götter sind und der Drache, der sie gegessen hat, ein Freund von ihnen war, der sie zurück in den Olymp holen wollte. Sie wussten, dass Bob stark genug war, um alleine klarzukommen und waren verpflichtet, nach so langer Zeit wieder ihren Pflichten nachzukommen. Bobs Eltern teleportieren ihn und Lilliana ins Schloss, wo sie den König töten und das Land wieder übernehmen. Sie heiraten und bekommen viele Kinder, die alle Halbgötter sind.

Ende.

Was sagst du dazu?"

[Auswahl Meinung]

Spieler:

“Uhhh... klingt gut?”

Gefangener:

“Ich weiß, ich weiß. Ich habe mich mal wieder selbst übertroffen.

Es ist ein Meisterwerk!

So, dann wird es Zeit, sich um meinen Teil der Abmachung zu kümmern.“

[weiter zu Hinweis]

[Auswahl Meinung]

Spieler:

“Hm. Du könntest vielleicht etwas kreativer mit den Charaktermotivationen sein.“

Gefangener:

„Dachte ichs mir doch, es ist ein bisschen zu hoch für dich.

Ich sollte Leute fragen, die mehr Ahnung von sowas haben.

Du kannst wahrscheinlich noch nicht mal lesen.

Naja. Dann kümmern wir uns um meinen Teil der Abmachung.“

[weiter zu Hinweis]

[Auswahl Meinung]

Spieler:

“Pf ja, ist irgendwie ein bisschen klischeehaft.“

Gefangener:

„Klischee? Du meinst Klassee.

Für jemanden wie dich ist es wohl schwer, diese Wörter auseinander zu halten.

Aber deshalb bin ich ja der Autor und nicht du.

Dann sag ich dir mal, was du wissen wolltest.“

[weiter zu Hinweis]

[Auswahl Meinung]

Spieler:

“Was war das für ein Ende?“

Gefangener:

„Ja, nicht? Total unerwartet.

Ich bin mir sicher, dass das niemand kommen sehen wird.

Ähnlich wie das, was ich dir jetzt sagen werde.“

[weiter zu Hinweis]

[Hinweis]

Gefangener:

“Der König schließt immer eine dieser Türen auf, welche Zelle weiß ich nicht, es ist jedenfalls nicht meine.

Kurioserweise hält er seinen Schlüssel immer falschherum, also den Bart in der Hand und den Griff draußen

Mehr weiß ich auch nicht, vielleicht hilft dir das ja weiter.“

Rechts vorn

<Hier ist die Silhouette eines Froschs mit Mütze zu sehen>

Frogtaro:

„Stop! Komm nicht näher!“

Spieler:

„Ich bin keine Wache. Ich habe nur ein paar Fragen.

Wenn du mir hilfst, kann ich dich vielleicht befreien.“

Frogtaro:

„Nein, danke. Ich bin freiwillig hier.“

Spieler:

„Bitte? Wieso das denn?“

Frogtaro:

„Ich bin von einem bösen Geist besessen.

Solange ich hier drin bin, kann ich keinem schaden.

Deshalb komm nicht näher.

Ich habe Angst, dass ich dich sonst verletze.“

Spieler:

„Oh. Okay.

Kann ich dir irgendwie helfen?“

Frogtaro:

„Du kannst meinem Großvater, Frogseph, Bescheid geben, dass ich hier bin.

Aber das hat keine Eile, kümmer dich erstmal um dich selbst.

Willst du noch irgendwas von mir?“

Spieler:

„Ich bin auf der Suche nach dem Tresor des Königs.“

Frogtaro:

„Huh. Ich hab den König schon ein paar Mal an meiner Zelle vorbeigehen sehen.

Zumindest glaube ich, dass er es war, weil der Schatten riesig war und die Schritte den Boden zum Beben brachten.

Fast wie ein Drache, der sein Hort abläuft.“

Spieler:

„Okay, danke.

Hast du gesehen wo genau er reingegangen ist?“

Frogtaro:

Meine Güte. Ist das ein Verhör? Ich hab außer seinem Schatten nichts gesehen.

Aber ich habe noch gehört, wie er eine Tür aufgeschlossen hat, kann dir aber nicht sagen, welche.“

Spieler:

„Alles klar. Danke.“

Rechts hinten

<Diese Zelle scheint leer zu sein, das Tor ist verschlossen>

[Auswahl Schlüssel]

Schubladenschlüssel

<Der Schubladenschlüssel ist viel zu klein für dieses Schloss.>

[Auswahl Schlüssel]

Dungeonschlüssel

<Passt nicht zu dem Schloss.>

[Auswahl Schlüssel]

Tresorschlüssel

<Nope. Passt nicht.>

[Auswahl Schlüssel]

Gehen

<hier kommt man zurück zur Zellauswahl>

[wenn Hinweis bekommen: Auswahl Schlüssel]

Tresorschlüssel umgedreht

Spieler:

„So, schauen wir mal... Er passt!“

<Der Spieler öffnet die Tür und an der Wand der Zelle ist eine weitere Tür, die mit dem Schlüssel geöffnet werden kann>

Im Tresorraum

Spieler:

“Ich hab's geschafft.

Jetzt nur noch das Zepter nehmen und weg hier.“

<Der Spieler nimmt das Zepter vom Podest und steckt es ein>

Spieler:

„So, dann zurück zu Steve und vielleicht kann er mir wirklich bei meiner Sache helfen.“

<Der Spieler verlässt das Verlies und geht zum Sumpf>

[weiter zu Szene 5]

Szene 4 (Quest 2):

<Spieler befindet sich im Sumpf, im Hintergrund sieht man das Büro des Königs, Wachen stehen davor>

Player:

"Da ist es, das Büro des Königs."

Wie erwartet stehen Wachen davor.

Ich frage mich, ob es einen anderen Weg hinein gibt.

Aber vielleicht findet sich auch ein Weg, dass sie mich vorbeilassen."

[Auswahl approachHouse]

Erzähler:

“Soll ich einen anderen Weg suchen...”

→ zu HintermHaus1

“...oder die Wachen ansprechen.?”

→ zu WachenDialog

Hinterm Haus1

<Hinterseite des Hauses wird gezeigt. Am Haus ist ein hohes offenes Fenster. Nebenan sind Bäume.>

Spieler:

"Ich hab es unbemerkt hinter das Bürogebäude geschafft.

Es gibt wohl keine Hintertür.

Aber das Fenster da ist offen!

Wieso ist dieses Fenster so hoch? Das Büro hat doch nur ein Stockwerk??

So einfach komm ich da nicht hinein.“

[Auswahl, ob am Baum hoch oder mit Wachen reden]

Mit Wachen reden → zu WachenDialog

Baum klettern:

Spieler:

"Vielleicht gibt es doch einen Weg durch das Fenster zu kommen.

Wenn ich auf diesen Baum klettere, kann ich wahrscheinlich auf den Ast klettern und von dort hineinspringen.

Der Ast sieht aber sehr morsch aus, wenn ich da drauf klettere, ist das mein sicherer Tod.

Man traut sich ja sonst nichts.

Uwaa, der Baum ist echt hoch.

Der Ast sieht echt nicht stabil aus.

Naja, so schwer bin ich ja nicht.

Oh-oh."

<Der Ast kracht und der Spieler stirbt>

<Der Spieler wacht wieder im Sumpf aus>

Spieler:

„Autsch.

Ich wusste, dass das eine schlechte Idee war!

Ich geh besser wieder zurück. Vielleicht lassen die Wachen mich ja einfach durch."

<Der Spieler steht wieder im Sumpf nahe des Büros>

[Auswahl, ob wieder nach Hinten oder mit Wachen reden]

Mit Wachen reden → WachenDialog

Nach Hinten → Hinterm Haus2

Hinterm Haus2

[Der Spieler ist wieder hinterm Haus, diesmal lehnt ein abgebrochener Ast an der Hauswand]

Spieler:

"Oh wow, der abgebrochene Ast lehnt jetzt wie eine Leiter an der Wand.

Ich kann jetzt einfach hineinklettern."

„Geschafft.

Der morsche Ast ist unter meinen Tritten zerbröselt.

Aber heir drin ist eine Leuter, zumindest komme ich damit sicher auf den Boden.“

<Der Spieler befindet sich jetzt im Inneren des Hauses>

➔ Zu HausInnen

WachenDialog

<Man sieht das Haus von Nahem mit 2 Wachen davor>

Wache 1:

„Hey, du da! Was willst du hier?“

Wache 2:

„Einlass nur mit Audienzpapieren!“

Wache 1:

„Und nur, wenn der König da ist."

Wache 2:

„Und nur, wenn der König da ist!

Leider ist er gerade nicht da, also kein Einlass, auch mit Audienzpapieren.“

Wache 1:

„Das musst du nicht extra erwähnen, war doch impliziert.“

Wache 2:

„Kannst du aufhören mich immer zu verbessern?

Ich versuch hier nur meinen Job zu machen.“

Wache 1:

„Können wir das später regeln? Kümmern wir uns erstmal um den da.“

Wache 2:

„Klar, kümmern wir uns erst um den.

Wenn du an uns vorbei willst, musst du erst ein Rätsel lösen:

Einer von uns sagt immer die Wahrheit und der andere erzählt nichts als Lügen."

Wache 1:

„OH MEIN GOTT, geht das wieder los!

Ich hab mich doch schon hundert mal entschuldigt!“

Wache 2:

„Immer noch hundert mal zu wenig!“

Wache 1:

„Komm schon!

Ich mach das nicht vor diesem komischen Typen!

Was willst du hier überhaupt, Kleiner?"

[Auswahl WachenDialog]

Spieler:

- Soll ich versuchen, die beiden zu bestechen...

→ zu bestechen

- oder sie mit meinem Charme zu überzeugen?

→ zu überzeugen

- Ich könnte mich auch hinterm Haus umschauen.

→ zu hinterm Haus1 oder 2

Bestechen

Spieler:

"Hallo, ich muss einen Schlüüühh.. Gegenstand holen, den ein Freund hier vergessen hat."

Wache 1:

„Hast du nicht zugehört? Der König ist nicht da, es kommt keiner rein.

Komm ein andermal wieder."

Spieler:

„Ich könnte ein andermal wiederkommen...

...aber ich könnte auch jetzt schon reingehen und ihr wärt danach ein Stückchen reicher.“

Wache 2:

„Dass das klar ist, wir sind nicht bestechlich!

Aber nur aus Interesse, was hast du denn anzubieten?"

Wache 1:

„Rein aus Interesse natürlich."

Wache 2:

„Das hab ich doch gesagt."

[Auswahl bribeHow]

Gold

Spieler:

„Ein Pimpf wie du trägt Gold mit sich rum?

Wieviel hast du denn?

Verdammt, ich hab kein Gold und Steve sicher auch nicht.

Und selbst wenn die alte Kröte was hätte, würde er mir nichts davon geben.

Es scheint, ich habe meine Geldbörse verlegt, aber manche Dinge sind viel besser als Gold.

Ich könnte euch etwas anderes anbieten, zum Beispiel:“

<zurück zu [AuswahlbribeHow]>

Essen

Wache 1:

"Rumstehen macht schon echt hungrig.

"Was kannst du denn anbieten?"

[Auswahl Essen]

Fliegen

Wache 1:

„Fliegen? Sehen wir für dich aus wie Frösche??

Wache 2:

„Frechheit! Jetzt ist mir der Appetit vergangen.“

Spieler:

„War nur ein Witz. haha..

Ich habe etwas viel Interessanteres zu bieten.“

<zurück zu Auswahl bribeHow>

Frikadellen

Wache 1:

„Wir essen keine Frikadellen.“

Wache 2:

"Wir sind überzeugte Veganer."

Spieler:

"Achso. Gut für euch!

Ich habe sowieso noch etwas viel Besseres zu bieten."

<zurück zu Auswahl bribeHow>

Froschschenkel

Wache 1:

"Froschschenkel???"

Wache 2:

"Wir wissen feine Küche zu schätzen, aber wir sind doch keine Kannibalen!!"

Spieler:

"*Puh, ich hatte eh nicht so Lust drauf mir ein Bein abzuhacken.*

Wenn ihr meine Schenkel nicht appetitlich findet, habe ich noch etwas anderes zu bieten."

<zurück zu Auswahl bribeHow>

Unterhaltung

Wache 2:

“Unterhaltung? Was kannst du denn?“

Zaubertrick

Spieler:

„Okay, passt auf!

<Du knickst deinen rechten Zeigefinger ein und legst deinen linken über die Mitte deines linken Daumens, hältst die beiden aneinander und ziehst sie ein paarmal wieder auseinander>

Wache 1:

"Dieser Trick wäre fast beeindruckend, wenn ich nicht wüsste, dass mein Schwager seinen abgetrennten Finger auch immer mit sich herumträgt.“

Wache 2:

„Mein Cousin macht genau das gleiche ständig mit seinem abgetrennten Finger. Zeig uns was neues!“

<zurück zur Auswahl Unterhaltung>

Handstand

Spieler:

„So, ich brauche etwas Platz.“

<Du holst aus, platzierst mit Schwung deine Hände auf dem Boden, überschlägst dich und fällst auf den Hintern>

Wache 1:

"Haha!"

Wache 2:

„War klar, dass das nichts wird.“

Wache 1:

„Entschuldige, aber du hast echt nicht den Körperbau eines Akrobaten.“

Wache 2:

„Hast du was Besseres?“

<zurück zur Auswahl Unterhaltung>

Gedicht

Spieler:

„Okay, hrhmm.

Rosen sind rot,

Veilchen sind blau,

die Wachleute vor dem Büro des Königs sind sehr schlau.“

Wache 1:

„Yeeahh!“

Wache 2:

„Recht hast du!“

Wache 1:

„Leider sind wir so schlau, dass wir uns nicht einfach so bestechen lassen.“

<zurück zur Auswahl Unterhaltung>

<zurück zu Auswahl WachenDialogl>

Überzeugen

Spieler:

„Ich muss wirklich nur einen vergessenen Gegenstand holen.

Ich würde es niemals wagen, dem König etwas zu entwenden.

Wir kennen uns ja schon eine Weile, ich bin ein vertrauenswürdiger Typ und werde auch nichts kaputt machen oder so.“

Wache 2:

„Das letzte Mal, als ich jemanden in ein Haus gelassen habe, der sagte er würde nichts kaputt machen, habe ich das Haus kurz darauf komplett verwüstet vorgefunden.“

Wache 1:

„Och nee! Kannst du bitte einfach darüber hinweg kommen?“

Wache 2:

„Nein, kann ich nicht! Mein Therapeut sagt, ich soll meine Traumata nicht verdrängen.“

Wache 1:

„Und mein Therapeut sagt, dass du aufhören sollst, immer so passiv-aggressiv zu sein!“

Wache 2:

„Passiv-aggressiv? Pf! Da kenn ich noch einen anderen.“

Wache 1:

„Komm schon! Ich habe dir versucht zu erklären, dass nichts davon beabsichtigt war.

Und ich habe wochenlang nach ihr gesucht.

Wache 2:

„Manche Sachen kann man als Zufall erklären, aber das Verschwinden meines Ibericos?

Du wusstest genau, dass ich den für das große Fest aufheben wollte.“

Spieler:

„Was wenn wir uns beruhigen und zum Thema zurückkehren?

Ich bin vertrauenswürdig, weil ich niemals:

[Auswahl trustworthy1]

Spieler:

- „den Schuppen des Nachbarn anzünden würde.“
- „die Wohnung eines Freundes verwüsten würde.“
- „das Haus des Königs beschmieren würde.“

[Auswahl trustworthy 2]

Spieler:

„Außerdem bin ich nicht die Art von Person, die:“

- „ein Kind weglaufen lässt.“
- „einen Sklaven entkommen lässt.“
- „ein Haustier entwischen lässt.“

[Auswahl trustworthy 3]

Spieler:

„Ich würde auch nie auf die Idee kommen von Freunden:“

- „die Speisekammer zu plündern.“
- „die Sammelfigur zu klauen.“
- „fancy Hüte zu entwenden.“

<wenn alles richtig, dann weiter, ansonsten trustworthy nochmal>

Wache 2:

„Wenn das stimmt, dann bist du das genaue Gegenteil von ihm hier!“

Wache 1:

"Es war ein Unfall! Ich hab versucht, es wieder gut zu machen und ich hab mich oft genug entschuldigt!“

Wache 2:

„Entschuldigung bringt sie mir auch nicht zurück!“

Wache 1:

„Ich wollte nur sehen, wie Missy mit einem lustigen kleinen Hut aussieht und dir für deinen Geburtstag ein Bild davon malen!

Woher sollte ich wissen, dass sie auf den Iberico mehr abfährt als du und die Speisekammer so einfach geöffnet bekommt?

Ich wollte nicht, dass sie davon läuft, aber der Iberico hat sie zum Berserker gemacht.

Sie hat die Wohnung verwüstet und ist durch die Tür gebrochen!

Ich habe sie versucht mit dem restlichen Essen wieder herzulocken, aber konnte sie nicht finden.

Zwei ganze Wochen habe ich Nacht für Nacht und Tag für Tag nach ihr gesucht!

Ich habe mich so oft entschuldigt, aber ich glaube, du willst einfach nicht mehr mein Freund sein.

Such dir jemand anderen, mit dem du das Büro des Königs bewachen kannst.

Ich bin raus!“

<Die Wache kann die Tränen nicht mehr zurückhalten und rennt schluchzend davon.>

Wache 2:

„Oh man.

Ich war mir nicht bewusst, dass ich...“

Spieler:

„Geh ihm hinterher! Es ist Zeit, dass du dich einmal bei ihm entschuldigst.

Na los, renn! Du kannst das noch retten!“

<Die Wache rennt ihm hinterher>

Spieler:

„Ich hoffe, dass die zwei wieder Freunde werden können...

Naja, der Weg ist frei, ich geh mal besser rein, bevor jemand zurückkommt.“

<weiter zu HausInnen>

HausInnen

<Der Spieler befindet sich nun im Büorinneren. Hier ist ein Schreibtisch, ein Regal, ein Schrank und eine Leiter, die am Fenster lehnt.>

Spieler:

„*geflüstert* Ich bin drin.

Dann muss ich jetzt bloß die Kette auf den Schreibtisch legen.“

<Der Spieler legt die Kette auf dem Schreibtisch ab>

<Steve erscheint mit 2 Wachen>

Steve:

„Wusste ich doch, dass sich hier jemand hineingeschlichen hat!

Ergreift ihn!

Er wollte diese Kette entwenden!

Moment! Das ist doch die Kette des alten Königs!“

Wache 1:

„Unmöglich! Der alte König ist in einem Unfall vollständig verbrannt!“

Wache 2:

„Und er hat seine Kette nie abgelegt!“

Steve:

„Das ist seine Kette. Ohne Zweifel.

Überlegt mal. Wer hat uns von diesem Unfall erzählt?

Unser König hat den alten König ermordet! Und dieser Dieb hat das versehentlich bewiesen.“

Wache 1:

„Was? Das ist...“

Wache 2:

„Das heißt... wir müssen den König festnehmen!“

Steve:

„Das müssen wir wohl...

Aber wir sollten erst den Eindringling beseitigen.

Er weiß zu viel.“

<Steve sticht den Spieler ab, der wieder im Sumpf aufwacht>

Spieler:

„Was???

Das war sein Plan?

Aber was hat das jetzt gebracht?

Hat er irgendetwas gegen den König?

Und hätte er mich nicht einfach festnehmen können?

So oder so sollte ich zu ihm zurückkehren.

Schließlich hat er versprochen, dass er mir helfen kann.“

[weiter zu Szene 5]

Szene 5:

<Der Spieler befindet sich nun wieder im Sumpf, wo Steve auf ihn wartet>

[wenn Quest 1 gewählt]

Steve:

“Ho ho. Du hast es tatsächlich mit dem Zepter wieder hergeschafft.”,

Hatte ich gar nicht erwartet.

Dann gib mal her das gute Stück.

Ich werde uhh.. dann gleich anfangen, es zu reparieren.“

Spieler:

“Was ist mit meiner Belohnung?“

Steve:

„Immer mit der Ruhe, Kind.

Ich halte natürlich mein Versprechen.

Worum ging es noch gleich?“

Spieler:

„Du meintest, du kannst mir helfen, herauszufinden, was es mit meinem unüblichen Wiederkommen auf sich hat.“

Steve:

„Ach ja, genau.

Damit kann ich dir helfen.

Oder eher, ich kenne eine Person, die dir damit möglicherweise helfen kann.

Wenn du bis zum Westende des Dorfs läufst, findest du das Haus des Weisen.

Es ist nicht zu übersehen.“

Spieler:

„Der Dorfweise? Das ist deine Hilfe? Jeder kennt den Dorfweisen. Da hätte ich selbst draufkommen können!“

Steve:

„Hey, ich hab nie gesagt, dass meine Hilfe Dinge ausschließt, die dir eventuell bekannt vorkommen können.

Ich habe meinen Teil der Abmachung erfüllt und du deinen.

Wir sind quitt.

Ich würde sagen, dass du in deiner Situation über jede Hilfe froh sein solltest.

Wer weiß, vielleicht weiß der Weise ja tatsächlich was.

Bis dann. ich hab zu tun.“

<Steve verschwindet>

Spieler:

„Dieser..!

Ugh. Ich glaube, dann bleibt mir nichts anderes übrig, als den Weisen aufzusuchen.“

[weiter zu Szene 6]

[wenn Quest 2 gewählt]

Spieler:

“Was zu den 7 Höllen sollte das?

du hast mich angelogen? Und abgestochen?? Schon wieder???2

Steve:

“Immer mit der Ruhe.

Wir wussten ja beide, dass du einfach wiederkommst.

Wäre ja blöd für dich gewesen, im Gefängnis zu versauern, wenn wir es auch so einfach lösen können.

Ich muss zugeben, dass ich bei der Beschreibung deiner Aufgabe ein wenig geflunkert habe, aber sonst hättest du ja kaum zugestimmt, oder?

Aber alles ist gut gelaufen und du hast dir deine Belohnung verdient.

Deshalb hast du ja mitgemacht, nicht?“

Spieler:

“Du....!!

Was solls. Dann hilf mir jetzt dabei, mehr über meine Gabe herauszufinden.“

Steve:

“Ach genau, darum ging es.

Wenn du bis zum Westende des Dorfs läufst, findest du das Haus des Weisen.

Er kann dir wahrscheinlich einen Rat geben.“

Spieler:

„Der Dorfweise? Das ist deine Hilfe? Jeder kennt den Dorfweisen. Da hätte ich selbst draufkommen können!“

Steve:

„Hey, ich hab nie gesagt, dass meine Hilfe Dinge ausschließt, die dir eventuell bekannt vorkommen können.

Ich habe meinen Teil der Abmachung erfüllt und du deinen.

Wir sind quitt.

Ich würde sagen, dass du in deiner Situation über jede Hilfe froh sein solltest.

Wer weiß, vielleicht weiß der Weise ja tatsächlich was.

Bis dann. ich hab zu tun.“

<Steve verschwindet>

Spieler:

“Dieser..!

Ugh. Ich glaube, dann bleibt mir nichts anderes übrig, als den Weisen aufzusuchen.“

[weiter zu Szene 6]

Szene 6:

<Der Spieler findet sich vor einem violetten Zelt wieder>

Spieler:

“Da sind wir.

Dafür, dass es Weisenhaus genannt wird, sieht mir das ein bisschen zu sehr nach Zelt aus.

Dann gehen wir mal rein.“

<Der Spieler betritt das Zelt, in welchem eine berobte Person auf einem Kissen ihn erwartet>

Weiser:

“Hohohoo, da bist du ja!

Ich hatte dich erst in ein paar Sekunden erwartet.

Die Szene am Eingang hat wohl nicht genug Monolog Optionen geboten.”

Spieler:

„Was?“

Weiser:

„Der Entwickler ist einfach zu faul, um detailliertere Hintergründe zu malen. Mach dir nichts draus.“

Spieler:

„Wovon redest du?“

Weiser:

„Nicht so wichtig. Ich weiß, warum du hier bist.

Du bist in einer Situation, aus der du alleine keinen Ausweg siehst und du suchst nach Antworten.“

Spieler:

„Das ist so vage formuliert, dass ich irgendwie bezweifle, dass du weißt, worum es geht.“

Weiser:

„Wie dem auch sei, wenn du es wünschst, kann ich dir weise Ratschläge geben.“

Spieler:

„Wollen wir erstmal klar machen, worum es geht—“

Weiser:

„Nicht nötig, mein Lieber. Setz dich.

Die Kristallkugel wird mir die Antwort zeigen.

Bereit?

Dann los.“

<hier gibt der Weise viele Sprüche ab, die nutzlos sind>

<Irgendwann sagt der Weise folgenden Spruch:>

Weiser:

“Manchmal muss man sich einfach trauen, den Zauberer im Turm am Rande des Waldes um Hilfe zu fragen.“

Spieler:

„Manchmal muss man sich auch trauen-- Moment, was?

Der Zaubererturm! Na klar. Der Zauberer, der da wohnt kennt sich mit Magie und sowas aus!

Ich muss zum Turm am Rande des Waldes! Am besten gehe ich gleich los.“

Weiser:

„Na, hab ich dir helfen können?“

Spieler:

„Ja, aber du hast mir auch deutlich mehr nicht geholfen.“

Weiser:

„Jetzt bereust du es sicher, mich angezweifelt zu haben.“

Spieler:

„Wenn man einem Goblin eine Feder und ein Buch gibt, wird auch er irgendwann ein richtiges Wort schreiben.“

Weiser:

„Ich würde ja gerne mit dir weiter darüber sprechen, aber ein geskriptetes Event würde uns dabei unterbrechen.“

Spieler:

„Wovon sprichst d---“

Dorfschreier:

„HÖRT HER, HÖRT HER!

WICHTIGE BEKANNTMACHUNG AUF DEM DORFPLATZ!

ALLE FRÖSCHE MÜSSEN ERSCHEINEN!

ALLE AUF DEM DORFPLATZ VERSAMMELN, UNVERZÜGLICH!“

Spieler:

„Wie...?“

Weiser:

„Shhh. Du solltest dich zum Dorfplatz bewegen. Es scheint, etwas wichtiges ist passiert.

Viel Glück.“

[weiter zu Szene 7]

Szene 7:

<Der Dorfplatz ist zu sehen, Dorfbewohner haben sich versammelt und reden miteinander. In der Mitte des Platzes ist eine kleine Bühne zu sehen, auf der der Dorfschreier steht.>

Dorfschreier:

“RUHE!

ALLE DIE KLAPPE HALTEN!

ES GIBT EINE WICHTIGE BEKANNTMACHUNG ZU MACHEN!

BEGRÜßT UNSEREN REDNER: LEUTNANT STEVE!"

<Steve erscheint auf der Bühne>

Steve:

„Willkommen, Bürger.

Einige von euch kennen mich sicher. Ich bin Steve, Leutnant in der Armee des Königs.“

[wenn Quest 1 gewählt]

Steve:

“Ich weiß, dass viele von euch denken, dass der König inkompetent ist.

Natürlich würde das niemand von euch zugeben, aber das ist so, weil es nicht unbegründet ist.

Ich selbst bin der Meinung, dass unser König kaum in der Lage ist, seine eigene Jacke zu knöpfen.

Aber keine Angst, meine Freunde. Er wird keinen mehr von uns deshalb verhaften können.

Denn, wie sich herausstellt, ist er wirklich inkompetent.

Manche von euch sind sicher mit unserem Gesetz vertraut.

Dort steht: Derjenige Frosch, der das Zepter trägt, ist der rechtmäßige König.

Nun, das Zepter wurde gestohlen.

Unser König hat es sehr unzureichend bewacht und es ist ihm abhanden gekommen.

Aber bitte bleibt ruhig, denn es ist nicht verschwunden.

Tatsächlich bin ich die Person, die nun in Besitz des Zepters ist.

<Steve hält das Zepter hoch>

Ihr alle wisst, dass mich das von nun an zum König macht.

Ich werde die Krönung morgen abhalten.

Was mit dem alten König passiert, wird noch entschieden.

verspreche euch, dass ich ein besserer König sein werde, als der alte es je war.

Das war die Ankündigung. Zurück an die Arbeit, morgen haben alle frei!

Und übermorgen ziehen wir in den Krieg.“

<Der Bildschirm faded zu schwarz und es wird „To be continued“ angezeigt>

[wenn Quest 2 gewählt]

Steve:

“Ich habe eine schockierende Nachricht für euch.

Ich hatte einen sehr schlechten Tag heute, denn ich habe meine gesamte Truppe in einem Überfall verloren.

Auch wenn ich sehr um meine Kameraden trauere, ist das nicht das Traurigste, was heute passiert ist.

Durch einen kuriosen Zwischenfall, auf den ich nicht näher eingehen werde, stellte sich heraus, dass unser König im Besitz dieses Objekts war.

Eure Vermutung ist richtig. Dies ist die Kette des alten Königs, von dem es hieß, er sei bei einem Unfall gestorben.

Tatsächlich war die einzige Person, die diesen Unfall mitbekam und uns davon berichtete, unser jetziger König.

Damit ist klar, dass unser König ein Mörder ist, der den Thron unrechtmäßig bestiegen hat.

Demnach wird der König heute abend hingerichtet.

Sein Nachfolger wird derjenige sein, der den Betrug aufgedeckt hat, wie es unser Gesetz vorsieht.

Mit dieser Ankündigung teile ich euch also mit, dass ab jetzt der Thron von meiner Wenigkeit besetzt wird.

Die Zeremonie der Krönung findet morgen statt.

Es betrübt mich sehr, von den niederträchtigen Taten unseres jetzt Ex-Königs zu erfahren.

Ich werde mein Bestes geben, um euch ein guter König zu sein.

Das war die Ankündigung. Zurück an die Arbeit, morgen haben alle frei!

Und übermorgen ziehen wir in den Krieg.“

<Der Bildschirm faded zu schwarz und es wird „To be continued“ angezeigt>

ENDE