### (Level 0)Tutorial:

The Adventurer is sitting with his grandchildren around in a wooden house in the forest. The adventurer is an old guy. He is telling them a story about his previous adventures. Suddenly the fire is starting to extinguish. So the Adventurer decides to go out and get some wood from the shelter where he stores the firewood. When he arrives there he notices that there is no firewood so he grabs an axe and goes to the woods. After he travelled for a while he forgot why he went to the woods. Then he remembers it, he wanted to defeat the evil witch “the humpy Gertrüd”(im Deutschen “bücklige Gertrüd” the player will hear later why the hero hates her so much). After a little tutorial which introduces the player to the Game he arrives at a tree on which a witch is painted on and he thinks that this is Gertrüd and he defeats her. (She isn’t attacking him, but the squirrels on the tree because they didn’t like that he is hitting the tree, but the Adventurer thinks she is attacking him). Because a witch can’t be killed without fire he returns with the corpse of the witch (just firewood with paint). When he arrives at the house he thinks that the corpse of the witch is too disturbing for the kids so he uses magic to let the corpse of the witch look like “firewood”. Then he goes inside and uses the wood to incinerate the fireplace again. After he had done that he tells the kids the story of what just happened but overdramatizes it a lot.

No witches where harmed during the production.

### (Level 1) The beginning…

After the adventurer tells the children about his last adventure (Level 0(via a textbox)), he asks the children if he ever told them the story about his first quest. So he started to tell the tale. He tells the children that he was raised in a village. (The scene fades to the adventurer (age: 17) while he is walking down a path.) The adventurer says to himself: „Today is the day where my adventure starts.” While the adventurer is lost in his thoughts, imagining his prospective adventures an old lady asks him if he can help her carrying her two bags. Paralyzed from his sudden awake from the world of dreams he agrees and walks with her to a house in the forest.[FREEPLAY] After he entered her house, the lady says to him: „Thank you that you helped me with my… umm… groceries! I want to invite you to a cup of tea, see it as a thanks for your help. ” The lady points at a table and chair and tells the adventurer that he can sit down there. After the adventurer has set down on the chair he sees a broom in the corner of the room. So he asks the old lady if she is a witch. Thereon she replys: ” I see… the first time I saw you, I already thought that you looked very smart (scene shifts to the adventurer while he is picking in his nose)… (The lady stops for a second). I mean… of course not silly! Why don’t you drink your tea (lady gives him his cup of tea) my boy. I have to go outside bring the groceries in… the… umm… grocery shelter yeah… the grocery shelter.” Then the lady walks out of the cabin and the adventurer is a little bit sceptic because of the broom, so he switches the two tea cups. Shortly after that the witch comes back in and sits down to the adventurer.

They start talking and the player learns a little bit about the adventurer. Then the adventurer drinks the tea and the lady starts to laughs and says:” Ha, now that you drank the tea you will turn into a pig!” “But, I have switched the two cups so you drank the serum”, replys the adventurer. “Oh no, I am allergic to pigs! On second thought it was not such a good plan after all! Well, I just had one pig potion left.” Than the lady turns into a pig and the hero can search her house for useful items. If he does so the player will find a pig saddle which he can use on the witch to use her as mount.

(Level 2) The adventurer arrives at the town WIP

(At the entrance of the town the player will be greeted by guards which tell him the rules of the town and how he can find work ( for example: black board (=Sidequests for example: “Behindi Kindi” (engl: Dully Cully) Quests(Here the player will help “Behindi Kindi” to become the king of the town(or his steph-brother “Taubi Haubi”(engl. Deafy Griefy))) or bounty hunts or the hero can help a thief steal things, many more Side Quests are planned…)or if the player wants he can help peasants on their farm). When the adventurer enters the town he meets a guy who asks him if he is the guy from the guild from which he requested a member to help him murder the king. The adventurer agrees and helps him.)

2. Idee

Wenn der Adventurer auf einem Schwein in die Stadt geritten kommt, verwandelt sich das Schwein zurück in die Hexe. Als die Wachen dies sahen wurde der Adventurer ins Gefängniss geworfen mit dem Grund eine Hexe zu sein, weil er angeblich die arme alte Frau in ein Schwein verzaubert hat. (Zeit im Gefängnis in Planung). Nach einigen Tagen lernt der Adventurer den derzeitigen König kennen, der ihm die Freiheit anbietet im Gegenzug soll der Adventurer ihm Helfen einen Drachen zu besiegen. Zuerst ist der Adventurer skeptisch jedoch sieht er ein, dass es seine einzige Möglichkeit ist aus dem Verließ auszubrechen (Jedoch weiß er noch nicht so recht, wie er den Drachen besiegen soll). Der König gibt dem Adventurer ein bisschen Gold und ein Schwert-Stock-Dolch(Kombi-Waffe(Auswah ob man Schwert, Stock oder Dolch will bei jeder Auswahl bekommt man einen Schwert-Stock-Dolch)) damit er sich ausrüsten kann. Nun hat man die Möglichkeit sich in der Stadt ein bisschen auszurüsten. Wenn man sich dann entscheiden hat zur Drachenhöhle aufzubrechen. Trifft man Behindi Kindi und später Taubi Haubi. Diese bieten einem jeweils ihre Hilfe an. Im Gegenzug muss man einen von ihnen Helfen der neue König zu werden. Behindi Kindi bietet einem einen Trank an mit dem man den Drachen in einen Lurch verwandeln kann. Jedoch hat Behindi Kindi diesen Trank nicht selbst gebraut sondern glaubt zuerst, dass der Trank den Drachen in Flammen aufgehen lässt und somit sein Abendessen gesichert ist. Taubi Haubi hingegen bietet dem Adventurer ein Mini-Alpenhorn an, das er vorher als Hörgerät benutzt hat. Dieses lässt das Trommelfäll des Drachens platzen und lässt ihn verbluten. Je nachdem für welchen Weg man sich entscheidet bringt der Adventurer entweder den Lurch oder den Drachenkopf zum König. Wenn man ihm den Lurch bringt glaubt der König man will ihn für dumm verkaufen und lässt ihn wieder gefangen nehmen. Wenn man ihn jedoch den blutigen Kopf bringt, beschwert sich der König, dass er nun nicht mehr die Ohren des Drachen nehmen(wird vielleicht noch geändert) kann da diese vollkommen verblutet sind und wirft den Adventurer ebenfalls wieder in den Knast. (Oder er beschwert sich, dass der blutige Kopf seinen Fußboden oder seine neuen „Lutschi“ Schuhe versaut)

Level 3

Nach einigen Tagen hilft Behindi kindi oder Taubi Haubi dem Adventurer aus dem Knast wieder heraus und bringt ihm zu seinem Haus. Dort lernt man die Familie des Befreiers kennen und nimmt die erste Quest an um Behindi Kindi/Taubi Haubi auf den Thron zu verfrachten.

* Behindi Kindi lässt einem den Thron stehlen da er die Aussage „Wer auf dem Thron sitzt hat die Macht“ wortwörtlich nimmt (Krieger bahnt sich in der Nacht den Weg durch die Wachen, Zauberer Hypnotisiert Wachen die ihm helfen den Thron zu Rauben und Dieb schleicht sich in den Thronsaal und verwendet einen magischen Sack (Teebeutel) um den Thron zu stehlen)
* Taubi Haubi wiederum lässt einem als neue Wache einschleusen die den Hofnarr des Königs kidnappen soll da er denkt, dass dem König langweilig wird wenn er nicht Unterhalten wird. Danach will er sich als Hofnarr bewerben um sich langsam Hocharbeiten zu können.

Wie man sich bereits denken kann verlaufen beide Dinge nicht so gut. Bei Behindi Kindi wird der Trohn (den Behindi Kindi vor seinem Haus stehen gelassen hat) wieder zurückgeholt und Taubi Haubi versaut die Bewerbung als Hofnarr, weil er nichts hört (Möglicherweise kleines Flashback). Also müssen sich die Beiden etwas besseres einfallen lassen.

Level 4

Nachdehm der letzte Plan von Behindi Kindi/Taubi Haubi nicht so geklapt hat lassen sie sich was neues Anfallen.

* Behindi Kindi hörte von einem antiken Tempel, der ein uraltes Artefakt beinhaltet. Dieses Artefakt kann die Macht des Windes kontrollieren (Runenstein). Wenn man dieses bekommen hat, bringt man es zu Behindi Kindi, der damit die Macht des Windes kontrollieren will. Behindi Kindi beauftragt jedoch den Adventurer, das Artefakt gegen den König einzusetzen. Auf dem Weg zum König, muss der Adventurer durch den Wald wo er kleinen Wateballgegner begegnet die in vielzahl angreifen und nur mit dem Artefakt wegblasbar sind (Beschützer des Artefakts) Wenn man nun am Stadttor ankommt ist die Zugbrücke hochgezogen, da die Wachen schon von dem Plan erfahren haben. Der Adventurer versucht nun das Stadttor wegzublasen. Da dies nicht funktioniert, kommt ein Wolf aus dem Wald und sagt, „geh mal weg, das ist mein Job.“ Da der Adventurer nun mithelfen will bläst er mit dem Windartefakt nun auch mit auf das Stadttor, jedoch trifft er versehentlich den Wolf, dieser wird nun durch die Leichte briese so gedreht, dass er zum Adventurer blickt und da der Wolf den Windhauch nicht mehr stoppen kann bläst er den Adventurer mitsamt Artefakt weg. Der Adventurer landet wieder bei der Hütte von Behindi Kindi und das Artefakt ist verschollen. (Man erfährt später, dass das Artefakt von dem Mann mit der großen Nase gefunden wurde.) (eine Person mit großer Nase „Wer spielt den mit einem Laubgebläse, das ist doch kindisch!“ (Klaut später das Laubgebläse und fliegt zufällig durch die Lüfte)) Jedoch glauben die Bewacher des Artefakts, dass der Adventurer das Artefakt noch immer hat, wenn man diesen das erste begegnet, fliegt der Mann mit der großen Nase über dem Adventurer und er lässt einen Fakel fallen, mit denen man die Wattegegner besiegen kannn.
* Taubi Haubie hat ebenfalls von diesem Tempel „gehört“ jedoch hat er es auf ein komplett anderes Artefakt abgesehen, er möchte nämlich das Artefakt des Vattis, dieses ist ein riesiger Wattestab, der es ermöglicht,

(level 5 to 15 are in the planning)