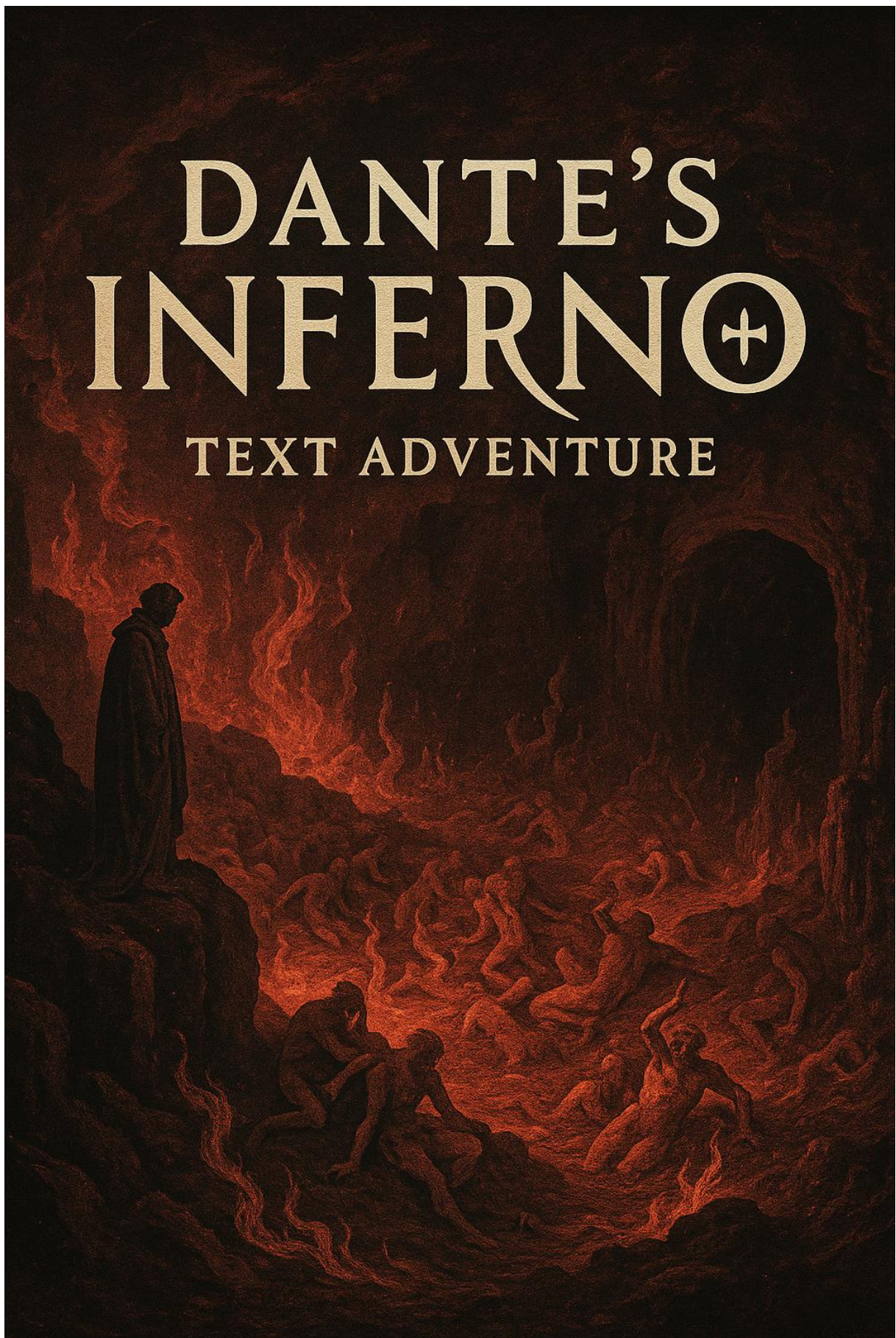


# DANTE'S INFERNO

TEXT ADVENTURE



## Beiheft: „Dantes Inferno“

### 1. Historischer und literarischer Hintergrund der Epoche

Das Mittelalter dauerte ungefähr von 500 bis 1500 n. Chr. und war geprägt von einem starken Glauben an Gott, Himmel, Hölle und das Leben nach dem Tod. Die katholische Kirche hatte großen Einfluss auf das Denken und das tägliche Leben der Menschen.

Die Literatur dieser Zeit beschäftigte sich oft mit religiösen Themen, wie Sünde, Strafe und Erlösung. Werke sollten vor allem moralische Werte vermitteln und die Menschen zu einem guten Leben anleiten.

Dante Alighieri schrieb Anfang des 14. Jahrhunderts die *Göttliche Komödie*, ein wichtiges Werk der italienischen Literatur. Darin beschreibt er eine Reise durch die Hölle, das Fegefeuer und das Paradies. Das Werk zeigt die mittelalterliche Sicht auf das Jenseits und verbindet Poesie mit Religion und Philosophie.

### 2. Storyboard

#### Kapitel 1 – Der Ruf in die Tiefe

Setting: Dantes alchemistisches Arbeitszimmer und der angrenzende finstere Wald (Vorzimmer der Hölle)

- Missglücktes Alchemie-Experiment mit Essenz des Trankes
- Dante trinkt den Trank, verliert das Bewusstsein
- Erwachen zwischen verdorrten Bäumen und rötlichem Himmel
- Erste Begegnung mit Virgil als Führer

#### Kapitel 2 – Urteil

Setting: Ufer des Flusses Acheron, verfallener Holzsteg, Minos' düstere Gerichtshalle

- Überfahrt mit Charon unter geisterhaften Blicken
- Schreitender Pfad zum Schwellenportal von Minos' Saal
- Dialog-Prüfung: moralische Fragen vor dem Richter
- Bosskampf gegen Minos mit Schlangen-Angriffen
- Einsturz des Saals, Sturz in den nächsten Kreis

#### Kapitel 3 – Lust

Setting: Sturmböen peitschende Ebene im zweiten Kreis, steinerne Mauern & verborgene Grotte

- Betreten der sturmumtosten Landschaft der Begierde
- Entscheidung: gefährlicher Steg über die Schlucht oder geheimer Umgehungspfad
- Entweder Kampf gegen die Verlorene Versuchung oder Rätsel mit der Gebundenen Muse
- Bosskampf gegen Karontheus, Hüter der Lust

- Durchschreiten des Venus-Portals in den dritten Kreis

#### **Kapitel 4 – Gier**

Setting: Unterirdischer Höhlenkomplex mit goldenen Adern, funkensprühender Thronsaal

- Ankunft im Schürf-Labyrinth der Habgier
- Wahl: Dialog/Kampf mit einem wahnsinnigen Gierigen oder Schleichen am Rostgitter
- Harter Kampf gegen Besessene oder den goldenen Wächter
- Finale Konfrontation mit Argotheus, Erz-Wächter
- Öffnen des Portals zum vierten Kreis

#### **Kapitel 5 – Geizig & Verschwenderisch**

Setting: Weite Ebene, aufgetürmte Felsblöcke, prallende Seelen-Gruppen

- Blick auf ewiges Hin-und-Hergewerfen riesiger Steine
- Rätsel der Balance: Block-Gewichte ausgleichen
- Moralische Entscheidung: Geizhals retten oder Verschwender opfern
- Bosskampf gegen Cacophonos, Inkarnation beider Extreme
- Übergang zum Ufer des Styx

#### **Kapitel 6 – Styx**

Setting: Schlammiges Ufer des Styx, knarrende Fähre, Ruinen am jenseitigen Ufer

- Begegnung und Dialogprüfung mit Fährmann Phlegyas
- Überfahrt unter Ansturm verdammtter Seelen
- Landung in zerfallenen Ruinen, optionales Philosophen-Rätsel
- Pfadöffnung zum sechsten Kreis

#### **Kapitel 7 – Häretiker**

Setting: Brennende Friedhofsräber, flackernde Feuersäulen

- Erscheinen zwischen brodelnden Grabstätten
- Entlarvung falscher Priester durch Logik- und Glaubensrätsel
- Entscheidung: Häretiker befreien oder ignorieren
- Bosskampf gegen Phlegeton, den Ketzer-König
- Portal zum siebten Kreis

## **Kapitel 8 – Selbstmord**

Setting: Dusterer, blutender Wald aus knorrigen Bäumen, Lichtung mit Beatrice

- Einstieg in den Wald der Selbstmörder
- Auditive Rätsel zum Auffinden Beatrices
- Rettungsversuch und abruptes Entführen durch Luzifer
- Wutentscheidung: sofortige Jagd oder taktischer Rückzug
- Sturz und Eintritt in den achten Kreis

## **Kapitel 9 – Betrüger**

Setting: Labyrinthische Gräben, spiegelnde Wände und trügerische Gänge

- Ankunft im Netz der Spiegelillusionen
- Vertrauens- und Spiegelrätsel zur Entlarvung falscher Führer
- Mini-Boss gegen den Spiegel-Doppelgänger
- Mehrphasige Konfrontation mit drei Betrüger-Regenten
- Öffnen des Portals zum neunten Kreis

## **Kapitel 10 – Beatrice (Luzifer)**

Setting: Gefrorener See, eisige Kathedrale des neunten Kreises

- Eintreten in die tödliche Kälte der Eislandschaft
- Visionäre Begegnungen mit Beatrices Stimme
- Dreiphasiger Bosskampf gegen Luzifer (Hoffnungslosigkeit, Wut, Ego)
- Letzte Entscheidung über Beatrices Schicksal
- Epilog: Aufstieg an die Oberfläche oder ewige Fessel in der Hölle

## **3. Ausgewählte Textbeispiele und ihre Bedeutung**

Wir haben Texte aus Dantes „Inferno“ ausgesucht, weil sie gut zeigen, worum es in der mittelalterlichen Literatur geht. Damals waren Religion, Moral und das Weltbild sehr wichtig. Die Reise durch die Hölle zeigt, wie die Menschen früher über Sünde und Strafe gedacht haben.

Die neun Kreise der Hölle sind ein wichtiges Symbol aus dieser Zeit. Jeder Kreis steht für eine bestimmte Sünde und die Strafe passt genau dazu. Das nennt man „contrapasso“. Das zeigt, wie eng Dichtung und Religion damals zusammengehört haben.

Diese Textstellen sind gut für unser Spiel, weil sie die wichtigen Themen der Epoche zeigen und uns helfen, die mittelalterliche Sicht auf Moral und das Leben nach dem Tod zu verstehen.

#### 4. Relevanz der Themen heute

Themen wie **Moral, Schuld, Strafe und Erlösung** sind bis heute gesellschaftlich und persönlich relevant. Entscheidungen, die Konsequenzen haben, und das Nachdenken über das eigene Handeln sind aktuelle Fragen – auch wenn nicht in religiösem Sinne, so doch ethisch. Euer Spiel lädt dazu ein, über richtig und falsch nachzudenken und die Komplexität menschlicher Fehler und Vergebung zu verstehen.

##### 1. Sündenlehre und Moralvorstellungen

- Damals: Schärfste Einteilung der menschlichen Fehltritte in Todsünden, jeweils mit eigener Strafe und kosmischer Ordnung.
- Heute: Auch moderne Gesellschaften haben Normen und Tabus (z. B. im Strafrecht, in gesellschaftlichen Konventionen), die Fehlverhalten klar definieren und sanktionieren – wenn auch längst nicht mehr in Form ewiger Verdammnis, sondern durch Bußgeld, Bewährungsstrafen oder soziale Ächtung.

##### 2. Gerechtigkeit und Urteil

- Damals: Minos und Charon als stellvertretende Richter, die über Verdammnis und Weiterreise entscheiden.
- Heute: Unsere Justizsysteme beruhen auf dem Gedanken, dass Vergehen geahndet und Gleichgewicht wiederhergestellt werden muss. Rehabilitations- und Resozialisierungsansätze versuchen sogar, anstelle von endgültiger „Verdammnis“ Entwicklungschancen zu bieten.

##### 3. Pilgerreise als Sinnsuche,

- Damals: Die Reise durch die Kreise der Hölle ist zugleich eine innere Läuterung Dantes.
- Heute: Viele Menschen durchlaufen metaphorische „Höllenreisen“ – Burn-out, Sucht, persönliche Krisen – oft mit professioneller oder spiritueller Begleitung, um zu neuer Orientierung und psychischer Gesundheit zu finden.

*Quellenangaben: Buch Dante's Inferno (Gedicht von Dante Alighieri) Audible Hörbuch: Dantes Inferno von Dirk Jürgensen*