

Praktische Arbeit

Regeln

- Überschriften: *Lucida Calligraphy*
- Allgemeine Schrift: Arial in Größe 12
- (rote Sachen sind Aufgaben für die Zukunft)
- Story Text: Arial in 14
- Story direkte rede: Aparajita in 16
- Story Gedanken: *Aparajita in Größe 14 und Kursive*
- Story Cutscene in Lila

Inhaltsverzeichnis

REGELN 1

DATUMFEHLER!

TEXTMARKE NICHT

DEFINIERT.

1 SPIELEDATAILS 3

1.1 ECKDATEN..... 3

1.1.1 Title..... 3

1.1.2 Genre 3

1.1.3 Multiplayer

Modus 3

1.1.4 Spielerführung.. 3

1.1.5 Art style 4

1.1.6 USP..... 4

1.2 ZIELGRUPPE 5

1.3 WEITERE

INFORMATIONEN 5

2 VERTRAUTEN TIERE . 6

3 WORLDDESIGN 7

3.1 ALLGEMEINES..... 7

3.1.1 Die Oberflächen

Länder 7

3.1.1.1 Lyyke (Glück):.. 7

3.1.1.2 Mørke

(Dunkelheit): 8

3.1.1.3 Sorg (Trauer):... 9

3.1.1.4 Nro (Albtraum): 9

3.1.1.5 Lys (Licht): 10

3.1.1.6 Tàke (Nebel): . 11

3.1.1.7 Udòdelig

(Unsterblich): 11

3.1.1.8 Glede (Freude):

12

3.1.1.9 Ahùike

(Gesundheit): 12

3.1.1.10 Iwe (Wut): .. 13

3.1.2 Länder der Meere

13

3.1.2.1 Dýpt (Tiefe): ... 13

3.1.2.2 Làégri (Senke):14

3.1.2.3 Druukna

(Ertrinken): 14

3.1.2.4 Àst (Liebe): 15

4 CHARAKTERDESIGN

15

4.1 MAIN CHARAKTER ..15

4.2 SIDE CHARAKTER 1.19

4.3 SIDE CHARAKTER 2.20

5 STORY23

QUELLEN27

MOODBOARD ART STYLE: ..27

MOODBOARD STYX:27

LITERATUR UND MEDIEN: ...28

1 Spieldetails

1.1 *Eckdaten*

1.1.1 *Title*

Arbeitstitel: Vi Vandotè

1.1.2 *Genre*

Action-Adventure

Action-Adventure hat oft eine Kombination aus einer offenen Umgebung, die man gut erkunden kann, vielen Gegnern, gegen die man sich behaupten muss und Rätseln, die den Spieler Mental fordern.¹

1.1.3 *Multiplayer Modus*

Multiplayer ist möglich, in dem man einen der drei Begleiter spielt, wobei Styx und Enyi sich nicht weit voneinander entfernen können. Die einzelnen Spieler können sich im frei voneinander bewegen, nur das Enyi langsam Schaden erleidet, wenn sie zu weit weg von Styx ist.

Dieser wird auch stärker, je extremer die Distanz ist.

Sollte der Spieler von Enyi in diesem Fall selbst kein Input geben, geht der Charakter von allein zu Styx zurück.

Dem entsprechend ist es dem Spieler möglich mit Hilfe von eigenem Input seinen eigenen Charakter umzubringen.

1.1.4 *Spielerführung*

Zum einen ist es ein Scheinbar Openworld weil man sich frei in den Länder bewegen kann, man kann aber nicht einfach so die Länder wechseln, außer mit einem Lagerfeuer, wie man es auch von Tomb Raider her kennt.

Das Reisen funktioniert erst, wenn man in einem der Länder war, die man bereisen möchte.

Die Protagonistin kann jederzeit die Koordinaten des nächsten Zieles Visualisieren, auch von kleineren Wegpunkten wo sie hinmüssen, da sie mehrere Karten der Welt und der einzelnen Länderstudiert und eingepägt hat und so mit Hilfe von diesem und dem Berechnungen ihres Standortes eine Route im Kopf plant.

¹ Vgl. o.V.: Action-Adventure, in: USK, 2024, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/action-adventure/>, 4. Juli 2024.

Es gibt noch ein Kartenmenü (keine Minimap), wo sich auch im Multiplayer Modus die anderen Spieler zurecht finden können, da alle Daten und Informationen dort gesammelt werden.

Manche Story relevante Wege lassen keine andere Möglichkeit zu. Klettermöglichkeiten werden farblich, manchmal auch mit Texturen, markiert, sowie auch Sammelobjekte zu erkennbar gestaltet sind.

1.1.5 *Art style*

Es ist ein 3D Spiel mit 3D Objekten und Charaktere mit einer 2D Optik.

Simple mit wenigen Details:



1.1.6 *USP*

Man spielt eine unabhängige Frau.

Welche, wie jede Person, ihre stärken und schwächen hat und daher stolz in einer Gruppe von Freunden unterwegs ist, in der man sich gegenseitig unterstützt und ausgleicht.

Dies soll dem Spieler verdeutlichen, dass es in Ordnung ist nicht Perfekt zu sein, in einer Welt, in der viel Wert auf Perfektionismus gelegt wird.

1.2 Zielgruppe

Archiver

Lgbtq+ Community

Offene Personen

USK 16 (Aufgrund Traumatisierenden Erinnerungen)

1.3 Weitere Informationen

Third Person Perspektive

Die **Kommunikation zwischen Styx und Enyi** wird mit Wellen dargestellt, wenn Styx mit ihr spricht, da die anderen Spieler Enyi nicht hören können.

Das **Ziel** unserer Protagonistin ist es ein altes magisches Artefakt zu finden.

Die Protagonistin möchte dieses finden, untersuchen und nutzen, um die Magie von Vi Vandotè wieder herzustellen, so dass magische Kreaturen wieder in altem Glanz erscheinen.

Doch sie sind nicht die einzigen, die danach suchen, denn ihr **Gegenspieler**, eine machthungrige Person, mit guter Kenntnis in Geschichte und vielen Mitteln, um Söldner, Forscher und andere anzuheuern, ist auch auf der Suche danach.

Styx und der Gegenspieler waren sich schon einmal kurz begegnet, wo er versuchte sie anzuheuern, welche sie ablehnte.

Die **Geschichte** von der Welt und den Charakteren wird über Rückblenden, die Umgebung, wie durch Ruinen oder abgebrannte Häuser, Gespräche, die die Charaktere führen, zum Beispiel an einem Lagerfeuer, oder wenn sie gerade in Ruhe irgendwo langgehen, und mit Hilfe kleiner Sammelobjekte und Schriften, wie Briefe oder auch Wandbilder erzählt, als auch über Side Quest.

Man wird allerdings nicht viel über den eigentlichen Gegenspieler erfahren, da man nur Söldnern oder anderen angeheuerten Personen begegnen wird.

Rätsel:

1. Es gibt acht verschiedene Wandgemälde, vier auf jeder Seite, mit denen man Interagieren kann, dies ist jedem Spieler möglich und auch alle können die einzelnen Nummern und Buchstaben finden.

Sie ergeben am Ende Koordinaten, wenn man sie Styx mitteilt und sie sie zusammenführt.

2. (Weitere Rätsel)

Schwierigkeit:

Es sollten vier Schwierigkeitsstufen geben.

Die erste ganz einfach, mit wenigen Gegnern und ohne Quick time Events.

An zweiter Stelle kommt einfach mit Quick time Events, sie halten sich noch in Grenzen und man hat bei jedem 4 Sekunden mehr Zeit zu Reagieren als bei der Schwierigkeit Normal.

Normal, die dritte Schwierigkeitsstufe, hat mehr Gegner, die auch etwas, von denen manche auch etwas stärker sind.

Zu guter Letzt haben wir bei schwer mehr Gegner, und auch noch mal Stärkere Gegner, dazu kommen auch mehr Quick time Events hinzu.

2 *Vertrauten Tiere*

Das sind keine herkömmlichen Tiere, mit denen man dann einfach schmust und/oder sich alles von der Seele redet.

Es sind, wie oben schon erwähnt, magische Wesen, welche es in einer großen Vielfalt gibt.

Genau genommen kann jede Magische Kreatur ein Vertrauten Tier sein, man sollte es aber nicht bei allen riskieren.

Die meisten von ihnen schlüpfen aus Eiern und einige wenige kamen aus purer Energie, doch das passiert nur noch in Mørke.

Vertrauten Tiere knüpfen ein Band mit der Person, die die zu ihrer Seele gehören, sobald sie dies sehen.

Über dieses Band können sie auch Kommunizieren.

Eins der seltensten Vertrauten Tiere sind die Aka (Schatten).

Sie sehen auf den ersten Blick, in ihrer Standardform, wie schwarze, katzenförmige Rauchwolken aus, doch können sie viele Gestalten annehmen und in jeder Form haben sie leuchtende Stränge und Punkte.

Sie sehen beinahe so aus, wie ein kleine Galaxy.

Akas werden schnell einsam und können daran dann auch sterben, weshalb sie immer in Gruppen herum laufen oder in der Nähe von der Person bleiben, mit der sie verbunden sind.

3 Worlddesign

3.1 *Allgemeines*

Das Spiel findet in der Welt von Vi Vandotè, welche sich in 14 Ländern teilt, 10 am Land und 4 im Meer.

Vi Vandotè war einst voller Magie, die Luft hat sogar von der ganzen Energie gesummt und es lebten an der Oberfläche noch andere humanoiden Lebensformen als nur die Menschen.

Lange Zeit hat sich der Fortschritt mit der Magie als Basis weiter entwickelt, doch kam die Wissenschaft, insbesondere die Technik dazu. Anstelle sie unterstützend zu der Magie zu entwickeln, wurde mit dem Wachstum der Bereiche der Planet ausgebeutet und so die Magie minimiert.

Währenddessen wurde auch Unmengen an Abfall produziert, da zum Beispiel alte Geräte nicht recycelt, sondern nur weggeworfen wurden. Auch entstand während dieser Entwicklung ein Krieg zwischen den zwei schlimmsten Ländern am Land.

Anfangs haben die Unterdrückten Länder ihnen bei dem Krieg zur Seite gestanden, aber nach einiger Zeit haben sich die Länder und die Versklavten Personen gegen sie gewandt und in ihren Platz gedrängt. Vi Vandotè heilt seit dessen langsam, doch ist nicht mehr viel von der Magie über.

Es bleiben nur noch die Vertrauten Tiere, die nun viel schwächer sind und sich kaum noch von den normalen Tieren unterscheiden, die Bewohner der Meere, welche auch magische Kreaturen sind und nahezu alles von ihrer Magie schon verbraucht wird, damit sie gesund leben können, und einige scheinbar vergessene Artefakte, die in den 14 Ländern verteilt sind.

3.1.1 *Die Oberflächen Länder*

3.1.1.1 *Lyyke (Glück):*

Dieses Land hat nur grüne Wiesen und Hügel und Felder voller Wildblumen. Ein Paar kleinere Wälder, mit den schönsten Blättern. Die Seen sind klar und haben eine heilende Wirkung.

Lyyke ist eine Zuflucht für Vertrauten Tiere, wobei nicht alle sich dort wohlfühlen, da sie eher finstere Gelände bevorzugen.

Allerdings dienen diese Lande nicht nur als Rückzugsort für die Vertrauten Tiere, sondern dient auch dazu gefährdete Spezies neu anzusiedeln, so dass sie sich wieder vermehren können.

Menschen leben nicht in dieser Zuflucht, allerdings übernachten hier und da Pfleger für ein paar Nächte, z.B. wenn neue Vertrauten Tiere in die Länder gebracht werden, um sicher zu stellen, das sie sich gut eingewöhnen und um allgemein, die Gesundheit aller Tiere zu beobachten.

Lyyke war nicht immer ein sicherer Hafen für Vertrauten Tiere.

Es war früher ein Ascheland, wo Plastik und anderer Müll verbrennt oder einfach hingbracht wurde.

Nur wenige Menschen haben einen Sinn in Magie und vertrauten Tiere gesehen. Alles, was sie Interessierte war, wissenschaftlicher Fortschritt. Kein Gedanke wurde daran verschwendet, was sie ihrem Planeten antun.

Bedauerlicherweise ist dies in einigen Ländern immer noch so.

Doch allgemein ist diese Zeit vorbei und Lyyke ist einer der besten Beispiele, wie man als Gemeinschaft mit viel Arbeit verlorenes Gelände zu einer Quelle des Lebens schaffen kann.

3.1.1.2 Mörke (Dunkelheit):

Hier scheint eine Stunde am Tag die Sonne.

Doch ist das Land mit so vielen großen dunklen Bäumen versehen, dass die Erdoberfläche nur Partielle etwas von dem Licht abbekommt. Bewohnt wird dieses Land von höchst aggressiven Geschöpfen, die auch zu Vertrauten Tiere werden können.

Zum Beispiel der Nwamba onyinyo (Schattenkatze). Eine massives Tier, welches gut 6 Meter groß ist. Es sieht auf den ersten Blick aus wie ein riesiger schwarzer Jaguar.

In Mörke leben auch einige Menschen, die sich in kleinen Dörfern in den wenigen Gebirgen niedergelassen haben.

Die Häuser sind eine Mischung aus direkt in den Stein gehauen, Glas und Holz.

Allerdings leben Menschen auch erst seit einem Jahrhundert in Mörke, vorher waren die Kreaturen allein, da keiner sein Leben, bzw. das Leben von hunderttausenden Individuen riskieren wollte, um dieses Land einzunehmen und es auszubeuten und umzubauen.

Die Ntuj nyiam (Naturliebhaber), wie sich die hiesigen Menschen nennen, wollten von diesem Wissenschaftlichen und kaltem Regime ausbrechen.

In erster Linie brauchten sie Schutz vor den Soldaten aus den jeweiligen Ländern, von denen sie kamen, aber sie wollten auch lernen mit der Natur eins zu sein.

Mit den Pflanzen als auch den Tieren.

Daher war Mörke ihre einzige Möglichkeit, da es durch die Tiere sicher ist, aber auch eine Vielzahl an Pflanzen hat.

Sie haben ihren Frieden gefunden und ein kleines Paradies aufgebaut, in dem die Dunkelheit nicht nur nicht stört, sondern sogar Willkommen ist.

Die Ntuj nyiam haben alle ein Vertrauten Tier aus Mörke.

3.1.1.3 Sorg (Trauer):

Dies ist eins der Länder, die noch viel Müll haben und noch eher schlecht mit ihrer Umwelt umgehen.

Wobei es sich in zwei Lager teilt.

Die Hoffnungslosen welche schlecht mit der Umwelt umgehen und leider die Mehrzahl einnehmen.

Andererseits haben wir auch diejenigen die die Hoffnung noch nicht aufgeben haben und sich um ihre Umwelt bemühen.

Warum teilt sich sorg in diese zwei Länder?

Das liegt daran, da sie schon seit Jahrhunderten von Nro unterdrückt wurden.

Es hatten fast alle die Hoffnung aufgegeben und das Land ist fast erstickt an Müll und man musste außerhalb spezielle Atemmasken tragen, um nicht an der dicken Luft zu ersticken.

Doch nachdem sich einige Länder angefangen haben zu verändern, sauberer und grüner zu werden, fanden manche wieder ihre Hoffnung und fingen an sich um ihr eigenes Land zu kümmern.

Nun hat Sorg auch ein paar grüne stellen und die Luft ist auch wieder erträglicher.

Dennoch wächst der Einfluss der Hoffnungsvollen nur langsam, da sie noch immer von Nro unterdrückt werden und viele einfach keine Kraft haben oder den Sinn nicht sehen, mitzuhelfen.

3.1.1.4 Nro (Albtraum):

Hier leben bloß macht hungrige Personen und grausame Kämpfer.

Sie holen gerne Menschen von anderen Ländern und machen aus ihnen ihre Soldaten, aber zu einem grausamen Preis.

Die Personen werden schon unter harten Bedingungen ausgebildet, aber ihnen wird, falls sie nicht bereits eines besitzen, ein Vertrautes Tier gegeben. Dieses dient ihnen als Zuflucht, ein Gefährte, der alles erträglicher für die angehenden Soldaten macht.

Doch am Ende von der Ausbildung haben sie noch eine letzte Aufgabe, welche final entscheidet, ob die Person für sie als Soldat geeignet ist oder nicht.

Als letzten Test müssen sie ihre Vertrauten Tiere umbringen.

Wer dies nicht erledigt, darf zusehen, wie dieses erst getötet wird, um kurz darauf selbst zu sterben.

Nro war über die Jahrhunderte, neben ein zwei anderen Ländern, das sauberste Land, welches natürlich einfach ist, wenn man sein Müll in anderen Ländern verteilt.

Sie haben im Übrigen außerhalb der Trainingsanlagen schöne Begrünung und Wälder für die High Society.

Denn wer Macht hat und/oder sich bewiesen hat, kann es sich in Nro gemütlich machen. (Wissenschaftler einsetzen)

3.1.1.5 Lys (Licht):

In Lys scheint 18 Stunden lang die Sonne und in den 6 Stunden, in denen dies nicht der Fall ist, erleuchten einige Blumen und Rankenpflanzen die Nacht.

Das Land besteht aus einer riesigen, als auch vielen kleinen Inseln sowie mehreren Inselgruppen.

Auch hier leben nur wenige Menschen und vermehrt Vertrauten Tiere, doch das liegt auch daran, dass sich kaum Menschen trauen die Ozeane und Meere zu betreten, geschweige denn zu überqueren.

Durch ihre Abgeschiedenheit war es das einzige Land, dass vollständig von dem Wahnsinn der Menschen verschont geblieben ist.

Die Vertrauten Tiere sind alle sehr freundlich und liebenswert. Manche sind zutraulicher und andere eher schüchtern.

Auch bewohnen diese Inseln nur Pflanzenfresser und Eierräuber und die meisten Personen auf Lys sind Vegetarier und Veganer.

Da die Population auf Dauer zu viel werden würde, halten somit die wenigen Fleisch essenden Menschen die normalen Tiere in Schacht, während die Eierräuber dafür sorgen, dass es nicht zu viele Vertrauten Tiere auf der Insel gibt.

3.1.1.6 Tàke (Nebel):

Die Luft ist mit einer mengen Feuchtigkeit durchzogen, und dies bleibt auch so, da es jede Nacht regnet.

Es ist es morgens kühl ist bis zum Mittag angenehme 24 grad nur damit es bis zum Abend rapide auf 2 Grad Celsius.

Dadurch ist ab dem Abend bis zum späten morgen eine dicke Nebelwolke in der Luft.

Die Menschen in Tàke haben sich nicht nur an die Nebelzeiten gewöhnt, sondern wissen, dass sie das Haus in der Zeit für ihre eigene Sicherheit nicht verlassen sollten.

Denn im Nebel bewegen sich die Monster.

Monster wie der unsichtbare König, Kreaturen, die schon viele getötet haben, aber nie gesehen wurden.

Die meisten können von zu Hause aus arbeiten und legen sich dem entsprechend ihre Arbeit so, dass sie außerhalb der Nebelzeit sich draußen mit Freunden und Familie treffen können.

Andere die in der Zeit Arbeiten müssen, bekommen mehr Urlaubstage, damit sie auch die Zeit genießen können und weiterhin effektive arbeiten können, da ansonsten die Möglichkeit besteht, dass sie Opfer von Psychischen Problemen/Krankheiten werden.

Bei diesen extremen Bedingungen, könnte man meinen, dass sie vor Krieg und Unterdrückung sicher waren, allerdings ist dem nicht der Fall.

Tatsache ist, sie waren auch für einige Zeit Opfer von Nro.

Sie haben sich mit Aufständen Rebellionen und wirklich vielen Opfern ihre Freiheit zurück erworben.

Doch müssen sie noch viel Abfall und weiteres von Nro und den Kämpfen beseitigen, da sie nicht viel Zeit am Tage haben, dies zu erledigen, wird das noch einige Jahre dauern. **(Wissenschaftler einsetzen)**

3.1.1.7 Udödelig (Unsterblich):

Eine Sonnige grüne Landschaft mit weiten Wiesen, welche im Frühling riesige Wildblumenfelder sind, mit einigen Kirsch- und Apfelbäumen.

Diese Früchte sind nur für die Vertrauten Tiere zu genießen, da die Früchte für Normale Tiere und Menschen Tödliche Toxine enthalten.

Allerdings haben die Menschen die dort Leben es geschafft, diese Früchte in Medizin und Drogen umzuwandeln.

Einige haben es sich auch scheinbar ermöglicht ewig zu leben.

Diesen Eindruck bekommt man, da diese Personen optisch sehr langsam Altern und ihre Wunden schneller heilen als üblich.

Auch verfügt dieses Land über einige Seen, welche entweder kristallklar sind oder milchig Lavendelfarbend.

Die klaren haben einen höheren Salzgehalt und sind gut für die Gelenke.

Die Lavendelfarbenden sind wiederum stärken und pflegen die Haut und die Haare.

Das Land war nie zugemüllt, da sich die Menschen zum einen nicht an den Kriegen beteiligt haben, als sich auch gut um ihr Land kümmern und sogar mit der Natur im Einklang leben.

Sie haben unter anderem Baumhäuser als auch Erdhöhlen, die wunderschön konstruiert sind.

Die wenigen die sich tatsächlich normale Blockhütten gebaut haben, haben an dessen Wänden unter anderem Efeu gepflanzt und auch drinnen einiges an Kräutern und Blumen.

3.1.1.8 Glede (Freude):

Auch dieses Land versucht den angestauten Müll zu beseitigen, wobei es hier nicht so viel war, wie bei manch anderen.

Glede wurde von Iwe (Wut) eingenommen, doch wurden die Gewaltakte minimiert je länger die Personen von Iwe in Glede waren. Denn einige Pflanzen, die hier wachsen, verströmen ein sanftes Beruhigungsmittel, welches sich in die Atemluft mischt und die Menschen beruhigt und sogar glücklich macht.

Das Wasser in den Flüssen hat ungefiltert und in größeren Mengen eine halogene Wirkung.

Daher haben die Personen von Iwe beschlossen, zwar Personen von Glede als Soldaten in ihren Krieg zu schicken, bzw. jetzt nur noch um Iwe, als auch Glede zu beschützen.

Ansonsten sind sie nur hier, um Urlaub zu machen.

3.1.1.9 Ahüike (Gesundheit):

Dieses Land wurde von allen schon seit Ewigkeiten sauber gehalten.

Sie haben ein paar kleine Wälder, viele Seen und Flüsse und einige Wiesen, wo im späten Frühling wunderbare Wildblumen gedeihen.

Die Bewohner von Ahüike waren im Krieg neutral und auch unantastbar.

Sie haben sich schon früh mit den Heilenden Eigenschaften von einigen Kräutern und Gewässern beschäftigt.

Die Gewässer und Kräuter sind nicht so Intensive, wie in anderen Ländern, wie Glede.

Sie haben dann mit ihrem Wissen angefangen andere Personen zu Pflegen und zu verarzten.

Sie haben sich auch mit der Psyche beschäftigt und wurden über die Zeit die Rundumfürsorge für alle.

Einige von ihnen sind auch Pfleger in Lyyke.

Allgemein kümmerten sie sich um verletzte und Traumatisierte des Krieges.

Als Seelen Sorger und Ärzte waren sie vom Krieg verschont und die anderen Länder sendeten auch Trupps, um angesammelten Müll zu vernichten.

Auch wurden Luxuswaren an Ahùike geliefert.

3.1.1.10 Iwe (Wut):

Dieses Land ist eine einzige Wüste und um zu überleben, stehlen sie Nahrung und Wasser von anderen Ländern.

Überall liegt Müll, da sie auch eine ganze Weile, denn Müll von Nro geliefert bekommen haben und diesen wie ihren eigenen nie weggeräumt haben.

Alle Bewohner Iwes regen sich übereinander und über die anderen Länder auf.

Diese Wut wird auch in der Ausbildung zum Soldaten weiter gefördert. Die Bewohner von Iwe sind impulsiv und suchen mit allen Streit mit Ausnahme von Ahùike.

Wegen ihrer Impulsivität haben sie auch den Krieg mit Nro angefangen unter denen die ganzen Oberflächen Ländern litten.

Doch Iwe hat diesen Krieg verloren.

3.1.2 Länder der Meere

3.1.2.1 Dýpt (Tiefe):

Dies ist das Tiefste der Länder unter dem Meeresspiegel.

Ganz unten am Meeresgrund ist nichts von dem Wahnsinn der Oberfläche angekommen, weshalb die Bewohner mit altertümliche Waffen jagen und Eindringlinge töten und/oder ihre Technik zerstören.

Denn die Wassermenschen dort unten wollen ihre Ruhe und sind auch sehr glücklich mit ihrer Situation.

Auch wenn ihr Verhalten und Gesellschaftsstruktur in vielen Belangen sehr menschenähnlich aufgebaut ist, haben sie besonders vom Aussehen her nicht mehr viel mit Menschen gemein. Sie haben eine Wunderbare Architektur, welche eine Mischung aus der griechischen und ägyptischen Architektur ist.

3.1.2.2 L'àégri (Senke):

Hier sehen die Personen so aus wie Menschen, außer ihre leuchtenden Augen.

Sie leben sehr nah an der Oberfläche und haben auch unter ihnen gelitten.

Zwar können sie auch die Vorteile der Forschungen genießen, doch mussten und müssen sie mit der Müllverschmutzung der Meere leben und dagegen ankämpfen.

In L'àégri gibt es viele verschiedene Korallen Landschaften, und die Gebäude bestehen aus viel Glas und sind eher eine Mischung aus moderner Architektur und der Gotik.

Die Bewohner lieben es mit Vertrauten Tieren sowohl unter Wasser als auch an der Oberfläche zu Spielen.

Sie leben rein vegetarisch und pazifistisch, weshalb sie auch keine Waffen besitzen.

Auch vermitteln sie zwischen der Oberfläche und denn anderen Tief-seebewohnern und überliefern Nachrichten und Waren.

3.1.2.3 Druukna (Ertrinken):

Die Häuser in diesem Land sind bereits ziemlich tief und and Bewohner Verlassen ihr reich nur um an der Wasseroberfläche zu Jagen.

Druukna wird von Sirenen bewohnt, welche einen Fischschwanz besitzen und zwei Formen eines Menschlichen Oberkörpers.

Ihre Normale Form hat scharfe Zähne, Klaue mit Schwimmhäuten und Kiemen. Sie haben alle leuchtende Augen, meistens in einem grellen rot.

Wenn sie Jagen, gleichen ihre Oberkörper Wunderschönen Menschen.

Damit und mit ihrem Gesang locken sie Menschen an und verführen sie, mit ihnen unterzutauchen.

Sobald diese eingetaucht sind, werden sie dann in die Tiefe gezogen, wo sie, stellenweise während sie noch am Ertrinken und bei Bewusstsein sind, gegessen werden.

Sie bleiben eher unter sich, auch wenn sie mit den anderen Tiefsee Bewohnern mehr oder weniger klar kommen.

Untereinander sind sie sehr liebevoll.

Ihre Häuser sind Steinkugeln, die aussehen, als würden sie treiben und mit einem dünnem Steinseil am Meeresgrund befestigt sind.

3.1.2.4 Äst (Liebe):

Dieses Land wird von Meerjungfrauen besiedelt und diese haben wie die Sirenen einen Fischschwanz, allerdings haben sie nur den schönen Menschlichen Oberkörper.

Sie können auch an Land und haben dort dann auch Menschliche Beine.

Während des Krieges haben sie die Oberfläche gemieden, doch davor und danach waren und sie oft am Land.

Sie ernähren sich hauptsächlich von Fisch und Algen, probieren aber an der Oberfläche gerne neues.

Die Bewohner von Äst passen sich in vielen belangen an ihrem Partner an. Doch manches ist eine magische Verknüpfung mit ihrem „Seelenverwandten“.

Sie sind an sich ein sehr Langlebiges Volk, doch wenn sie mit ihrem Seelenverwandten zusammenkommen, passt sich ihre Lebenszeit diesem an.

Wie genau das funktioniert wissen sie selbst nicht und ist daher eins von vielen Rätseln der Magie.

Die Meerjungfrauen Bewohnen Meereshöhlen und richten sich diese gemütlich ein.

Sie organisieren viele Feste und Events, wo alle Meeresbewohner eingeladen sind, doch wenn mal nichts ansteht, genießen sie die Zeit auch gerne allein.

4 Charakterdesign

4.1 Main Charakter

Name: Styx

Alter: 26

Geschlecht: Frau (Sie/ihr)

Herkunft: Tàke

Sexualität: Asexuell + Aromantisch

Aussehen: Styx hat einen kurzen Bob mit einem Undercut und die Haare sind blau mit schwarzen Spitzen.

Sie hat zwei kantige buschige Augenbrauen und meist konzentriert blickende, leuchtende Augen in Rot.

Ihre Lippen sind schmal und Spitz.

Sie hat durch Regelmäßigem Ausdauer Sport, den sie macht, um auf den Forschungsausflügen lange laufen kann und um zwischendurch den Kopf auch mal abzuschalten, und der Tatsache das sie selbst meistens vergisst zu essen, weshalb die anderen sie daran erinnern müssen, eine recht schlanke Figur.

Styx kleidet sich nicht um anderen zu gefallen oder um cool zu wirken, sondern um sich selbst zu gefallen und sich sexy zu fühlen, aber gleichzeitig kleidet sie sich recht lässig.

Sie trägt ein weiches, blaues Top mit einem blauen kariertem Hemd als Jacke.

Ihre Hose ist lang mit vielen Löchern und sitzt an der Taille, als auch an den Oberschenkeln eng und wird immer weiter Richtung den Knöcheln.

Auch trägt unsere Protagonistin schwarze, Plattform Sneaker.

Zu guter Letzt trägt sie als Accessoires sowohl die Aromantische als auch die Asexuelle Flagge als Anhänger an der Hose.

Es ist ein kleines Detail, welches dem Spieler ihre Sexualität suggerieren soll.



Haare
auch Blau



Charakter Infos: Styx hat ein IQ von 136 und ist eine Synästhetikerin.

Synästhetiker haben eine Verknüpfung von zwei oder mehr Sinnen, wie die Kombination von zum Beispiel Buschstaben mit Farben, wie das S blau ist.

Das Beispiel stammt aus dem Buch ... wo die Hauptfigur und ihr Vater Vampire sind und alle Vampire Synästhetiker sind.

Synästhesie ist keine Krankheit, sondern eine andere physische Variante des menschlichen Bewusstseins und ist nicht erlernbar.

Bei Styx sind alle Sinne miteinander verbunden und es ist ihr durch ihre Synästhesie möglich Formeln oder Gleichungen zu visualisieren. Das Vorbild für diese Wirkung ist Cassandra Cillian aus The Librarians, welche man in der ersten Folge auch bereits damit kennenlernt. Sie ist eine gute Läuferin und passable Schwimmerin/Taucherin doch alles, was Kraft benötigt, liegt ihr nicht besonders.

Styx ist gerne für sich, zum einen wegen dem Unverständnis der Personen um sie herum im Bezug auf ihrer Sexualität, wie zum Beispiel ihre Familie, die ständig fragen wann sie denn einen Partner sucht und ob sie denn keine Kinder haben möchte, und das, obwohl sie betont, dass sie keinerlei Interesse an auch nur einem davon hat und ihnen erklärt was Asexuell und Aromantisch eigentlich bedeutet und das sie

eben einer der Personen des Extremen ist. Des anderen hat sie gerne ihre Ruhe, da sie so keiner beim Denken, Kalkulieren und Forschen stören können.

Doch einige wenige Ausnahmen gibt es und das sind ihre Freunde. Ihre „neuste“ Freundin Esma und sie haben sich bei ihrer ersten Forschungsreise mit 18 Jahren, welche sie noch als Angestellte einer Fakultät von Tàke angetreten hat, kennengelernt.

Die Fakultät hat mit einer Fakultät in Nro das Verhalten von Vertrauten Tieren untersucht und Styx wurde geschickt deshalb nach Nro geschickt und in eine Suchtstätte von Vertrauten Tieren.

In dieser Suchtstätte traf Styx auf Esma und diese weckte ihre Aufmerksamkeit, da sie ausgesprochen freundlich mit den Vertrauten Tieren umgegangen ist, ein eher untypisches Verhalten eines Bewohners von Nro.

Ein paar Tage nach Styx Ankunft führten die beiden bereits freundschaftliche Gespräche und es dauerte auch nicht mehr lange, dass sie Esma von ihrem Traum erzählte.

Sie möchte Magie erforschen, unter anderem an alten Artefakten und mit dem Wissen Magie wieder in der Welt zu kultivieren und so vor allem die Gesundheit von den Vertrauten Tieren, als auch von Vi Vandotè stärken und zu ihrem alten Glanz verhelfen.

Auch soll das Suchen und Sammeln der Artefakte verhindern, dass diese in die falschen Hände gelangen und die Welt vollkommen zerstört.

Esma ist zwar nicht wirklich überzeugt von ihrem Traum, aber sie mochte Styx Begeisterung, sie war beinahe ansteckend, und kann ihre Furcht sehr gut nachvollziehen und beschloss daher und weil sie Styx sympathisch findet, sie bei ihrer Abreise zu begleiten.

Als Styx zwei Jahre später ihre Stelle kündigte, um ihre Eigenen Forschungen zu machen und zu Reisen, begleitete Esma sie und beschützt seither die Truppe.

Zu dieser Forschungsgruppe gehört auch Styx langjähriger Freund Okeanos oder, wie er von ihnen meistens genannt wird, Oke.

In Tàke werden die Kinder Tagsüber oft in eine Kita gebracht, damit die Eltern die nebelfreie Zeit genießen können.

Dort haben sich die beiden mit dem Alter von zwei Jahren kennengelernt und als sie älter wurden, hat Oke sie gelegentlich zu Blödsinn angestiftet.

Doch die meiste Zeit hat Styx gelernt, geforscht oder experimentiert, während Oke ihr dabei zugesehen hat oder einfach im selben Raum saß sich mit seiner selbst beschäftigte.

Wenn es, aber mal vorkam das sie sich irgendwo festgefahren hatte, lenkte er sie ab, indem er sie darum bat ihm etwas beizubringen oder fakten und daten absichtlich durcheinander brachte.

Sie beide akzeptieren sich so wie sie sind und Okeanos hat nie versucht ihr unangenehm nahe zu kommen, auch wenn er es sich nicht nehmen lässt, gelegentlich scherzhaft mit ihr zu flirten.

Und wenn sie beide draußen unterwegs waren, hat er dafür gesorgt das andere engstirnige Personen, die mitbekommen haben, dass sie kein Interesse an Liebe und Sex hat, und ihr sagen das sie ja nur einmal ordentlich gevögelt werden müsste, ihr nicht zu nahe kam.

Oke war auch dabei als Styx mit acht Jahren ein Vertrauten Tier Ei fand und auch als dieses schlüpfte.

Es war eine Aka und die beiden vervollständigten das Band zwischen Vertrauten Tiere und ihrem „Besitzer“, dass angefangen hat sich zu knüpfen als Styx sich um das Ei gekümmert hatte und sie nannte die Aka Enyi.

4.2 Side Charakter 1

Name: Esma

Alter: 32

Geschlecht: Frau (Sie/ihr)

Herkunft: Sorg/Nro

Sexualität: Hetero

Aussehen: In ihrer Ausbildung zur Soldatin hat viel Sport gemacht, doch am meisten hat sie sich Kraftsport beschäftigt und ordentlich Muskeln aufgebaut, weshalb sie etwas breiter aussieht.

Ansonsten hat Esma blonde Haare, die sie immer in einem Strengen Dutt trägt, blaue Augen und meist eine ernste Miene, aber manchmal auch ein strahlendes Lächeln.

Ihre Kleidung muss praktisch sein, daher trägt sie immer eine Cargo Hose, ein Tanktop und darüber eine Outdoorjacke.

An den Füße Wanderstiefel verziert mit der Straight Ally Flagge.

Charakter Info: Esma wurde in Sorg geboren aber mit 6 Jahren nach Nro verschleppt und dort als Soldatin ausgebildet.

Diese Ausbildung ist zum einen mit viel Sportverbunden, und zwar in einem Exzessivem Masse, aber auch mit Folter, „Gehorsamkeits“-Training, welches nur mehr Folter ist, weil wenn du nicht sagst oder

machst, was sie sagen, gibt es mit glück die Peitsche, aber wohl eher wird einem Irgendeine Chemikalie gespritzt, die im ganzen Körper schmerzen auslösen, als würdest du gerade verbrennen. Parallel darfst du dich um dein Vertrauten Tier kümmern, welches wohl das einzig gute in deinem Leben, in diesem Zeitpunkt, ist. Esmas Vertrauten Tier war schon lange in der Suchtstation, als sie es bekam und daher, weil die meisten Personen aus Nro nicht gut mit diesen umgehen, auch ziemlich verstört. Es bekam von ihr den Namen Anxious, weil es vor allem und jedem Angst hatte und Obwohl sich Esmas 14 Jahre lang wunderbar um es gekümmert hatte, hat es das nie wieder abgelegt. Als es Richtung Ende der Ausbildung ging, sprach sich unter ihrem Jahrgang rum, dass jeder, der sein Vertrauten Tier nicht selbst tötet, bei der Ermordung zusehen darf, um dann danach getötet zu werden. Da sie auch von dem Krieg wusste und mitbekam, dass Nro schon ganz schön in die Enge getrieben wurde, schöpfte sie Hoffnung für ihr eigenes Leben, war sich aber nicht sicher, ob Nro besiegt werden würde, bevor sie möglicherweise Anxious töten müsste, denn für sie war klar, dass sie wenigstens sie es für die beiden schaffen muss und sie ihr Vertrauten Tier sanfter Töten würde als ihr Vorgesetzter. Als es so weit war hat sie es getötet, nur um zu erfahren, dass wenige Stunden später Nro besiegt wurde und alle versklavten Personen nach Hause gehen konnten. Das bedeutet alle Kranken Personen, deren Prüfung verschoben wurden, konnten auch ihr Vertrauten Tier behalten und mit ihm überleben. Dies hat Esmas ordentlich zugesetzt, da sie Anxious gerne ein schönes langes Leben geboten. Da sie sich nicht mehr an ihre Familie erinnern kann und weiß, dass sich die Personen aus Nro, schrecklich um die Vertrauten Tiere kümmern, ist sie zum wohl der Tiere in Nro geblieben und wohnt in einem der Gebäude der größten Suchtstation.

4.3 Side Charakter 2

Name: Okeanos oder sein Spitzname Oke

Alter: 26

Geschlecht: Nonbinary (Xier/Xiem)

Herkunft: Tàke

Sexualität: Pansexuell (Hypersexuell)

Aussehen: Xier hat auf Grund seines Trainings zum Assassinen eine schmale Sportliche Figur.

Okeanos hat kurze, schwarze, lockige Haare mit einem blau-roten Undercut.

Auch hat xier kantige, buschige Augenbrauen, offene, Aufmerksame, honigbraune Augen und volle Lippen mit einem sanften lächeln.

Wie Styx kleidet xier sich hauptsächlich, um sich selbst zu gefallen und ein wenig, um andere zu provozieren.

Allem Voran trägt xier ein Leder Harness, welches vorne ein nach oben zeigendes Pentagramm abbildet und hinten es xiem ermöglicht vier Messer zu Verstaunen.

Xier trägt eine lockere, schwarze Hose, die von sich aus am Knöchel mit einem Gummizug enger sitzt, trotzdem bindet xier sie noch am Ganzen Unterschenkel mit einer bunten Binde ab.

Da drüber hat xier an den Füßen Stiefel, in denen xier sowohl Messerversteckt als auch an der Sohle je ein Messer versteckt ist und sich ausklappen kann, welche xier gelegentlich als Absätze benutzt, unter anderem auch um zu gewährleisten, dass es xiem keine Probleme in einem Kampf macht.

Über diesem Outfit trägt xier einen langen, lockeren Mantel, mit einer großen Kapuze, welcher so geschickt xies Rückseite und somit auch die Messer hinten versteckt.

Zu guter Letzt trägt xier an einer Kette eine Kombination aus der Non-binary Flagge, die die Basis bildet und der Pansexuellen Flagge, die in der Mitte in Form eines Raben ist.

Charakter Info: Obwohl xies Vater von xiem wollte, dass xier das Familienunternehmen übernimmt, hat Okeanos von klein auf dafür trainiert ein Assassine zu werden, denn Assassinen sind stark und unabhängig.

Dafür wurde xier von seinem Vater bestraft, in dem xier Anfangs Mahlzeiten gestrichen bekommen hat.

Später wo Okeanos mit 14 auch über sich herausgefunden hat, xier Nonbinary, als auch Pansexuell ist und dies auch offen zeigt.

Dadurch kam die neunschwänzige Katze (eine Peitsche) raus und xier wurde anfangs einmal die Woche, aber schnell jeden Tag damit abends gezüchtigt.

Wenn xies Vater richtig schlechte Laune hatte, hat dieser dann die Peitsche mit Alkohol überzogen und nach dem Auspeitschen auch noch mal über xies Rücken gekippt.

Wobei die Schlimmste Strafe für Okeanos war, als xies Vater xies Vertrauten Tier vor xies Augen getötet hatte, als xier 18 Jahre alt war.

Trotz dessen hat Okeanos nie xies Lächeln verloren und xier blieb sich selbst treu und hat weiter xies Ziele verfolgt.

Okeanos Vater verstarb, weil er nach einem entspannten Geschäftsessen es nicht rechtzeitig nach Hause geschafft hatte und im Nebel getötet wurde.

Da wer xier 19 Jahre Alt und erbte alles.

Xier überlies die Führung der Firma der letzten Assistentin xies Vaters, da sie es xies Meinung nach Verdient hatte, da sie bisher am längsten mit xies Vater ausgehalten hatte, denn dieser war nicht nur zu seinem Kind Grausam.

Das Geld das Okeanos geerbt hatte, hat xier in xies beste Freundin Styx investiert und es dauerte nicht lange bis die Forschungsgruppe zu der ersten Reise aufbrach.

5 Story

Der Himmel hat in der Dämmerung bereits ein schönes Rot angenommen und verdunkelt sich weiter über der Bergigen Landschaft, in einer Ecke von Udødelig, und dem kleinem Weg, welche nur von ein paar kleinen schimmernden Blümchen gekennzeichnet wird.

Dieser Weg führt in Richtung eines kleinen Spaltes in dem kalten, harten Felsen.

Es braucht ein kleines bisschen, bis man durch den schmalen Spalt hindurch ist, aber danach öffnet es sich zu einer weiten Höhle mit Wunderschönen Wandmalereien und am Ende der Höhle eine Tafel auf der alte Runen abgebildet sind.

Vor dieser Tafel stehen drei Menschliche gestalten, zwei Frauen und eine eher Männliche Person.

Die Frau in der Mitte, welche auch am nächsten an der Tafel steht, hat scheinbar eine Katze bestehend aus Rauch auf ihrer Schulter und die Frau sieht erfreut auf die Tafel und spricht mit einem leicht erfreuten Ton in ihrer dennoch ruhigen Stimme.

Der Armreif des Høye alver, er existiert.

Ein Hinweis zu seinem Aufenthalt finden wir zwischen Sandkörnern, die durch Wunderschönes Gestein getrennt wird.

Die Frau zu ihrer linken Kommentiert in einer ernsten Stimme: Es gibt in Iwe einige Stellen, wo Felsen aus dem Sand ragen, aber soweit ich weiß, nur wenige die als wunderschön bezeichnet werden und die liegen nicht gerade beieinander.

Das Tier auf der Schulter der ersten Frau reibt den Kopf an den ihren und schnurrt.

Die Frau erwidert das Geschmuse und spricht erneut.

Du hast recht Enyi, vielleicht grenzen die Wandmalereien es weiter ein.

[Die Kamera positioniert sich jetzt hinter Styx und ein Hinweis taucht auf wie man sich bewegt. Ich schreibe es in der Einzelspieler Version.]

Styx und die anderen laufen durch die Höhle und schauen sich die Wandgemälde an.

Ich sehe kein Hinweis auf die genau Position, sagt die männlich erscheinende Figur und die auch die ernste Frau scheint nichts zu finden.

Okeanos hat recht Styx, ich finde auch nichts.

Styx sieht sich ein Wandbild genau an und findet ein Buchstabe oder Zahl.

Das ist seltsam, ein/e Buchstabe/Zahl das nicht dazu passt.

Danach sieht sie sich die anderen auch an und findet mehr und sie visualisiert diese und führt sie zu Koordinaten zusammen.

Die Buchstaben und Zahlen ergeben Koordinaten.

Es wird kein Problem den Ort zu finden.

[Blende in die nächste Scene]

Styx öffnet die Augen und sieht sich in ihrem Zelt um, lächelt, als sich Enyi an sie schmust und kuschelt kurz mit ihr.

Steht dann auf und schmeißt sich ihr Hemd über.

Mal sehen, ob die anderen schon wach sind.

Du bist die Letzte die Aufsteht.

Enyi schnaubt kurz und springt dann von dem Bett.

Ja, du hast ja recht, ich bin aber auch die Letzte, die ins Bett geht, dann darf ich auch länger schlafen.

Sagt Styx leicht genervt.

Mauiz. Die Aka springt auf ihre Schulter.

Die beiden verlassen das Zelt und, nachdem sie sich an das Licht gewöhnt haben, sehen, dass die anderen beiden wach und bereits ihre Zelte wieder zusammengeraumt haben.

Sie sitzen an den Resten des Lagerfeuers im Sand weite dünnen zu allen Seiten.

Auch mal wach kleines, dein Schönheitsschlaf zeigte auf jeden Fall Wirkung.

Sagt Okeanos mit einem verschmitzten Lächeln.

Lass uns losgehen, bevor hier richtig in dieses Element ist und nicht mehr aufhören kann zu flirten. Esma rollt die Augen.

Du hast recht. Erwidert Styx.

Die ernste Frau greift ihren Rucksack und packt nun Styx Sachen ein.

(Stichpunkte weiter ausbauen, ausführliche Story schreiben)

- Sie suchen den Hinweis in Iwe
 - Müssen über die weiten dünnen wandern
 - Sie werden von Söldnern angegriffen
 - Müssen sich aus einer schwierigen Lage befreien
 - Sie finden den Hinweis und begeben sich nun auf die Reis nach Lys
- Um von Iwe nach Lys zu kommen ist der schnellste weg über Mørke nach Sorg, um von dessen Küste mit einem Bot zu Lys zu fahren.
 - Doch die Fahrt durch Mørke ist gefährlich
 - Ihr Wagen macht in der Hälfte von Mørke schlapp und sie müssen zu Fuß weiter
 - Sie bewegen sich vorsichtig und achtsam
 - Begegnen einigen Böartigen Kreaturen, bekommen aber Hilfe von den wenigen Menschen in Mørke
 - In Sorg angekommen, fahren sie mit einer Straßenbahn Richtung Küste
 - Sie steigen in ein Bot und begeben sich auf das Wasser
 - Sirenen versuchen sie mehrfach zu verführen, doch sie können widerstehen und schaffen es heil nach Lys
- In Lys setzen sie die Suche nach dem Armreif fort
 - Nicht wissend auf welcher der Inseln es genau ist

- Sie kommen ins Gespräch mit den Einheimischen
 - Bekommen Verpflegung und Informationen
- Sie finden den Armreif
 - Weitere Probleme mit den Gegnern die, denn Armreif an sich nehmen
 - Sie schaffen es denn Armreif von ihnen zu ergattern und sie zu besiegen
- Sie sind wieder zu Hause und Styx ist in ihrem Labor und untersucht den Armreif und legt ihn in eine Lösung [Blende und Ende der ersten drei schwierigkeitsstufen]
 - Styx holt den Armreif aus der Lösung, reibt etwas von ihm ab und mischt etwas zusammen
 - Das bearbeitete Gemisch wird über einem Samen in einen Blumentopf gekippt, welcher anfängt zu gedeihen und zu einer wunderschönen, glühenden Pflanze wird [Ende für die schwerste Stufe]

Quellen

Moodboard Art style:

- Abb.1: Eigene Darstellung.
- Abb.2: Runeke, Ammy: Wonder -2D Illustration Procreate, in: ArtStation, 2023, [ArtStation - ~ Wonder ~ 2D Illustration Procreate, Ammy Runeke](#).
- Abb.3: Judith: 2D collection #1, in: ArtStation, 2023, [ArtStation - 2D collection #1](#).
- Abb.4: Judith: 2D art #1, in: ArtStation, 2023, [ArtStation - 2D art #1, Judith](#).
- Abb.5: Gröstlinger, Dominik: Albion Online: Highlands 2d concepts, in: ArtStation, 2018, [ArtStation - Albion Online : Highlands 2d concepts, Dominik Gröstlinger](#).

Moodboard Styx:

- Abb.1: Octopus_Squid6: Alastor rolls his eyes when Charlie says, "On the condition that there be no... tricks or voodoo strings attached."!, in: Reddit, 2020, [Alastor rolls his eyes when Charlie says, "On the condition that there be no... tricks or voodoo strings attached."! : r/HazbinHotel \(reddit.com\)](#).
- Abb.2: akina mochi: Alastor (Hazbin Hotel), in: Zerochan, 2020, [Alastor - Hazbin Hotel - Image by akina mochi #3153338 - Zerochan Anime Image Board](#).
- Abb.3: mayasingh: vintage, kariertes, blaues Holzfäller-Hemd, in: Ricardo, 2023, [vintage, kariertes, blaues Holzfäller-Hemd | Kaufen auf Ricardo](#).
- Abb.4: Sugarpussclothing: Sugarpuss BLUE VELVET CROP-TANK, Royal Blaues Tank Top aus Samt, in: Etsy, O.j., [Sugarpuss BLUE VELVET CROPTANK, Royal Blaues Tank Top aus Samt - Etsy.de](#).
- Abb.5: Amazon: "Maxstar Women's C50 Padded Lining Hidden Heel Platform Canvas Sneakers Black 5.5 B(M) US" in: Pinterest, O.j., [\(6\) Pinterest](#).
- Abb.6: Soho Girl: "Vibrant Distressed Super Flare Jeans - Medium Denim", in: SohoGirl, O.j., [Vibrant Distressed Super Flare Jeans - Medium Denim – SohoGirl.com](#).

Literatur und Medien:

- o.V.: Action-Adventure, in: USK, 2024, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/action-adventure/>, 4. Juli 2024.
- Hubbard, Susan: DAS ZEICHEN DES VAMPIRS, 1. Auflage, München, Deutschland: cbj, 2009.
- ELECTRIC ENTERTAINMENT: The Librarians, in: Amazon Prime, 2021, [Amazon.de: The Librarians ansehen | Prime Video](#).