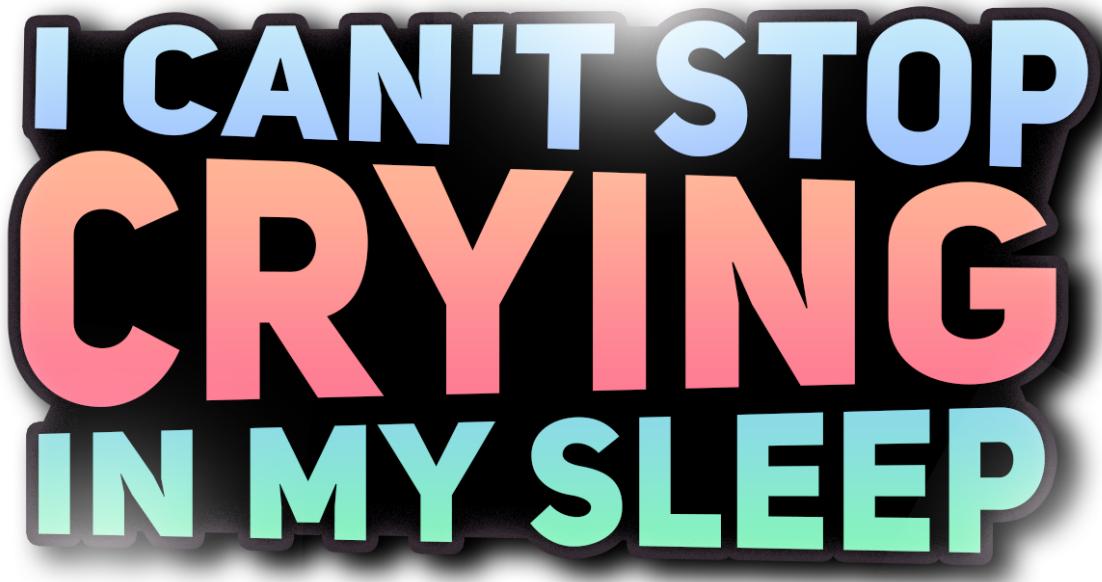


Visual Novel: “I can’t stop crying in my sleep” Konzeption



Logo

Inhaltsverzeichnis

Handlung der Visual Novel:	2
Diagramme:	4
Backgrounds:	6
Charakter-Konzept	10
Persönlicher Interpretationsansatz der Visual Novel (SPOILERS)	11
Intro:	11
Beginn des Traums:	11
Grabmal/Steinplatte:	12
Ending:	12

Handlung der Visual Novel:

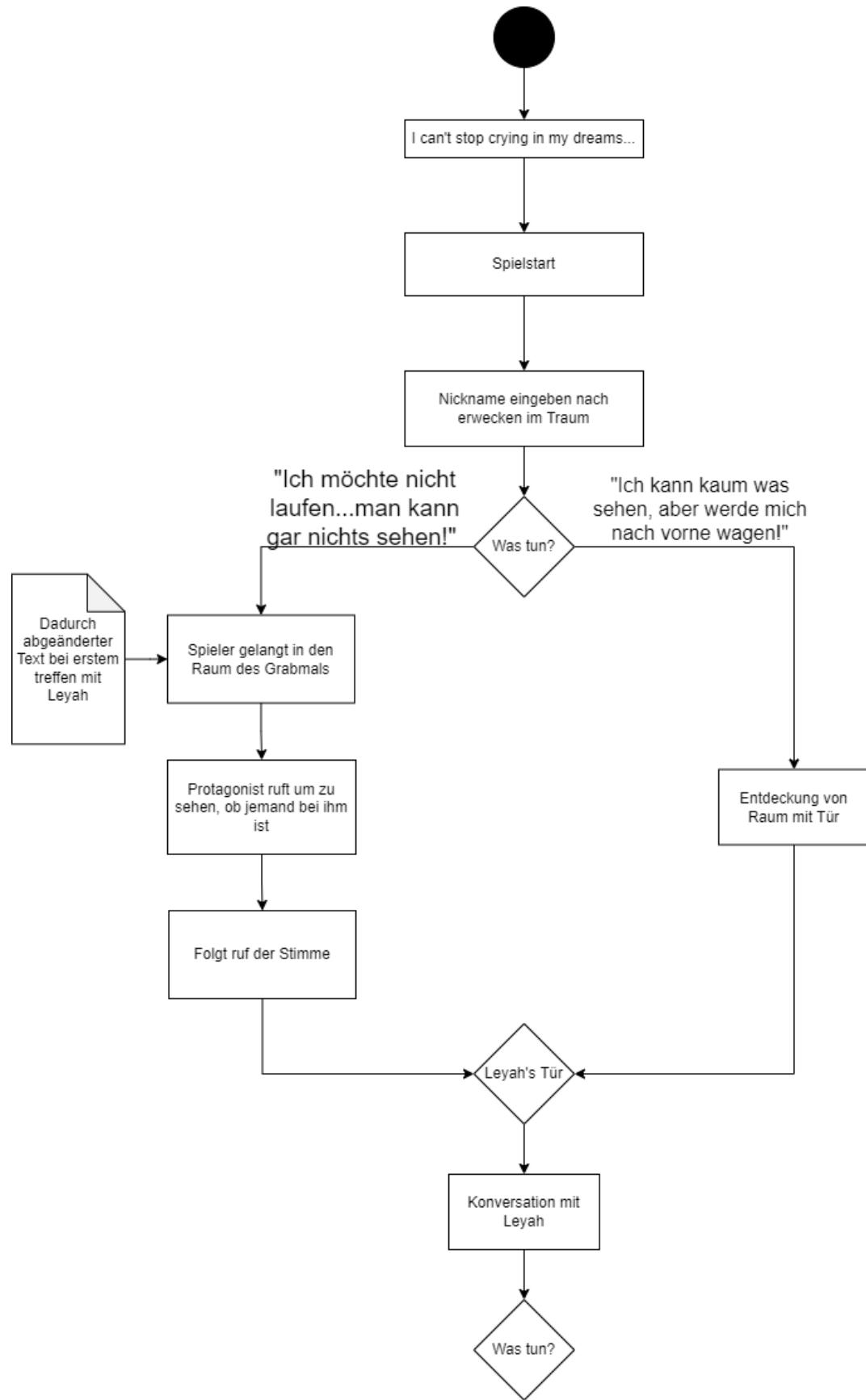
Der Spieler findet sich zum Start des Spiels im Schlafzimmer des Protagonisten wieder. Er legt sich schlafen, nachdem er über sein Leben klagt und kurze Zeit danach erweckt er in der Welt der Träume. Er hat bewusstsein erlangt und man erlebt seinen, immer wieder aufkommenden Traum, in Echtzeit.

Zu diesem Zeitpunkt ist ihm nicht bewusst wo er sich befindet und er glaubt nur sich in einem dunklen Raum zu befinden. Von hier an spalten sich die Wege, welche man als Spieler einschlagen kann. Allerdings ist der Charakter "Leyah" eine Schlüsselfigur, welche sich schnell in die Story einbinden wird. Sie bittet den Protagonisten um Hilfe bei der Öffnung der Tür, welche sie gefangen hält.

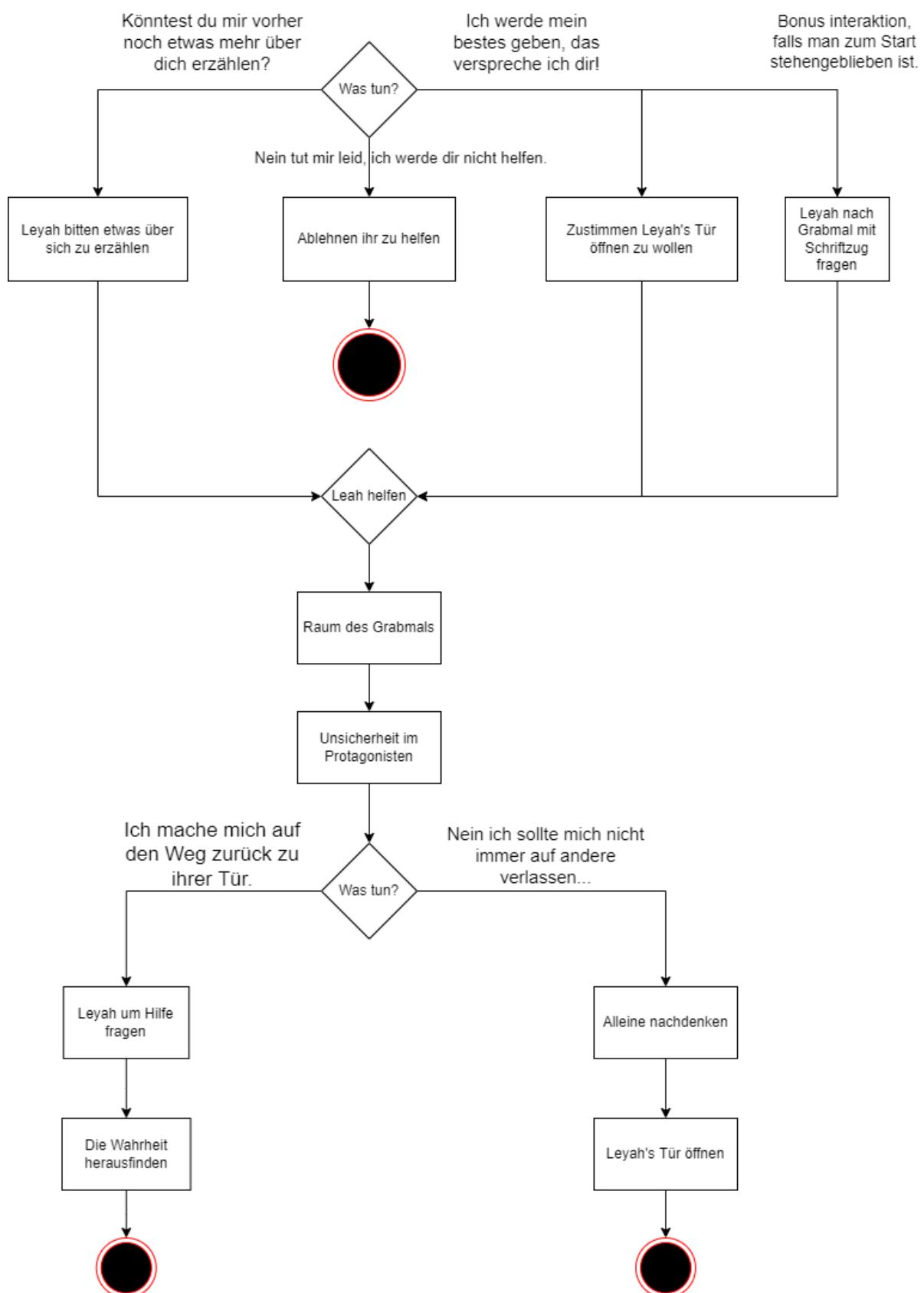
Das Rätsel um den Schlüssel zu ihrer Tür ist hauptbestandteil des Spiels. Der Spieler durchlebt, durch die inneren Monologe des Charakters und den Konversationen mit Leyah, einen Einblick in die Gefühlswelt des Protagonisten und sucht nach einer Möglichkeit sie zu befreien. Während er schläft stößt er immer weiter auf die Erkenntnis, dass er sich in einem Traum befindet. Nachdem der Protagonist aus seinem Schlaf erwacht hat er ständig Tränen im Gesicht.

Ob man in der Lage sein wird das Rätsel um Leyah und ihrer Tür zu lösen, liegt am Spieler. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten die Visual Novel abzuschließen. Für das Erreichen des good Ending belohnt die Novel einen mit einem abschließenden Bild.

Diagramme:



Part 1

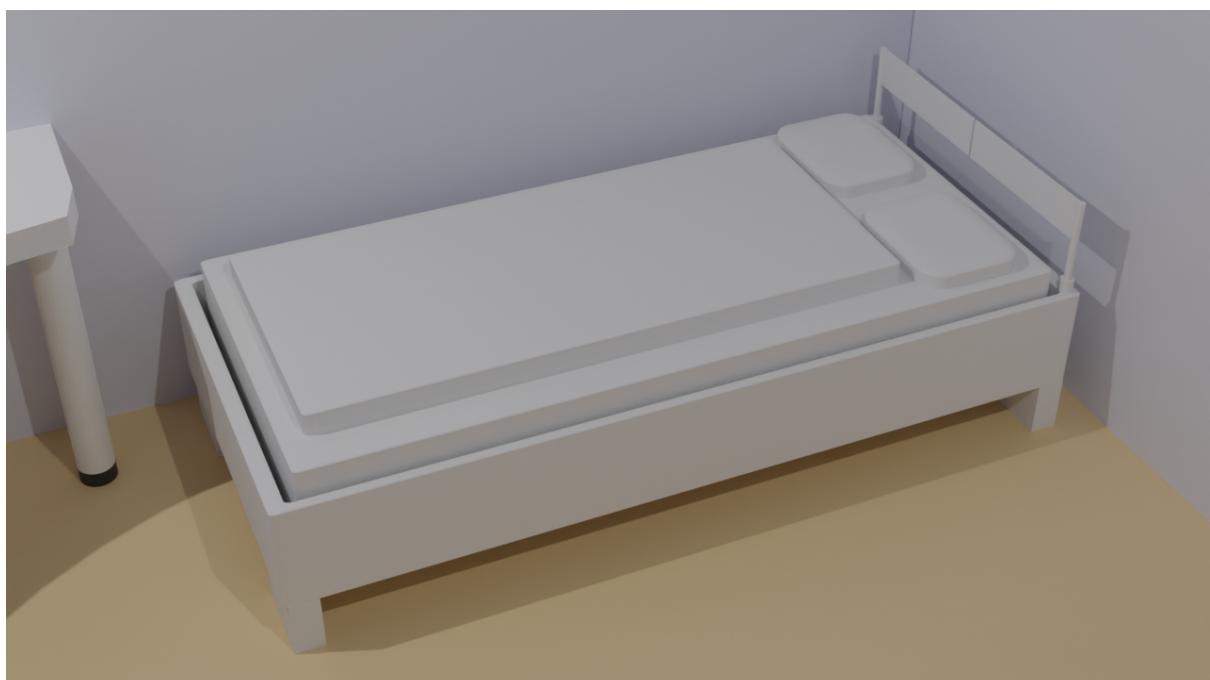


Part 2

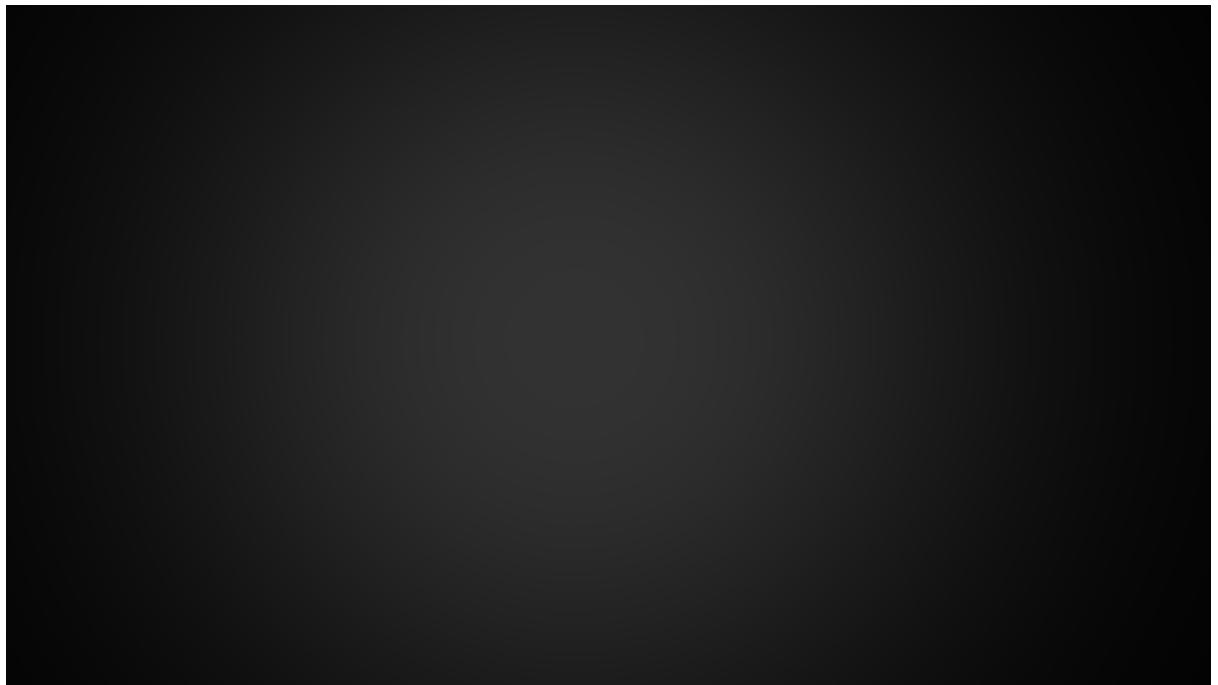
Backgrounds:



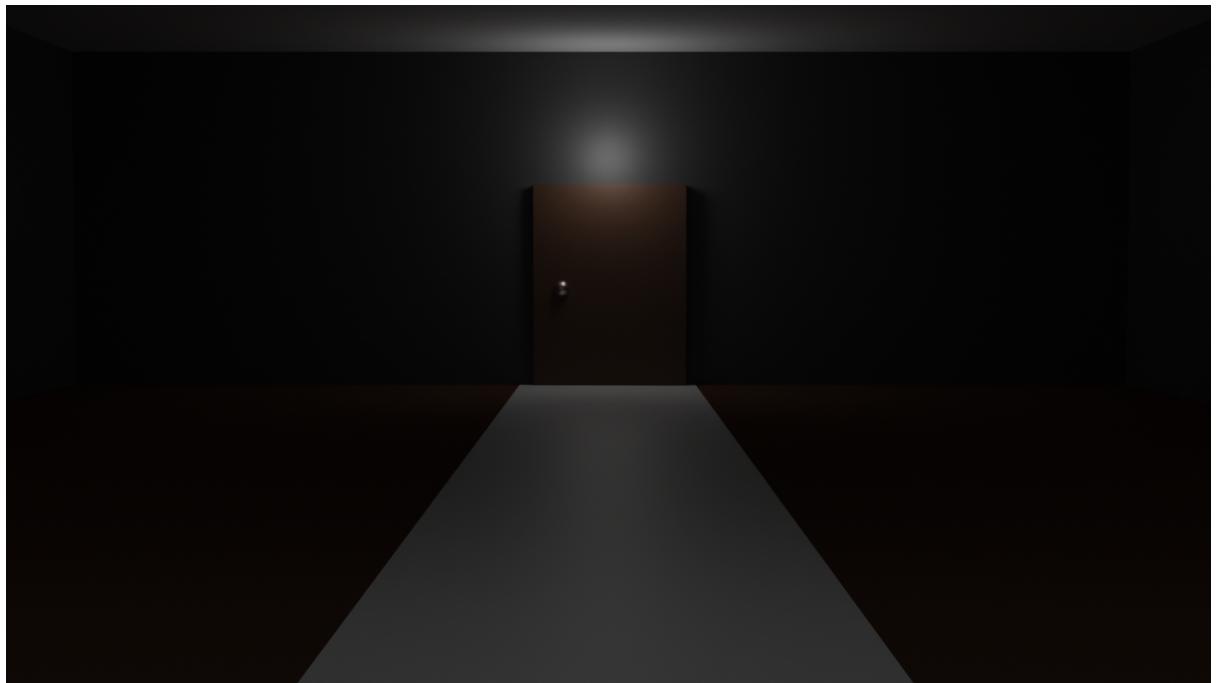
#1 Schlafzimmer: Computer



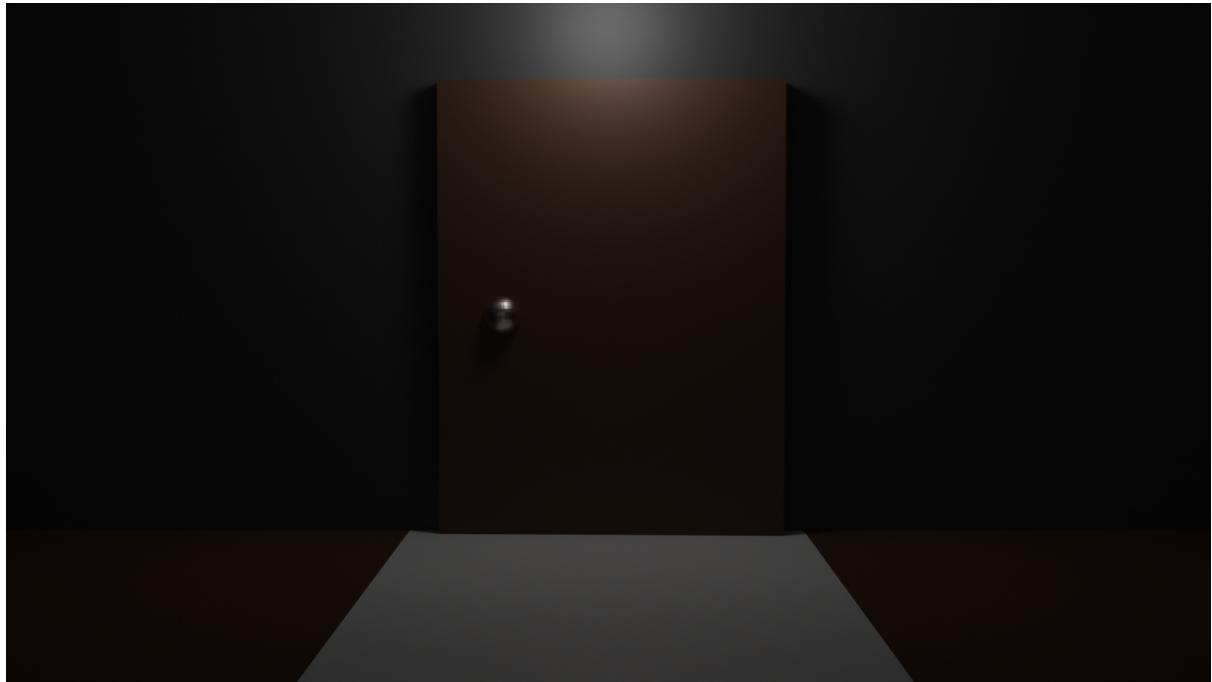
#2 Schlafzimmer: Bett



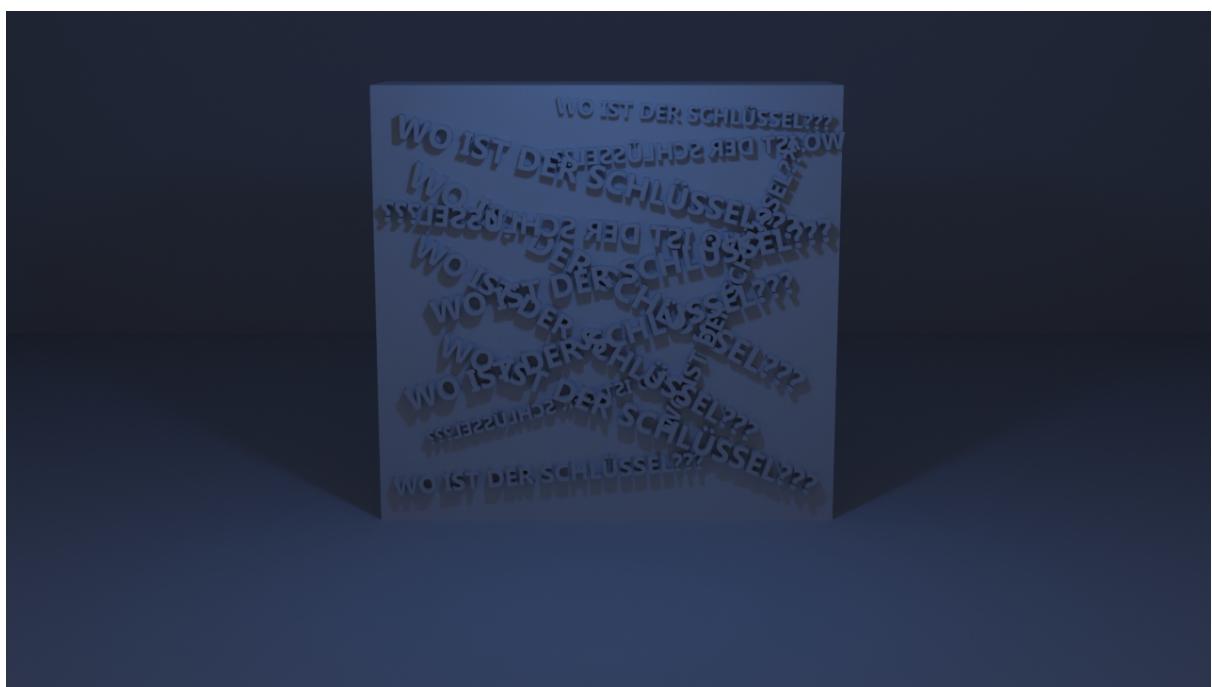
#3 Start des Traums



#4 Leyah's Tür



#5 Leyah's Tür (close-up)



#6 Grabmal Steinplatte

ENDE

(BAD ENDING)

#7 Ende (Bad Ending)



#8 Ende (Good Ending)

Charakter-Konzept

Protagonist:

Archetyp: Der Liebende

Der Protagonist verfolgt kein Motiv für seine Handlungen. Er ist am trauern und lässt sich von seinen Emotionen leiten. Diese kann er natürlich nicht kontrollieren. Seine Sehnsucht nach Nähe, lässt ihn den Wunsch verspüren wieder mit seiner einst geliebten zusammen zu sein und er fällt in eine Spirale der Zweifel und Depression. Da er ein introvertierter Mensch ist, hat er nicht viele soziale Kontakte außer hauptsächlich Freunde mit denen er über Computer reden und schreiben kann. Er besitzt kein Aussehen, da man sich selbst nie in einem Traum sehen kann.

Leyah:

Archetyp: Der Betreuer

Leyah spielt die Rolle des Betreuers. Sie ist ein Leitfaden für den Protagonisten und versorgt ihn stets mit Hintergrundwissen und Tipps für seine Reise. Als Wesen der Visual Novel ist sie Allwissend, da sie ein Produkt des Träumenden ist. Sie weiß, dass sie ihn nicht realisieren lassen darf, dass er gerade am träumen ist. Die Realisation lässt den Traum zerfallen und er würde aus seinem Schlaf erwecken, ohne das sie freigelassen wird. Leyah besitzt kein Aussehen, da sie (SPOILER) nicht als Charakter auftritt, sondern vielmehr als eine “Aura”.

Persönlicher Interpretationsansatz der Visual Novel (SPOILERS)

Intro:

Das Leben des Protagonisten ist, zum Zeitpunkt des Intros, an einem tief. Er fühlt sich verlassen, hat jedoch keine Kraft aus dem Zyklus der Kraftlosigkeit zu entkommen. Mit seinen Gedanken möchte er sich nicht viel beschäftigen. Entweder er geht an seinen Computer, oder er flüchtet in die Welt der Träume. Aus ihnen wacht er zwar weinend auf, allerdings verbindet er auch ein positives Gefühl dabei. Er kann sich nach dem aufwachen nicht an das geträumte Erinnern, fühlt sich unterbewusst jedoch durch die Anwesenheit von Leyah wohl. Nur die Tränen, welche er sich danach aus dem Gesicht wischt, sind ein Indiz dafür, dass mit ihm etwas nicht stimmt. Sein wunsch Leyah noch weiter zu sehen, ist durch das Träumen in der Isolation seines Hauses stärker und stärker gewachsen. Das führte dazu, dass die ständigen, unterbewussten Erinnerungen an sie durch das Träumen von ihr an ihn gebunden waren. Diese Erinnerungen während dem Träumen, haben ihn im realen Leben unterbewusst dazu bewegt sie weiterhin im Kopf zu behalten.

Beginn des Traums:

Wir erleben den Traum des Protagonisten in Echtzeit. Die Verwirrung beginnt für ihn, als er, nachdem er sich ins Bett gelegt hat, auf einmal in einem dunklen Raum befindet. Er verspürt viele Dinge, denn in seinen Träumen stößt er auf Leyah, eine Frau welche lange Zeit seine Freundin war. Der Protagonist kämpft mit einer Einsamkeit welche ihn überfallen hat, nachdem er sich damals von seiner Freundin getrennt hatte. Unsicher ob er eine falsche Entscheidung getroffen hat, plagen ihn

Gefühle der Schuld und der Reue. Er ist gezwungen sich mit der Realität zu konfrontieren, versucht dies allerdings möglichst lange zu umgehen.

Grabmal/Steinplatte:

ein Raum in blauem Licht zeigt ein Grabmal mit den Worten "Wo ist der Schlüssel???"". Diese Worte sollen, durch ihre Wiederholungen in unregelmäßigen Abständen, verschiedenen Rotationen und sogar spiegelverkehrt-, die Panik darstellen welche im Protagonist herrscht. Seine emotionale Lage ist sehr instabil und er weiß nicht, wie er sich aus seiner Situation befreien soll. Wenn er den Schlüssel zu Leyah's Tür nicht finden kann, dann wird er nie von den Erinnerungen an sie frei sein können. Es ist ein innerer Konflikt, denn er möchte nicht an ihr loslassen und dadurch entwickelt sich eine immer größer werdende Spirale, in welcher der Protagonist unglücklicher wird, jedoch nicht weiß warum, da diese Träume ihm nicht in Erinnerung bleiben. Einzig die Emotionen kurz nach dem Aufwachen verbleiben, weshalb er ständig Tränen in den Augen hat.

Ending:

Die Tür öffnet sich und das finale Bild der Novel ist zu sehen. Man entdeckt eine halb-offene Tür, welche einen offenen Raum zeigt. In diesem befindet sich eine leere, welche sich ins unendliche zu erstrecken scheint. Diese aufgezeigte Welt ist die Welt des "Träumenden". Hier kann er wieder frei Träumen, da er nicht mehr von den Gedanken seiner Vergangenheit geplagt wird.

→ Bildlich ist gemeint, dass die Tür zu Leyah, welche er im Verlauf der Novel versucht aufzuschließen, gleichzeitig auch die Befreiung seines selbst ist. Er ist nun nicht mehr in dem Raum gefangen, welcher ihn an seine vergangene Beziehung erinnert. Dieser Raum hielt ihn davon ab frei zu leben und voran zu schreiten. Das “good-ending” ist also, metaphorisch gemeint, die Befreiung der Seele des Protagonisten aus dem Raum welcher ihn heimsucht.

→ Solange Leyah in seinen Träumen weiterlebt wird er nicht in der Lage sein sich mental zu erholen: Soll er sie freilassen und somit von seinem Herzen ausschließen oder soll er sie eingesperrt lassen, wodurch es ihm weiterhin schlecht gehen wird, er sie allerdings in seinen Träumen weiterhin besuchen kann. Desto länger er sie bei sich behalten hat, umso mehr vergaß er, wie man sie wieder gehen lassen kann.