

## **Aquaria: Lichter der Tiefe**

### **Änderungen:**

- Gegenstand: Amulett vom Vater
- Satz aus Brief
- spielbare Überwasser-Welt (Start- und Endszene)
- Einführung durch Dialog auf Boot
- Kürzung der Heldenreisen
- Kernaussage festgelegt
- öfteres Auftauchen des Liedes
- Interpretationen

### **Kernaussage:**

Man muss sich erst einmal in die Situation eines anderen hineinversetzen, bevor man über ihn urteilt.

### **Zusammenfassung:**

Emily wuchs bei ihrer Mutter auf, ihren Vater hat sie nie kennen gelernt. An ihrem 18. Geburtstag erhält sie unerwartet einen Brief von ihm, mit der Bitte nach einem Treffen. Sie macht sich auf den Weg, aber die steigende Unsicherheit raubt ihr den Halt.

Sie taucht hinab in eine fremde Welt, deren Aufgaben sie für eine Weile gefangen nehmen. Doch auch hier muss sie sich ihrer eigenen Gefühle bewusst werden und letztendlich einen Weg finden ihrem Vater gegenüber zu treten.

### **Charaktere:**

Emily, ein Mensch

Emily's Mutter

Emily's Vater

Mejais, eine Wasserfrau

Nejl, Mejais Sohn

Cerajt, ein Anglerfisch

### **Hintergrund:**

#### **Vorgeschichte:**

- Emily wuchs bei ihrer Mutter auf
- Sie hat keine Erinnerungen an ihren Vater, außer einem Amulett
- Erhält zu ihrem 18 Geburtstag eine Einladung von ihrem Vater.
- Ihr Vater lebt auf einer fernen Insel.
- Innerlich zerrissen von der Tatsache, dass ihr leiblicher Vater sie bis jetzt nie kontaktiert oder besucht hatte, begibt sie sich schließlich auf den Weg.

#### **Lied der Lichte:**

- hat ihr Vater ihr vorgesungen, als sie noch ein Baby war.
- lernt sie in Wasserwelt
- summt ihr Vater, wenn sie ihn trifft

## Handlung:

### Reale Welt:

- Brief, von Vater an Emily, mit Foto und Fahren-Ticket [2 Sätze?]
- Emily ist auf einer Fähre
- Sie spielt mit einem Amulett in ihren Händen
- Dabei guckt sie ins Wasser und hört ein Lied
- Das Amulett fällt ihr aus der Hand, sie kümmert sich nicht weiter darum
- Ein Mann sammelt es auf
- Er spricht Emily darauf an
- Sie kommen ins Gespräch
- Emily erzählt, dass das Amulett ein Geschenk von ihrem Vater ist, den sie seit ihrer Geburt nicht mehr gesehen hat. Sie weiß nicht wie sie ihm begegnen soll.
- Der Mann gibt zu bedenken, dass Emilys Vater Gründe gehabt haben könnte
- Emily weist das zurück, da sie sich keine Gründe vorstellen kann (Vorurteile)
- das Schiff legt an
- Emily will über Steg gehen
- Sie sieht ihren Vater und stolpert zurück
- Sie verliert das Gleichgewicht und fällt ins Wasser

### Wasserwelt:

- Emily wird durch einen dunklen Schacht in die Tiefe gesogen und findet sich in einer erleuchteten Unterwasser-Höhle wieder.
- Sie versucht durch den Schacht wieder nach oben zu kommen. Findet im Dunkeln aber (und durch Strömung) den Weg nicht und kehrt zurück
- In der Höhle trifft sie auf die sterbende Mejais. (Um Mejais herum ist das Wasser dunkler und trüber.)
- Mejais ist eine Wasserfrau (blau), - Mejais stirbt, geht aber nicht ins jenseits über, da sie sich um ihren Sohn sorgt
- Mejais wird zum Geist, redet mit Emily
- Emily fragt wie sie aus dieser Welt entkommen kann
- Mejias willigt ein Emily zu erklären, wie sie in ihre Welt zurück kommt, wenn Emily dafür während ihrer Zeit hier auf Nejl aufpasst.
- Emily stimmt zu
- Mejias erzählt: Sie und ihr Sohn sind die letzten Wächter des Lichts. Als solche sind sie dafür verantwortlich das "Lied der Lichter" zu singen um die Unterwasserblumen zum Leuchten zu bringen. Dadurch werden die "Fische der Dunkelheit" ferngehalten. Mejias wurde von Cerajt angegriffen, da dieser im Licht keine Fische anlocken kann. Sobald Mejias stirbt ist ihr Sohn Nejl der einzige Wächter des Lichts. Er hat das Lied der Lichter aber noch nicht gelernt. Um das Lied zu lernen muss man die Lichterquallen aufsuchen, die jeweils einen Ton beherrschen und einem beibringen können. Mit diesem Lied kann Emily die Blumen im Schacht zum Leuchten bringen und so den weg zurück finden.
- Während der Suche nach den Lichterquallen kann der Spieler die Energieform nutzen und kämpfen, oder Aufgaben auf friedliche Weise lösen

(es wird deutlich dass Nejl Angst vor der Energieform hat)

- Emily baut eine Beziehung zu Nejl auf.
- Emily und Nejl lernen das Lied.
- Emily verabschiedet sich schwerer Herzens von Nejl [Satz aus Brief]
- Sie schwimmt zum Schacht und trifft dort wieder auf den Geist von Mejais.
- Mejais bittet Emily Nejl noch auszurichten dass Mejais ihn liebt bevor Emily in ihre gewohnte Welt zurückkehrt.
- Mejais warnt Emily aber, dass die Blumen am verwelken sind und Emily sich beeilen muss
- Emily schwimmt zurück um Nejl die Nachricht zu überbringen und stellt fest, dass er verschwunden ist, sie entdeckt Zeichen (dunkles und trübes Wasser) dafür, dass Cerajt ihn entführt hat.
- Emily macht sich und dem Spieler noch einmal bewusst, dass sie es nicht mehr schaffen wird rechtzeitig zurück zu kommen, wenn sie jetzt nach Nejl sucht.

- a)
- Emily entscheidet sich dafür die Unterwasserwelt zu verlassen
  - Nejl ist ihr egal
  - Sie schwimmt durch den Tunnel

Reale Welt:

- In der realen Welt, wird sie aus dem Wasser gefischt, und auf die Fähre gezogen
- Sie geht über den Steg
- Und zu ihrem Vater
- Sie sagt ihm, dass sie versteht wieso ihr Vater sie verlassen hat: Er wollte sein eigenes Leben führen. Ihr geht es genauso, sie braucht ihn nicht.
- Sie geht zurück
- Während sie über den Steg geht, wirft sie das Amulett ins Wasser
- Nejl findet das Amulett und behält es als Erinnerung

b/c) Emily entscheidet sich in der Unterwasserwelt zu bleiben

- Sie folgt der Spur des trüben Wassers
- Sie kämpft gegen Cerajt, um ihn zu besiegen muss Emily sich in die Energieform verwandeln.
- Dabei zerstört sie einen Teil der Unterwasserwelt und es wird klar, dass sie eine Bedrohung für Nejl darstellt

- b)
- Emily hat bisher kaum die Energieform benutzt
  - Sie geht zu Mejais und erzählt ihr von ihrer Sorge Nejl zu verletzen
  - Mejais erkennt, dass sie ihrem Sohn helfen muss, sie entscheidet sich Emily zu helfen, indem sie ins Jenseits übergeht und dadurch die Blumen kurzzeitig wieder zu beleben
  - Emily gibt Nejl das Amulett als Erinnerung
  - Emily schwimmt durch den Tunnel und kommt in die reale Welt.

Reale Welt:

- In der realen Welt wird Emily aus dem Wasser gefischt und auf die Fähre gezogen.
- Sie geht über den Steg.
- Sie geht auf ihren Vater zu und spricht ihn an.
- Sie erinnert sich an Nejl und ihre Entscheidung ihn allein zu lassen
- Sie spricht mit ihm ohne Vorurteile
- Und fragt ihn, nach seinen Handlungsgründen
- Sie unterhalten sich ausführlich

- c)
- Emily hat schon oft die Energieform benutzt
  - Sie ist berauscht von der Macht der Energieform.
  - Mejais warnt sie, dass diese Form gefährlich ist.
  - Aber Emily glaubt ihr nicht und bleibt in der Unterwasserwelt.
  - Sobald sie sich das nächste mal verwandelt zerstört sie die Unterwasserwelt und verschüttet sich und Nejl.
  - Beide sterben.
  - In der realen Welt wird Emily tot aus dem Wasser gezogen.

## **Monomythos:**

Gewohnte Welt:	- Leben mit Mutter
Ruf:	- Sie muss sich entscheiden, wie sie ihrem Vater gegenübertritt
Weigerung:	- Lässt Amulett fallen, will sich nicht der Konfrontation stellen
Übernatürliche Hilfe:	- Sie stolpert, fällt ins Wasser
Schwellenüberschreitung:	- Ungewollt: Fällt durch Schacht
Bauch des Wahlfisches:	- Höhlen mit Mejais und Nejl, ohne Gegner
Treffen mit dem Mentor:	- trifft den Geist von Mejais
Weg der Prüfungen:	- Quests um Lied zu bekommen
Elixir:	- Verständnis für Vater

### **a) Heldenreise: Traumwelt, scheitert nach Rückkehr**

Ordeal:	- Entscheidung Nejl zurück zu lassen
Rückkehr:	- Zurück in reale Welt
Apotheose:	- Rettung vorm Ertrinken
Rückkehr mit Elixier:	- Elixier: Weiß wie sie Vater gegenüber tritt: gleichgültig (scheitert)
Herr der Zwei Welten:	- Lebt nur bei Mutter, hat keinen Kontakt zum Vater

### **b) Heldenreise: Traumwelt, erfolgreich**

Verweigerung der Rückkehr:	- Entscheidet sich Nejl zu suchen
Ordeal:	- Entscheidung sich Nejl zu verlassen, um ihn zu retten
Belohnung / Elixier:	- Erkenntnis über Gründe des Vater
Hilfe von außen:	- Mejais hilft ihr = Verständnis für Vater, ermöglicht ihr ihm gegenüber zu treten
Rückkehr:	- Zurück in reale Welt
Apotheose:	- Rettung vorm Ertrinken
Rückkehr mit Elixier:	- sie weiß wie sie ihrem Vater gegenübertritt
Herr der zwei Welten:	- Lebt in realer Welt, mit Mutter. Hält Kontakt zum Vater, dank der Erfahrung aus Wasserwelt.

### **c) abgebrochen Heldenreise: Traumwelt, scheitert vor Rückkehr**

Verweigerung der Rückkehr:	- Entscheidet sich Nejl zu suchen
Ordeal:	- Entscheidung für Macht

Trifft nie die Entscheidung Nejl zu verlassen. Entwickelt also kein Verständnis für den Vater. Scheitert.

## **Archetypen:**

Emily: Hero

Emily's Vater: Herold

Mejais: Schwellenwächter, Mentor

Nejl: Ally, Catalyst Hero, Mentor

Cerajt: Schatten

## **Quests:**

- |    |                 |  |
|----|-----------------|--|
| 1) | guter Weg:      | Gegner umgehen, über schwierigen Pfad (Geschicklichkeit) |
|    | schlechter Weg: | Gegner töten   |
| 2) | guter Weg:      | Gegner einschläfern (mit erstem Ton)                     |
|    | schlechter Weg: | Gegner töten   |
| 3) | guter Weg:      | Rätsel lösen - Sphinx (Mensch-Seelöwe)                   |
|    | schlechter Weg: | Sphinx töten   |

## **Interpretationen:**

Nejl:

Nimmt ihre Rolle ein, während Emily in der Wasserwelt die Rolle ihres Vaters übernimmt.

Friedliche Spielweise:

Hat eine offene Einstellung. Nimmt Rücksicht auf andere (Nejl). Ist dadurch auch offen dafür, sich in ihren Vater hinein zu versetzen.

Aggressive Spielweise:

Achtet nur auf sich selbst. Weigert sich die Gründen für das Handeln ihres Vaters nachzuvollziehen.

Cerajt:

Versinnbildlichung ihrer Angst, dass ihr Vater sie verlassen hat, weil sie ihm nicht wichtig war. Sie muss sich ihr stellen um sie besiegen zu können. Dadurch kann sie die Möglichkeit akzeptieren, dass ihr Vater gute Gründe gehabt haben könnte sie zu verlassen. Wenn sie sich ihnen nicht stellt, unterliegt sie ihrer Angst und nimmt ihre Befürchtungen als Gewiss.

Lied der Lichter:

Erinnerung an ihren Vater. Hilft ihr ihm gegenüber zu treten.