



Bild gezeichnet von: Kai Schiaffini

Eine interaktive Geschichte
in einem Videospiel über DIS

Maturitätsarbeit; MNG Rämibühl; 03.01.2022

Autorin: Lyra Manas

betreuende Lehrperson: Andrea Weber

Abstract

Diese Arbeit stellt eine Spielhandlung über eine Person, welche an DIS leidet, vor. DIS, oder dissoziative Identitätsstörung, ist eine psychische Erkrankung, bei der die betroffene Person sich als mehrere Personen in einem Körper wahrnimmt. Diese verschiedenen Personen sind zudem durch Amnesien voneinander getrennt. Das Konzept der «multiplen Persönlichkeit» hat literarisch viel Potential, was viele Werke schon gezeigt haben. Aber diese Arbeit fokussiert sich auf eine möglichst neutrale und realistische Sicht des Störungsbildes von DIS. Zudem zeigt diese Arbeit, wie viel Potential Videospiele als Erzählmedium haben und wie das Spiel die Handlung möglichst immersiv erzählt.

Zuerst wird das Wichtigste, das zum Spiel gehört, wie Charaktere, Handlungsraum und Spielmechaniken, zusammengestellt. Danach wird die Handlung so detailliert wie möglich resümiert. Darauf folgend wird diese analysiert, indem die Darstellung von DIS im Spiel genauer angeschaut wird, Storytelling-Methoden näher unter die Lupe genommen werden, und über Inspirationsquellen aufgeklärt wird.

Triggerwarnung: In der Handlung wird Suizid erwähnt und im Kommentarteil über Kindesmissbrauch und Trauma thematisiert. Personen, welche sich nicht damit auseinandersetzen wollen, sollten diese Arbeit meiden.

1 Einleitung

Diese Arbeit stellt eine interaktive Geschichte vor und beschreibt grob zu dieser Geschichte gehörende Spielmechanismen, welche das Erlebnis verbessern sollen. Die Geschichte wird als eine Zusammenfassung der Handlung dargestellt, da die Spieler*Innen ihre Erfahrungen der Geschichte stark mitgestalten, was zu vielen unterschiedlichen Erfahrungen führt. Diese Arbeit soll als Grundlage dienen, ein Spiel entwickeln zu können, dabei sind Entscheidungen, welche in dieser Arbeit getroffen wurden, nicht final und sie können durch spätere Spiele-Entwickler und Designer angepasst werden. Im Spiel steht jedoch die Geschichte, und wie sie erzählt wird, im Fokus. Die Schwierigkeit liegt darin, dass das Spiel den Spieler*Innen eine möglichst grosse Handlungsfreiheit bieten soll, aber trotzdem eine einheitliche, verständliche Geschichte erzählen muss.

Arden versucht sein Leben nach einem Umzug wieder in den Griff zu bekommen. Doch sein Leben gerät immer mehr ausser Kontrolle. Es passieren immer mehr Sachen, an die Arden sich nicht erinnern kann. Seine Mitschüler erzählen Arden von Ereignissen, welche laut ihm nie geschehen sind. Währenddessen ist Ray in einer Zelle gefangen. Sie wird überwacht, ist allein und will endlich raus. Jedoch weiss sie nicht, wie sie das schaffen kann. Eines Tages wacht Arden plötzlich in der Zelle von Ray auf und sie treffen sich. Wieso sich Arden an einiges nicht erinnern kann, was seine Verbindung mit Ray ist, und ob sie ausbrechen kann, wird in dieser Arbeit gezeigt.

Spiele haben oft einen grossen Fokus auf Spielmechaniken und Graphik, weswegen der Mainstream den Wert von Videospielen als literarisches Medium unterschätzt. Spiele mit einem Fokus auf interaktivem Storytelling bleiben oft in kleinen Nischen, wie in der Indie-Industrie versteckt (vgl. Kutscher, 2019, S. 16f). Trotzdem sind Geschichten, welche durch Videospiele erzählt werden, oft sehr immersiv und können durch die Entscheidungen, die die Spieler*Innen treffen, individueller und persönlicher gestaltet werden. Diese Arbeit stellt eine Geschichte dar, welche ihr volles Potential dadurch erreicht, dass sie durch das Medium Videospiel erzählt wird. Sie kann nicht die Videospielindustrie revolutionieren, was auch nicht ihr Ziel ist. Sie soll zeigen, dass interaktive Geschichten in Videospielen eine grössere Aufmerksamkeit verdienen.

Die dissoziative Identitätsstörung (wird in dieser Arbeit mit DIS abgekürzt) ist eine psychische Störung, welche viel Interesse weckt, jedoch auch zu viel Skepsis führt. (vgl. Mergenthaler, 2008, S. 31) Die Idee, von mehreren Personen oder Persönlichkeiten in einem Körper ist faszinierend. Und als erste Berichte und Geschichten über DIS publiziert wurden, sind diese sehr berühmt worden, und es gab sogar Tausende von falschen Selbstdiagnosen. (vgl. Mergenthaler, 2008, S. 32) Auch wenn es Fehldiagnosen waren, zeigt dies, dass die Erfahrungen von DIS-Patienten, mit denen einiger Leser resonieren. Andererseits hat DIS eine komplexe Inzidentsgeschichte. «Das Ausmass der DIS oszilliert[e] zwischen den Polen «nicht vorhanden» bis «Epidemie». Das bedeutet, dass es Zeiten gab, in denen fast niemand und Zeiten, in denen unglaublich viele mit DIS diagnostiziert wurden. Heutzutage ist sie eine im DSM-5 anerkannte Störung. Und diese kontroverse Störung hat mich angeregt, ein Spiel darüber zu kreieren. Mein Ziel ist es nicht nur diese Krankheit darzustellen. Die Spieler*Innen sollten diese Krankheit, soweit wie es das Medium zulässt, auch erleben können. Es sollte die störenden, unvorteilhaften und unangenehmen Seiten, sowie die Chancen und Möglichkeiten von DIS in einer von Spieler*Innen beeinflussten Weise zeigen. Zudem wird am Schluss vorgeschlagen, wie so eine Krankheit auf verschiedene Weisen ertragbar gemacht werden könnte, denn DIS wird nicht zu Unrecht als Störung bezeichnet.

In den Kapiteln 2 und 3 werden die Rahmenbedingungen aufgezeigt, in denen die Handlung des Videospiels erzählt wird. In Kapitel 4 wird die gesamte Handlung zusammengefasst. Und im 5. Kapitel wird mithilfe von *Dissoziative Bewusstseinsstörungen: Theorie, Symptomatik, Therapie* DIS definiert und mit der Darstellung im Spiel verglichen. Zudem wird durch *Sollbruchstellen der Seele: Die Multiple Persönlichkeit als Metapher im Identitätsdiskurs* aufgezeigt, wie die multiple Persönlichkeit in der Literatur verwendet wird und ob sich das mit der Verwendung in *Disarrayed*. Auch wird mithilfe von *Tell Me More: Storytelling in Video Games from a Literary Studies' Perspective* gezeigt, wieso das Videospiel, welches in dieser Arbeit vorgestellt wird, eine interaktive Geschichte erzählt und wie die erzählte Geschichte davon profitiert. Im Schlusswort werden meine Erfahrungen im Arbeitsprozess und über die Ergebnisse der Arbeit berichtet.

2 Charaktere und Weltaufbau

In diesem Kapitel werden die Protagonist*Innen und die verschiedenen Teile der Spielwelt vorgestellt. Dies dient als Hilfe um die Handlung besser verfolgen zu können.

2.1 Protagonist*Innen

Die Charaktere, welche die Spieler*Innen spielen, sind die drei Protagonist*Innen der Geschichte. Im Verlauf des Spiels erfahren die Spieler*Innen, dass diese einen Körper teilen und die dissoziative Identitätsstörung, oder kurz DIS haben. Obwohl sie den gleichen Körper besitzen, sind sie drei separate Personen mit unterschiedlichen Meinungen und Interessen. Sie haben den gleichen Körper, aber sie unterscheiden sich im Spiel in Merkmalen wie Haar- oder Augenfarbe, damit die Spieler*Innen sie auseinanderhalten können. In diesem Kapitel werden diese Charaktere genauer erläutert.

2.1.1 Arden

Arden ist ein normaler Junge mit braunen Haaren und blauen Augen. Schon bevor Arden erfährt, dass andere Personen seinen Körper bewohnen, will er sein Leben, welches durch einen Umzug in Unordnung geraten ist, ordnen. Auch versucht er in seiner Schule neue Freunde zu finden und beliebt zu werden.

Er ist schlau, weswegen er keine Schwierigkeiten in der Schule hat, und somit auch relativ viel Freizeit hat. Er tritt sehr selbstbewusst auf, und achtet sehr darauf, wie er sich kleidet. Doch im Gegensatz zu seinem Auftreten, ist er sehr unsicher und versucht, durch sein Verhalten, seine Unsicherheit zu maskieren. Er denkt viel über die Konsequenzen seines Handelns nach und was andere über ihn denken könnten.

Er macht gerne Sachen mit anderen Personen, wie zum Beispiel, Videospiele spielen oder in der Stadt abhängen. Er macht auch gerne Teamsport, doch er ist nicht der sportlichste und macht Teamsport nur wegen der Interaktion mit anderen Personen.

2.1.2 Lys

Lys ist ein wilder Junge mit violetten Haaren und roten Augen. Er weiss von Anfang an über Arden und Ray Bescheid, entscheidet sich aber dies nie zu erwähnen und in Maverick Spass zu haben.

Er ist sehr egozentrisch und hilft anderen nur, wenn er selber einen Vorteil daraus ziehen kann. Da es für die unterschiedlichen Nebenmissionen (Siehe Kapitel 2.2.2) in Maverick verschiedene Belohnungen gibt, hilft er schlussendlich doch vielen Personen. Lys ist sehr energetisch und lässt sich leicht ablenken, wodurch es schwer wird, etwas mit ihm zu planen oder sich auf ihn zu verlassen. Er denkt wenig über die Konsequenzen seiner Taten nach.

Lys geht gerne in Maverick auf die Jagd nach Monstern und macht allgemein alles gerne, was einen Adrenalinschub gibt. Lys ist es egal ob er mit jemanden zusammenarbeiten muss oder er alleine ist. Er hasst es jedoch, einem Stundenplan zu folgen oder Termine zu haben. Ihm ist seine Freiheit sehr wichtig.

2.1.3 Ray

Ray ist ein ruhiges Mädchen mit langen, schwarzen Haaren und grünen Augen. Da sie ein Mädchen ist, gefällt ihr der Körper nicht, doch sie hat genügend andere Sorgen, dass dies nicht ihr Hauptproblem ist. Sie befindet sich im Gefängnis Veritas aus zunächst unbekannten Gründen und sie will daraus ausbrechen.

Sie ist sehr introvertiert und hat grosse Schwierigkeiten anderen Personen zu vertrauen. Auch ist sie extrem vorsichtig und versucht alles mehrmals zu überdenken, bevor sie eine Entscheidung trifft. Sie denkt oft, dass sie die Schuld am Unglück anderer Personen ist. Ray ist sich ihrer Mängel jedoch bewusst und versucht sich im Verlaufe des Spieles zu verbessern.

Durch ihren Aufenthalt im Gefängnis weiss Ray nicht, was sie gerne tut oder was für Interessen sie hat. Als sie aus dem Gefängnis befreit wird, versucht sie, neue Sachen auszuprobieren und herauszufinden, was für Hobbies sie geniessen könnte.

2.2 Spielwelten

Im Spiel hat es drei separate ausgeprägte Spielwelten, in welchen jeweils eine Protagonist*In lebt. Alle drei spielbaren Charaktere können in alle Welten gehen. Sie haben jedoch eingeschränkte Möglichkeiten, diese Welten zu beeinflussen. Diese Welten zeigen, wie die Protagonist*Innen die Welt sieht und erlebt. Auch haben Änderungen in der einen Welt grosse Auswirkungen auf die jeweils anderen Welten. In diesem Kapitel werden die Eigenheiten der einzelnen Welten vorgestellt. Es gibt noch eine vierte Welt, welche sich von den anderen drei unterscheidet, welche «Headspace» heisst.

2.2.1 Die Stadt Axel

Arden zieht am Anfang des Spiels in die Stadt Axel und versucht an der lokalen Schule einen neuen Freundeskreis aufzubauen. Die Farben sind sehr neutral gehalten, und es sollte möglichst realitätsnah gestaltet werden. Am auffälligsten ist die Schule von Arden, in die er fast jeden Tag geht. Dort finden die meisten Aktivitäten von Arden statt. Doch Arden kann auch in die Einkaufsstrasse oder in den Park, um mit Freunden abzuhängen. Auch befinden sich in dieser Welt die Häuser der Freunde von Arden.

2.2.2 Das Land Maverick

Maverick ist ein fantastisches Land in dem Lys seine meiste Zeit verbringt und dort sehr viel Spass hat. Diese Welt ist bunt mit vielen, grellen Farben. Während der Grundriss von Maverick dem von Axel ähnelt, ist diese Welt viel geräumiger und ausgedehnt. Diese Welt hat ein Fantasy-Setting mit Magie, Fähigkeiten und Monstern, mit welchen Lys interagieren kann. In dieser Welt kann Lys einen Grossteil der Nebenmissionen lösen und dies ist auch die Hauptaktivität, welcher Lys in dieser Welt nachgeht. Diese Welt hat wenig mit der Haupthandlung zu tun und dient vor allem zur Abwechslung von Spieler*Innen.

2.2.3 Das Gefängnis Veritas

Rays Welt ist ein Gefängnis, welches sich über ein grosses Areal erstreckt, und aus welchem Ray entfliehen will. In diesem Gefängnis ist alles schwarz-weiss, wodurch diese Welt erdrückend wirken soll. In diesem Gefängnis sind die Personen in Wärter und in Gefangene unterteilt, wobei häufig Erwachsene Wärter*Innen und Kinder Gefangene sind. Die Wärter*Innen beobachten Ray während ihrem Aufenthalt im Gefängnis und können sie bestrafen, während die anderen Gefangenen Ray ignorieren oder nerven. In dieser Spielwelt sind auch viele Hinweise auf die anderen Welten und auf die Auflösung am Ende des Spiels versteckt. Während die Spieler*Innen sich in den anderen Welten sehr frei bewegen können, haben sie in dieser Welt weniger Freiheiten und müssen der Handlung des Spieles strikt folgen, bis Ray aus dem Gefängnis ausbricht.

2.2.4 Das Headspace

Personen, welche DIS haben, haben oft eine innere Gedankenwelt, in der sich die einzelnen Persönlichkeitsanteile treffen können. Diese Welten können nur so gross wie ein Raum, aber auch so gross wie eine Stadt sein. (vgl. DID Research. Internal worlds, 2021). Diese Information kommt von einer Internet-Seite, welche für nicht-akademische Kontexte erstellt wurden, und deshalb möglicherweise unglaubwürdig ist. Da dies aber eine künstlerische Arbeit ist, wird diese Quelle genutzt, um das Spiel interessanter gestalten zu können. Diese Gedankenwelt wird im Spiel als Headspace bezeichnet. Im Spiel erfasst die Gedankenwelt der drei Protagonist*Innen ein Dorf, welches Spieler*Innen noch nicht gesehen haben, den Protagonist*Innen jedoch bekannt vorkommt. Auch ist das Gefängnis später nicht mehr in der realen Welt, sondern im Headspace. Dabei wird es grösser und bedrohlicher, weil es nicht mehr an existierende Strukturen angelehnt ist. Diese Welt hat das gleiche Farbschema wie die Stadt Axel. In dieser Gedankenwelt sind unterdrückte Erinnerungen versteckt. Hier treffen sich auch die Protagonist*Innen, wenn sie etwas zusammen besprechen wollen.

3 Spielmechaniken

In diesem Kapitel werden die Hauptmechaniken des Spiels grob aufgezeichnet. Diese Mechaniken dienen dazu, das Spiel interessanter zu machen und um die Erzählung zu unterstützen. Diese Mechaniken werden im Verlaufe der Spielentwicklung ausgebaut und möglicherweise verändert. Diese Erklärungen dienen dazu ein Bild von den Möglichkeiten im Spiel zu zeichnen, sollten aber auf keinem Fall die Möglichkeiten des fertigen Spiels einschränken.

3.1 Bindungen zwischen den Charakteren

Während des Spiels werden die Spieler*Innen mit unterschiedlichen Charakteren konfrontiert, mit denen sie sich anfreunden, aber auch verfeinden können. Dies wird durch ein Punktesystem geregelt, welches die Spieler*Innen durch Nebenmissionen, Gespräche und andere Aktionen beeinflussen können. Sobald die Spieler*Innen ein gewisses Punkteniveau erreicht haben, erreicht die Beziehung zu diesem Charakter eine neue Stufe, wodurch neue Möglichkeiten freigeschaltet werden, wie zum Beispiel mehr Möglichkeiten Zeit mit ihnen zu verbringen oder neue Nebenmissionen. Eine Eigenheit dieses Systems ist, dass es schwieriger wird Punkte zu bekommen oder zu verlieren, wenn die Beziehung sehr schlecht oder sehr gut ist. Dies wird folgendermassen erklärt: Wenn jemand sehr gut befreundet ist, ist es schwierig, die Beziehung noch mehr zu verbessern, diese Person ist aber auch bereit ist, mehr zu verzeihen. Wenn die Beziehung jedoch einer Feindschaft ähnelt, wird es schwierig, eine Freundschaftliche Beziehung aufzubauen, und die Beziehung kann sich auch nur schwer verschlechtern.

3.2 Dialogsystem

Zentral für das Spiel ist unter anderem die Interaktion der Protagonist*Innen mit anderen Charakteren. Das Dialogsystem bestimmt schlussendlich die Beziehungen zwischen den Protagonist*Innen und den restlichen Charakteren und hat somit auch einen grossen Einfluss auf den Ausgang des Spieles. Dieses Dialogsystem sollte möglichst nah an der Realität sein und möglichst viele verschiedene Faktoren beinhalten, wie die bisherige Beziehung, die genaue Situation, in der das Gespräch stattfindet und in welcher Art geantwortet wird.

3.3 Kampfsystem von Lys

Lys kann sich als einziger Protagonist gegen Monster und ähnliche Kreaturen wehren. Das Kampfsystem mit welchem Lys gegen andere Kreaturen kämpft ist simpel gehalten. Lys hat vier Mögliche Aktionen, welche er ausführen kann:

-Dash: Eine schnelle Bewegung in eine bestimmte Richtung. Während der Durchführung dieser Bewegung ist Lys unverwundbar.

-Schild: Eine Barriere mit welcher Lys Projektile aus einer Richtung abwehren kann. Während er den Schild verwendet, kann Lys sich jedoch nicht bewegen.

-Angriff: Standard-Angriff, welcher von der benutzten Waffe abhängt. Kann ein normaler Schlag mit einem Schwert sein, oder der Schuss mit einem Bogen.

-Fähigkeit: Eine Fähigkeit, welche von der benutzten Waffe abhängt. Diese Fähigkeit hat einen Cooldown, und kann nur nach Ablauf einer Zeitperiode erneut verwendet werden. Es kann zum Beispiel eine grosse Bombe oder ein Heilfeld sein.

Es gibt kein Level-System, bei dem Lys mit jedem Kampf stärker wird, sondern ein «Freischalt-System», mit welchen die Spieler*Innen durch Erkundung oder Erfüllen von Missionen neue Waffen und Fähigkeiten freischalten können. Mit diesem Kämpfen kann Lys Wünsche von anderen Personen erfüllen, welche zu Nebenmissionen im Spiel werden.

3.4 Das Switchen

Ab der zweiten Hälfte des Spieles haben die Spieler*Innen die Möglichkeit, zwischen den Protagonist*Innen zu wechseln. Doch dieses «Switchen» funktioniert nicht immer. Als erster müssen die Spieler*Innen die Person fragen, zu der sie switchen wollen, ob diese es überhaupt will. Je besser sich die Protagonist*Innen untereinander verstehen, desto grösser ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Switch funktioniert. Wenn die Spieler*Innen diese Fähigkeit bekommen, ist es anfangs sehr schwierig diese auch effizient einzusetzen. Somit müssen die Spieler*Innen lernen, wie sie mit dieser Fähigkeit umgehen.

4 Handlung

Disarrayed heisst «durcheinander» oder «in Unordnung gebracht» auf Englisch. Es ist der Titel des Spiels, weil DIS zu einer Unordnung in Ardens leben führt und das Hauptziel des Spiels es ist, die Ordnung wiederherzustellen. Die Geschichte ist in 5 Teile gegliedert. Anzumerken ist, dass die Spieler*Innen mit dem Verlauf der Geschichte immer mehr Freiheiten bekommen, und dadurch die Handlung weniger vorbestimmt wird. Deswegen werden später nur noch wichtige Hauptereignisse beschrieben.

4.1 Teil 1: Du bist nicht allein

Die drei Protagonist*Innen Arden, Ray und Lys reisen alle jeweils an einen neuen Ort. Arden erreicht mit seiner Familie eine neue Stadt Axel, Ray wird in ein neues Gefängnis, welches Veritas heisst, transferiert, und Lys will ein neues Gebiet namens Maverick mit neuen Abenteuern erkunden. Die Spieler*Innen wechseln während dem Verlauf der Geschichte immer wieder die Perspektive. Für die Übersicht wurden die Perspektiven der drei Protagonist*Innen während der Einleitung getrennt beschrieben. Arin ist ein Mädchen, welches viel zu wissen scheint. Ray hat ein grosses Interesse an ihr, weswegen sie im erstem Kapitel oft vorkommt. Doch sobald die Spieler*Innen mehr Freiheit haben, können sie diesen Charakter ignorieren, wodurch sie für die Handlung irrelevant werden kann, und somit in der weiteren Handlung nicht mehr zentral vorkommt. Zur Übersicht zeigt die Abbildung 1 welche Protagonist*In zu welcher Zeit in der Geschichte aktiv ist. Wenn (1) hinter dem Tag steht, heisst das, dass der Charakter in der Geschichte auftaucht, jedoch nicht von den Spieler*Innen gespielt wird. Jeder neue Abschnitt ist entweder ein neuer Tag oder zeigt an, dass ein anderer Charakter zeitlich zwischen den Abschnitten aktiv war.

Tab 1: Die Tabelle, die darstellt, welche Charaktere, wann in der Geschichte vorkommen, wobei Gelb für Arden, Rot für Ray und Grün für Lys steht. (Quelle: Eigene Darstellung)

	1. Woche		Sa.	So.	2. Woche		Mo.	Di.	Mi.	Do.	Fr.	Sa.	So.	3. Woche		Mo.	Di.	Mi.	Do.	Fr.	Fr.(1)	Sa.	Sa.(1)	So.	So. (1)
Morgen			Yellow	Yellow			Yellow	Red	Green	Red	Red	Green	Red			Yellow	Red	Red	Red	Yellow		Yellow		Yellow	Green
Mittag			Yellow	Green			Yellow	Red	Green	Red	Red	Green	Yellow			Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow		Yellow		Yellow	Green
Nachmittag			Yellow	Green			Green	Red	Yellow	Red	Red	Green	Yellow			Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow		Yellow		Yellow	Green
Abend			Yellow	Yellow			Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow			Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Green	Yellow	Green
Nacht			Red	Red			Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow			Green	Yellow	Red	Yellow	Yellow		Red			

4.1.1 Arden

Arden zieht aus noch unbekannten Gründen in die Stadt Axel und sieht sich am Samstag in dort um, und er redet mit einigen Nebencharakteren. Als Arden wieder zuhause ankommt, bereitet er sich auf seinen ersten Schultag vor.

Auch am Sonntag geht er neue Bekanntschaften knüpfen, wobei er am Nachmittag mit einigen Kindern spielt. Er kann sich später jedoch nicht mehr genau daran erinnern. Am Abend hält Arden ein Gespräch mit seinen Eltern, wobei Die Spieler*Innen einiges über die Familienkonstellation erfährt. Zum einen spricht Arden seinen Vater mit dem Vornamen an, seine Mutter aber mit Mutter an. Auch wird nicht offen über die Vergangenheit geredet, und immer, wenn diese im Ansatz erwähnt wird, scheint die Situation sich angespannt zu werden.

Arden geht am Montag in die Schule und trifft einige Kinder, auf die er schon am Samstag getroffen ist. Die Klasse ist in mehrere Gruppen geteilt, doch ein Kind abseits von ihnen getrennt. Der letzte freie Platz befindet sich neben diesem Kind, also setzt sich Arden neben es. Das Kind ignoriert Arden den ganzen Tag über. Arden gibt auf, das Kind kennenzulernen und versucht sich in die Klasse einzuleben. Am Nachmittag hat Arden Sportunterricht. Als Spieler*Innen sehen den Sportunterricht nicht, und Arden geht wieder nach Hause und schläft ein.

Am Mittwoch spielen die Spieler*Innen wieder als Arden. In der Schule scheinen viele seiner Kameraden über Arden verwundert zu sein. Sie reden über Ereignisse, an die Arden sich nicht

erinnern kann. Er ignoriert dies jedoch und versucht normal mit seinen Freunden umzugehen. Das Kind, das neben Arden sitzt, scheint ihn nun sehr interessiert zu beobachten. Am Nachmittag hat Arden frei, doch niemand sonst scheint Zeit zu haben, weswegen er traurig und verunsichert nach Hause geht.

Der Donnerstag geht ereignislos vorüber. Seine Mitschüler scheinen ihn immer wieder komisch anzuschauen, sie sind aber zumindest nett. Am Abend hat Arden einen Termin mit einem Psychologen, wobei Arden nicht weiss, wieso seine Eltern ihn dorthin schicken wollen. Er geht nur ihretwegen zu ihm. Beim Psychologen redet Arden über seine Unsicherheiten und wie er besser neue Freundschaften knüpfen könnte.

Am Freitag und Samstag verbringt Arden Zeit mit einigen Freunden. Am Samstagabend klingelt plötzlich sein Telefon, und auf dem Telefon steht der Name Arin, er kennt diese Person jedoch nicht. Er nimmt ab, und als Arden sich vorstellt, sagt Arin, dass sie sich verählt haben muss. Arin stellt sich vor und fragt noch, ob Arden Ray kennt. Er verneint und legt ab.

Als Arden am nächsten Morgen in die Schule geht, fragt er Arin, wer Ray sei, und sie sagt nur, er wird es früh genug herausfinden, und schweigt dann geheimnisvoll. Den restlichen Tag verbringt Arden die Zeit mit seinen Freunden.

Als Arden am Dienstagabend zuhause ankommt fordern seine Eltern, dass er duschen soll, weil er so schmutzig ist. Arden ist verwirrt, weil er nicht draussen gespielt hat. Am nächsten Tag fragen seine Freunde Arden, was er gestern gemacht habe, doch Arden hat keine Ahnung was sie damit meinen. Er verbringt den Rest des Tages mit einem Freund. Auch den nächsten Tag nutzt Arden, um seine Freundschaften auszubauen.

Am Mittwochnachmittag fragen ihn viele seiner Freunde, was er am vorigen Tag gemacht hätte. Arden kann sich jedoch an nichts erinnert und verfällt fast in Panik. Er beruhigt sich wieder und

Den Donnerstagsmittag verbringt Arden mit seinen Freunden, und er bemerkt, wie Arin ihn anschaut. Arden kann immer noch nicht aus ihr schlau werden. Am Abend muss er wieder zum Psycholog, wobei nichts neues aufkommt.

Am Freitagmorgen wacht Arden in einer ungewohnten Umgebung auf. Er ist in der Zelle von Ray und sieht sich um. Er bemerkt anhand einer Karte des Gefängnisses, dass das Gefängnis viele Ähnlichkeiten mit Axel hat. Auch findet er einen in die Wand eingeritzten Namen, «Ray».

Die ganze Situation bedrückt ihn und er geht schlafen. Als er am Abend aufwacht und versucht, die Zelle zu verlassen, bemerkt er, dass jemand auf dem Bett sitzt. Es ist Ray. Die beiden stellen sich gegenseitig vor und erzählen sich gegenseitig ihre Lebenssituationen. Ray erklärt Arden auch, dass sie nicht ausbrechen kann, auch wenn Arden die Tür aufmachen kann.

Arden schläft nach diesem Gespräch wieder ein, und als er am nächsten Morgen wieder aufwacht, liegt er wie gewohnt in seinem Bett. Er nimmt an, dass das Gespräch mit Ray wahrscheinlich nur ein Fiebertraum gewesen sei, weil er erfahren hat, dass er am vorigen Tag krank war. Den restlichen Tag verbringt er mit einem Nebencharakter, den die Spieler*Innen auswählen können.

Am Sonntag will er das auch machen, doch eine ihm unbekannte Stimme sagt ihm, er solle stattdessen in den Wald gehen. Arden erschreckt sich. Er schaut sich um aber niemand ist in der Nähe. Die Stimme lacht und plötzlich verändert sich die Umwelt und er sieht Lys vor sich stehen. Lys sagt: «Willkommen in Maverick.» und erklärt Arden, wer er sei, wie Maverick funktioniere, wer genau Ray ist, und wie sie von nun an weitergehen sollten. Lys sagt sie müssten Ray retten. Er stellt sich als Anführer dar, doch Arden erhebt Einspruch und bestimmt, dass sie ebenbürtig sein müssen. Lys willigt dem ein.

4.1.2 Ray

Ein Mädchen wacht in einer düsteren Zelle auf. In einer Ecke sehen die Spieler*Innen den Namen Ray in die Wand eingeritzt. Das Mädchen Ray schläft, ohne etwas getan zu haben, nach einiger Zeit, wieder ein.

Eine ähnliche Situation erleben die Spieler*Innen am Sonntag, wobei nichts wirklich erklärt wird, und nur eine düstere Atmosphäre geschaffen wird. Jedoch wird klar, dass Ray sich in ihrer Situation nicht wohl fühlt und sie der Gefängniswärterin nicht vertraut.

Am Dienstag wird Ray auf das Gefängnisgelände geschickt. Einige weitere Gefangene versuchen mit ihr zu reden, doch sie tut ihr Bestes, sie zu ignorieren. Sie vertraut niemanden. Eine Person die sich als Arin vorstellt, fragt Ray, wie es ihr gehe. Für Ray scheint sie auf unerklärlicherweise vertrauenswürdiger als die restlichen Gefangenen zu sein. Arin bemerkt, dass Ray ausbrechen will, und sagt, dass Ray warten müsste, sie ihr aber helfen werde. Arin bleibt weiterhin geheimnisvoll, und die Ray weiss nicht, was ihr Plan sein könnte.

Den Donnerstag verbringt Ray ihren Tag wieder ausserhalb ihrer Zelle und sie langweilt sich. Am Mittag setzt sich Arin wieder neben sie. Nach einer kleinen Konversation fragt sie nach Rays Telefonnummer. Nach einigem Zögern gibt sie Arin die Nummer. Am Abend ist Ray wieder in ihrer Zelle, als ihr Telefon klingelt. Es ist Arin. Ray wird wieder gefragt, wie es ihr so gehe, und nach einer belanglosen Konversation legt Arin wieder auf.

Am Freitag Tag sitzt Ray wieder alleine in der Kantine, als Arin sich neben sie setzt. Ray wird gefragt, wieso sie aus dem Gefängnis raus will. Ray antwortet, dass sie es nicht wisse, dass sie aber denkt, dass es draussen besser wäre. Arin erwidert daraufhin, dass sie aus ihrer Schale ausbrechen müsste, um raus gehen zu können. Doch das ginge nicht allein, und Arin wäre nicht genügend Hilfe. Daraufhin verlässt Arin eine verwirrte Ray.

Ray fühlt sich am Sonntag nicht gut. Aber da sie zur Abwechslung mal nicht aus ihrer Zelle muss bleibt sie dort. Sie erstellt eine Karte des gesamten Gefängniskomplexes, damit sie etwas in Richtung eines Gefängnisausbruches machen kann. Sie fühlt sich sehr schlecht, sodass sie nichts Weiteres tun kann.

Am Dienstag fühlt sie sich wieder besser und macht sich auf die Suche nach vertrauenswürdigen Verbündeten. Diese Anstrengungen werden leider nicht von Erfolg gekrönt.

Der Mittwoch beginnt damit, dass Ray von einem Gefängniswärter zum Direktor geschickt wird. Ray fragt sich, ob sie bemerkt haben, dass Ray versucht auszubrechen. Der Direktor sagt ihr, dass sie am vorigen Tag nicht aufzufinden war, und dass dies nicht wieder vorkommen darf. Es gibt keine weiteren Konsequenzen, doch Ray fühlt sich miserabel. Auch ein Gespräch mit Arin hilft ihr nicht. Sie verwirrt Ray stattdessen nur, indem sie fragt, ob Ray Arden kenne, und erzählt auch, dass es anscheinend noch einen zweiten Kandidaten gäbe, der ihr helfen könnte. Am Abend kann Ray deswegen auch nicht schlafen. Als sie am Donnerstagsmorgen wieder aus ihrer Zelle geführt wird, fühlt sie sich nicht gut.

Am Freitag taucht auf einmal ein unbekannter Junge in ihrem Zimmer auf. Dieser Junge untersucht die Zelle von Ray, und scheint, so wie sie, sehr verwirrt zu sein. Der Junge bemerkt sie, und fragt, ob sie Ray sei. Sie weiss nicht, woher der Junge das weiss, bestätigt jedoch seine Vermutung. Der Junge stellt sich als Arden vor. Sie fangen an, über ihre unterschiedlichen Leben zu reden. Zum Schluss fragt Arden, wieso sie eingesperrt ist. Sie antwortet, dass sie es nicht

wüsste, sie jedoch nicht raus kann. Der Junge wird daraufhin sehr traurig und verlässt schlussendlich die Zelle.

Am Samstag, während Ray sich schlecht fühlt und sie Ardens Freiheit beneidet, taucht ein Junge auf, der ein Schwert in der Hand hält. Dieser stellt sich als Lys vor. Er redet in einem langen Monolog, der Ray überfordert, über seine Existenz und Situation. Er spricht über Arden und verspricht ihr, dass Lys ihr helfen werde auszubrechen. Sie müsse sich jedoch ein wenig gedulden. Dann verschwindet er wieder so schnell wie er aufgetaucht ist. Ray weiss nicht, was sie davon halten soll, entscheidet sich jedoch dafür, Lys eine Chance zu geben, auch wenn er Ray nicht gerade gefällt.

4.1.3 Lys

Lys verbringt in den ersten Wochen die meiste Zeit damit, Spass zu haben. Er versucht verschiedene Quests zu lösen, Verbündete zu sammeln und weiteres, was ihm helfen kann, das Land zu erkunden.

Am Donnerstag der zweiten Woche spricht ihn eine Person an, welche ihm schon aufgefallen war. Diese Person heisst Arin, und sie scheint über DIS Bescheid zu wissen, woraufhin Lys sich entscheidet, offen mit ihr zu reden und seine Sichtweise zu erklären. Arin bittet Lys, ob er Ray helfen könnte. Nach einigem Überlegen willigt er ein.

Als erstes entscheidet er sich, ins Gefängnis zu gehen und Ray einen Besuch zu erstatten. Er gibt ihr am folgenden Freitag einen kurzen Einblick in sein Leben, stellt seine Welt vor, und stellt ihr einige seiner Pläne vor, wie sie ausbrechen könnte. Das Gespräch scheint Ray zu überfordern, wodurch er beschliesst, ihr ein wenig Zeit zum Verarbeiten zu geben und ihr später nochmal alles im Detail zu erklären.

Am Samstag will Lys Arden in die Situation einweihen. Sie gehen in den Wald und reden über die drei Welten, DIS, und besprechen, wie sie Ray aus dem Gefängnis befreien können.

4.2 Teil 2: Der Gefängnisausbruch

In diesem Teil der Geschichte, können die Spieler*Innen, so wie im ersten Teil, nicht entscheiden, wen sie wann spielen, und sie können nur sehr bedingt zwischen den Welten reisen.

In der nächsten Woche denkt Arden darüber nach, wie er Ray helfen könnte, doch kommt er nicht wirklich auf eine Idee. Deswegen entscheidet er sich dafür, sein Sozialleben auszubauen und seine Welt möglichst angenehm für Ray zu gestalten.

Lys versucht weiterhin, Missionen zu erfüllen. Einerseits, um Spass zu haben, aber auch, um stärker zu werden. Er hilft den Einwohnern von Maverick, bekommt neue Fähigkeiten und steht Ray zur Verfügung, falls sie Hilfe braucht. Diese wird später auch dringend benötigt.

Währenddessen versucht Ray ihr Möglichstes, um auszubrechen, doch umso mehr sie sich anstrengt, desto unmöglich scheint der Ausbruch. Sie kommt nur aus dem Zimmer, wenn sie muss. Sie kann nur das tun, was die Wärter ihr befiehlt. Sie weiss nicht, wie sie aus diesem System ausbrechen könnte.

Am Donnerstag geht Arden wieder zum Psycholog, und dort haben die Spieler*Innen die Entscheidung, ehrlich zu sein und über all diese surrealen Ereignisse, die sich bei Arden ereignet haben, zu erzählen oder darüber zu schweigen und über weniger relevante Themen zu entscheiden. Wenn die Spieler*Innen sich dafür entscheiden, ehrlich zu sein, glaubt der Psycholog Arden bis zu einem gewissen Grad, und gibt Arden Tipps, wie sie Ray helfen könnten. Falls die Spieler*Innen entscheiden sich dem Psychologen nicht zu vertrauen, vergehen einige Tage, bevor Lys, Arden und Lys selber darauf kommen, was Ray machen könnte.

Der Psycholog erzählt Arden, falls die Spieler*Innen ihm vertrauen, dass Ray ihrer Welt wahrscheinlich ihrer eigenen Wahrnehmung von der Realität entspricht, und sich diese im Unterbewusstsein befindenden «Fakten» nicht sehr einfach verändern lassen. Ray muss ihre Realität herausfordern, um so ihre Sicht auf die Welt ändern zu können. Sie muss Sachen finden, die in ihrer Realität keinen Sinn machen. Sachen versuchen, die unmöglich erscheinen. Vielleicht sogar innere Ängste bekämpfen. In einer Diskussionsrunde am Abend desselben Tages, versteht Ray nicht genau, was er meint, sagt aber schlussendlich, dass sie versuchen wird, nicht allem in ihrer Realität zu glauben, was der Startschuss des Gefängnisausbruchs ist.

Falls die Spieler*Innen sich nicht dem Psycholog anvertrauen, gehen die drei Protagonist*Innen in eine kleine Besprechungsrunde. Lys kommt nach einiger Zeit auf einen ähnlichen Gedanken wie der Psycholog, indem er sagt, dass Rays Welt die reale Welt zeigt, wie Ray sie sieht. Es liege an Ray, diese zu verändern. Auch hier glaubt Ray dem Ganzen nicht wirklich, beginnt aber trotzdem hier an die Gesetze ihrer Welt zu zweifeln.

In den nächsten Wochen liegt es an den Spieler*Innen, Ray zu helfen, auszubrechen. Es gibt einige Rätsel, die Rays Versuche und Erfolge, ihre Weltsicht zu verändern, darstellen sollen. Arden baut weiter seinen Freundeskreis auf, und Lys stärkt sich weiter in Maverick. Lys und Arden können Ray manchmal unterstützen. Entweder kann einer der Freunde von Arden Ray bei einem bestimmten Rätsel helfen, oder sie aufmuntern, oder ihr etwas Bestimmtes geben was sie braucht. Lys kämpft vor allem für Ray, falls sie von einem Wärter oder nicht identifizierbaren Kreaturen traumatischen Ursprungs angegriffen wird. Obwohl die Spieler*Innen nicht entscheiden können, wann sie welchen Charakter spielen, können sie dennoch entscheiden, wie sie Ray mit dem jeweiligen Protagonist*Innen unterstützen wollen.

Über Zeit erfährt Ray mehr und mehr über die Eigenheiten ihrer Welt, und wie sie damit umgehen kann. Sie bekommt immer mehr Freiheiten, doch das Gefängnis selber scheint ihr auch immer mehr in den Weg kommen zu wollen. Rätsel werden schwieriger, Gegner werden stärker usw.

Wenn Ray genügend Wissen über ihre Welt gesammelt hat, entwickelt sie mit Hilfe von Lys und Arden einen Plan, wie sie ausbrechen könnte. Dieser Plan beinhaltet aus dem Gefängnis zu gehen und möglichst weit weg zu gehen, um Ray klarzumachen, dass sie nicht mehr ins Gefängnis gehört und somit frei ist. Doch so einfach ist es nicht, und es gibt viele Hindernisse, die die Spieler*Innen bewältigen müssen, bevor dieser Ausbruch erfolgreich ist.

Kurz bevor Ray das Gefängnisgelände verlässt, hört sie eine Stimme hinter sich. Es ist nur ein Schatten zu sehen und die Spieler*Innen können merken, wie verängstigt Ray auf einmal ist. Die nicht gut erkennbare Silhouette hat grosse Ähnlichkeiten mit Ray. Ray dreht sich zum Schatten um und der Bildschirm wird schwarz.

4.3. Teil 3: Ein Neuanfang

Dieser Teil der Geschichte ist sehr kurz und die Spieler*Innen können hier nichts beeinflussen. Es dient dazu die zweite Hälfte des Spieles einzuleiten und schränkt als einziger Teil die Spieler*Innen so sehr ein.

Ray läuft auf einen Hügel zu, und die Umgebung scheint farbiger zu werden. Oben angekommen, tauchen Lys und Arden auf, und gratulieren Ray zu ihrem Ausbruch.

Ray hat es geschafft und kann nun nach Maverick oder in die Welt von Arden. Arden fragt, was mit Veritas geschehen ist, worauf Ray antwortet, dass das Gefängnis verschwunden ist, und nicht mehr existiert. Lys fragt, was dieser Schatten wollte, worauf Ray fragt, welchen Schatten er denn meint. Arden wird misstrauisch, doch Ray meint, dass es wahrscheinlich nichts Wichtiges war, und das Gefängnis nun weg ist. Doch bevor er nachfragen kann, präsentiert Lys eine Idee, was sie nun machen könnten. Er will weiter Spass in Maverick haben, will jedoch nicht zu viel Chaos verursachen. Er schlägt vor, dass falls jemand Kontrolle übernehmen oder abgeben wollte, sollte er/sie die anderen zwei fragen, und dann könnten sie wechseln. Ray und Arden sind überrascht, da sie es nicht als eine Möglichkeit angesehen haben. Sie denken, sie hätten keine Kontrolle darüber. Lys fügt hinzu, dass er selber nicht sicher ist, ob es geht, dass sie es aber probieren könnten.

Nach einigem Ausprobieren schaffen sie einen «Switch». Das «Switchen» ist anfangs nicht sehr zuverlässig. Auch kann es sein, dass jemand keine Lust hat, aktiv zu sein, und das deshalb der Wechsel verhindert wird. Doch mit diesem Werkzeug, können die drei ihr Leben neu organisieren und es kann ihnen nichts mehr im Weg stehen.

4.4 Teil 4: Die Wahrheit der Vergangenheit

In diesem Teil des Spiels haben die Spieler*Innen die Möglichkeit, den Charakter unter bestimmten Bedingungen selber zu wechseln (Siehe Kapitel 3.4). Dadurch haben die Spieler*Innen sehr grosse Freiheiten und können entscheiden, wie sie spielen wollen. Es wird die Route gezeigt, bei der sich Arden und Lys entscheiden, das Headspace zu untersuchen, da diese Route länger ist. Die andere mögliche Route wird im Kapitel 4.5 gezeigt.

4.4.1 Aufbruch zur Wahrheit

Die nächsten Wochen vergehen ohne grossen Ereignisse. Die drei Protagonist*Innen gewöhnen sich an die Situation und versuchen ihr Leben zu normalisieren und mithilfe der anderen ihre Ziele zu erfüllen. Das Wechseln funktioniert mit der Zeit auch besser.

Doch Arden erinnert sich immer noch an den Schatten, mit dem Ray gesprochen hat und seitdem nicht mehr aufgetaucht ist. Auch wenn Ray sich nun in die jetzige Situation eingelebt hat, benimmt sie sich manchmal komisch.

Eines Tages, als Ardens Argwohn grösser wird, findet er sich in seinem Headspace wieder, welche in diesem Fall von Arden, Ray und Lys geteilt wird. Er befindet sich auf einer weiten Weide. Er schaut sich um, und sieht im Hintergrund ein riesiges Gebäude, welches ihm bekannt vorkommt. Kurz darauf erkennt er, dass es grosse Ähnlichkeiten mit dem Gefängnis Veritas hat. Als er näherkommen will, hört er eine Stimme hinter sich. Es ist Ray und sie sagt ihm, dass es nichts in dieser Richtung gibt, dass er nicht dorthin gehen soll. Arden ist verwirrt, will aber wissen, wieso das Gefängnis dort ist, und wo er sich überhaupt befindet. Als Arden aber einen Schritt in Richtung des Gefängnisses geht, wird er plötzlich von Ray angegriffen und er wacht wieder in seiner Stadt auf.

Ray verhältet sich nach diesem Vorfall weiterhin normal, doch wenn Arden über das Headspace und Veritas reden will, schaut sie ihn bedrohend an, und er traut sich nicht, etwas zu sagen. Deswegen sucht er einem Moment, indem er alleine mit Lys reden kann. Als Arden Lys alles erzählt ist er nicht überrascht. Er erklärt Arden, was das Headspace sei, und dass er erwartet hat, dass das Gefängnis wahrscheinlich irgendwo in ihrer Gedankenwelt sei. Er ist aber trotzdem überrascht, dass Ray ihnen zum einen nichts über den Schatten und das Gefängnis gesagt hat und dass sie nicht will, dass Arden dorthin geht. Sie beschliessen, dass sie versuchen sollten, es mit Ray zu besprechen, und wenn das nicht klappt, werden sie selber in das Gefängnis gehen und schauen, was es damit auf sich hat.

Als sie Ray damit konfrontieren wollen, erwidert sie, dass es dort nichts zu sehen gäbe, und dass sie bitte nicht gehen sollten. Sie meint, es gehe ihnen ja gut, und sie sollten diese Situation nicht ruinieren. Nun können die Spieler*Innen sich entscheiden entweder mit Lys und Arden die Wahrheit herauszufinden oder Ray zu vertrauen. Falls die Spieler*Innen sich für die Wahrheitssuche entscheiden, versuchen Lys und Arden Leben weiterzuleben. Wenn sie Zeit

haben, gehen sie dann in das Headspace, um das Gefängnis zu erreichen, welches weiter weg ist, als sie denken.

Auf dem Weg finden sie viele Orte, die Lys und Arden bekannt vorkommen, an die sie sich jedoch nicht erinnern können. Sie finden viele Briefe, Fotos und weitere Objekte, welche mehr über diese Orte preisgeben, doch sie verstehen nicht ganz, wie alles zusammenhängt. Auch wird Ray immer feindseliger, und versucht sie abzuhalten, weiterzukommen. Als Arden und Lys beim Gefängnis ankommen, können sie nicht mehr mit Ray reden und Ray versucht alles, um sie aufzuhalten. Aber nun sind sie umso erpichter herauszufinden, was diese Orte waren, wieso das Gefängnis existiert und wieso Ray versucht, sie aufzuhalten.

Arden und Lys versuchen ihr Möglichstes, um ins Innere des Gefängnisses zu kommen und die Vergangenheit aufzudecken. Doch das Gefängnis scheint noch gefährlicher und gesicherter zu sein, als wenn Ray noch eine Gefangene war. Zudem scheint das Gefängnis nicht den Regeln der realen Welt zu folgen, da es sich im Headspace befindet. Doch im Gefängnis erfahren sie mehr, je weiter sie kommen. Am Ende erreichen sie ein Zimmer, wo der Schatten, den Ray gesehen hat, sitzt. Als sie näher an den Schatten kommen, sehen sie, dass der Schatten Ray ist. Ray verkündet nun, dass sie die Wahrheit erzählen wird.

4.4.2 Die Belastende Vergangenheit

Als Arden noch jünger war, haben sich seine Eltern getrennt, und er musste zu seinem Vater ziehen. Damals war er noch nicht «gespalten». Er wurde sehr schlecht von seinem Vater behandelt, aber Arden hat sich nie beschwert. Der Vater hat vieles von ihm erwartet, und wenn er diesen Erwartungen nicht gerecht wurde, wurde er bestraft und misshandelt. Auch hatte der Vater über Zeit ein immer grösseres Alkoholproblem und griff häufiger zur Flasche. Vor etwa einem Jahr gingen der Vater und Arden auf eine kleine Reise. Durch die Misshandlungen des Vaters, hat sich die Psyche von Arden schon angefangen zu teilen. Doch während dieser Reise, hat sich diese Teilung der Psyche vollständig ausgeprägt. Sie haben an einer Brücke angehalten. Dort hat Arden sich in einem kurzen Augenblick, fast schon reaktiv, dafür entschieden, den Vater die Brücke runterzuwerfen. Dieser Vorfall wird später als Suizid abgetan.

Lys hatte genug von den Missetaten des Vaters, weshalb er sich durch diesen Mord Freiheit verschaffen wollte. Da es ihm nicht emotional betroffen hat, hat er es inzwischen vergessen, und versucht einfach seine Freiheit zu genießen. Ray hingegen hat sich die Schuld an das Ereignis gegeben und wollte sich selber im Gefängnis bestrafen. Dieses Gefühl wurde nur schlimmer, weil niemand weiss, dass sie es war, und sie somit ganz allein ist. Arden ist nun die «normale» Person, welche sich nicht daran erinnern kann, und somit normal weiterleben kann. Nach diesem Vorfall ist Arden zu seiner Mutter gezogen, doch Arden hat sich wegen Ray in den ersten Monaten so sehr zurückgezogen, dass sie in die neue Stadt gezogen sind. Dies ist auch der Grund, wieso sie zum Psychologen geschickt werden.

4.5 Teil 5: Das Ende

Dieses Kapitel stellt die Verschiedenen Art und Weisen dar, wie das Spiel enden kann. Diese Endings hängen von der Spielweise der Spieler*Innen ab. Zum einen wird das Ending dadurch bestimmt, wie und ob die Spieler*Innen die Wahrheit über die Vergangenheit erfahren haben und wie gut sich Arden, Lys und Ray am Schluss verstehen. Auch gibt es noch einige Nuancen, welche durch die Bekanntschaften von Lys und Arden abhängen, doch dies Beeinflusst nur in einigen Endings, welche Charaktere mit ihnen Sprechen und weitere kleine Details.

4.5.1 Leben in Harmonie

Die Spieler*Innen bekommen dieses Ending, wenn sie das Gefängnis erfolgreich infiltriert haben, und das Verhältnis der drei zueinander sehr gut ist. Dies wird erreicht, indem alle Quests von Lys geschafft und genügend Freunde für Arden gefunden wurden, Ray sich sehr wohl fühlt und die Zusammenarbeit zwischen den dreien sehr gut funktioniert.

Nun, haben Lys und Arden erfahren, was vor einem Jahr passiert ist. Arden ist sehr überrascht, während Lys unbeeindruckt wirkt. Lys hat sich daran erinnert, dass er «aktiv» war, als sie ihrem Vater den letzten Schubs gegeben haben. Er fühlt sich aber nicht schuldig für seine Tat. Ray fühlt sich vor allem schlecht dafür, dass sie die Vergangenheit die ganze Zeit verschwiegen hat. Arden versteht es, braucht trotzdem noch etwas Zeit, um es zu akzeptieren.

In den nächsten Tagen arbeiten sie zusammen, um dieses traumatische Ereignis zu verarbeiten, und leben ihr Leben in Harmonie weiter. Sie geben auf die jeweils anderen Acht, und arbeiten, wenn möglich zusammen. Auch können sie mit wenigen Freunden von Arden, welchen sie Vertrauen vielleicht über ihre Situation aufklären.

4.5.2 Vergeben und Vergessen

Die Spieler*Innen bekommen dieses Ending, wenn sie das Gefängnis erfolgreich infiltriert haben, und das Verhältnis der drei zueinander nicht zu schlecht ist, also die Spieler*Innen haben versucht, die Ziele der drei Charaktere zu folgen, zum Beispiel hat Arden einige Freunde, Ray fühlt sich okay und Lys konnte sich in seiner Welt ein wenig austoben. Die drei haben sich auch nicht zu oft zerstritten.

Arden und Lys hören der Geschichte von Ray zu. Während Arden vollkommen schockiert ist, nimmt es Lys ziemlich gelassen. Er hat sich wieder daran erinnert, und weiss, dass er die Tat begangen hat. Doch er findet weiterhin, dass es gerechtfertigt war. Nun gibt es nichts mehr zu verstecken und Ray bricht in Tränen aus, weil sie sich schuldig fühlt. Zum einen fühlt sie sich schuldig dafür, dass sie ihren Vater getötet hat, oder es zumindest glaubt. Aber auch dafür, dass sie es verheimlicht hat, und es Arden und Lys so schwierig gemacht hat. Die Beiden verzeihen ihr und sie fühlt sich ein wenig besser. Die Drei kehren wieder zu ihrem Alltag zurück, doch die Situation ist weiterhin sehr angespannt. Sie versuchen sich aber zu versöhnen. Arden akzeptiert, dass der Tod ihres Vaters Lys nicht interessiert, Ray akzeptiert, dass es nicht ihre Schuld war, und alle lernen, wie sie zusammenleben können. Es gibt gleichwohl Meinungsverschiedenheiten, und auch verursacht ihre Situation viel Chaos in ihrem Leben, doch mit Übung, können diese Schwierigkeiten bewältigt werden.

4.5.3 Die Last der Vergangenheit

Die Spieler*Innen bekommen dieses Ending, wenn sie das Gefängnis erfolgreich infiltriert haben, das Verhältnis der drei zueinander jedoch sehr schlecht sind. Das wird erreicht, wenn entweder zu viele oder fast keine Switches passieren, und Arden, Lys und Ray sich immer wieder in die Quere kommen. Deswegen hat Arden nicht viele Freunde, Ray fühlt sich unwohl, und Lys kann nicht häufig in seine Welt, um Spass zu haben.

Schon während dem Gefängniseinbruch, weigern sich Arden und Lys mehr und mehr zusammenzuarbeiten. Das Wechseln klappt fast nie, wodurch das Planen sehr schwierig wird. Sie haben es nur sehr knapp geschafft, das Zimmer, indem Ray wartet, zu erreichen. Nun da sie die Geschichte von Ray gehört haben, regt Arden sich auf, weil Ray nichts gesagt hat. Er findet, dass sie ja in der Situation zusammen sind, und dass sie, wenn sie nicht zusammenarbeiten, nie etwas schaffen werden. Dann bemerkt Arden wie Lys diese Situation unbeeindruckt lässt. Er schreit Lys an, wieso er nicht reagiert. Als Lys antwortet, dass er sich nun an alles erinnert und er immer noch denkt, der Vater hätte es verdient, bricht Ray zusammen und Arden wird nur noch wütender. Arden behauptet, dass Lys ein Psychopath ist und Ardens Leben immer nur schwerer mache. Dies kann Lys nicht einfach hinnehmen und greift zu seinem Schwert. Als er auf Arden zustürmt schreit Ray auf, und der Bildschirm wird abermals schwarz.

Das Switchen ist nun unmöglich, und ihr Leben fällt mehr und mehr auseinander. Ray will ihre Schuld begleichen, Lys will seine Freiheit behalten, und Arden will alles vergessen und ignorieren. Auch scheint niemand Ray zu glauben, wenn sie über den Vorfall redet, und es wird offensichtlicher, dass etwas mit der Person Arden, welche alle dachten zu kennen, nicht stimmt. Er wird als verrückt abgestempelt, wodurch die drei immer mehr in die Ecke gedrängt werden, als sie zum ersten Mal ein gemeinsames Ziel haben. Nämlich ihr Leben zu beenden.

4.5.4 Ich vertraue dir

Die Spieler*Innen bekommen dieses Ending, wenn sie sich dazu entscheiden, Ray zu vertrauen, und wenn das Verhältnis zwischen den drei Charakteren sehr gut ist. Dies wird erreicht, indem alle Nebenmissionen von Lys geschafft hat und genügend Freunde mit Arden gefunden wurden, Ray sich sehr wohl fühlt und die Zusammenarbeit zwischen den dreien sehr gut funktioniert.

Arden und Lys folgen den Aufforderungen von Ray und ignorieren das Gefängnis im Headspace. Nun da Arden und Lys das Gefängnis nicht wieder betreten haben, leben sie ihr Leben wie bisher weiter. Ray scheint weiterhin etwas zu verstecken, doch Arden gibt ihr Zeit, und will sie nicht dazu zwingen etwas zu sagen. Ray versucht die Vergangenheit alleine zu verarbeiten, und holt sich nur emotionale Hilfe von Lys und Arden. Über Ray erfahren die Spieler*Innen, was mit ihrem Vater passiert ist. Gegen Ende konfrontiert sie ihren Schatten, und akzeptiert ihn, weswegen sie endlich die Vergangenheit verarbeiten kann. Sie erzählt ihre Geschichte Arden und

Lys, welche Ray nun bedingungslos vertrauen. Nachdem die Geheimnisse gelüftet sind und alle über die Vergangenheit Bescheid wissen und sie auch nur noch selten nach Maverick gehen, verschwinden die Grenzen zwischen Arden, Lys und Ray. Eines Tages merkt Arden, dass er allein ist. Lys und Ray sind jedoch nicht einfach verschwunden, sondern sind in Ardens neuer einheitlichen Identität vorhanden, und Arden kann nun sein Leben ohne Komplikationen weiterleben.

4.5.5 Die Schuld

Die Spieler*Innen bekommen dieses Ending, wenn sie sich dazu entscheiden, Ray zu vertrauen und wenn das Verhältnis zwischen den drei Charakteren nicht zu schlecht ist, also die Spieler*Innen haben versucht, die Ziele der drei Charaktere zu folgen, zum Beispiel hat Arden einige Freunde, Ray fühlt sich okay und Lys konnte sich in seiner Welt ein wenig austoben. Die drei haben sich auch nicht zu oft zerstritten.

Arden folgt Rays Aufforderungen, das Gefängnis zu ignorieren, und entscheidet sich dafür, Ray zu vertrauen. Arden und Lys scheinen die Wahrheit nicht herausfinden zu wollen und das kommt Ray recht. Sie versucht deswegen die Vergangenheit auch verborgen zu halten und zieht sich immer weiter zurück. Sie will sich weiterhin selber bestrafen und Lys und Arden nicht in die Quere kommen. Sie versucht selber die Wahrheit zu verarbeiten, doch sie schafft es nicht und entfernt sich immer weiter von Lys und Arden. Als Arden dies langsam bemerkt wird er besorgt und versucht mit Ray zu reden, was aber nicht mehr geht. Also bespricht er mit Lys, was der Grund sein könnte. Er weiss es aber auch nicht. Daraufhin zerstreiten sich die beiden, weil sie sich gegenseitig beschuldigen. Während sie streiten, erinnert sich Lys, wie er seinen Vater umgebracht hat und erzählt es Arden. Dieser wird nur wütender, weil er denkt, dass Lys dies verschwiegen hätte, und weil er denkt, dass dies unmenschlich sei. In diesem Moment taucht Ray wieder auf, und versucht die Situation zu entschärfen. Sie schafft es nicht und der Streit verschlimmert sich. Dies wird langsam auch für Aussenstehende ersichtlich, weswegen Arden, Lys und Ray von ihren Eltern in eine Psychiatrie gebracht werden.

4.5.6 Die Ruhe nach dem Sturm

Die Spieler*Innen bekommen dieses Ending, wenn sie sich dazu entscheiden, Ray zu vertrauen und das Verhältnis der drei zueinander sehr schlecht sind. Das wird erreicht, wenn entweder zu viele oder fast keine Switches passieren, und Arden, Lys und Ray sich immer wieder in die Quere kommen. Deswegen hat Arden nicht viele Freunde, Ray fühlt sich unwohl, und Lys kann nicht häufig in seine Welt, um Spass zu haben.

Arden akzeptiert Rays Wunsch, will jedoch trotzdem wissen, wieso sie nichts machen sollten. Als Ray nicht antworten will, wird er wütend und fängt an, Ray und Lys zu ignorieren. Arden kann nicht mehr angesprochen werden, und macht, was er will. Ray verschwindet nach einiger Zeit ohne Grund. Arden interessiert es aber nicht. Seine Freunde werden immer besorgter und finden, dass Arden komisch ist. Lys verliert seine Orientierung in welcher Welt er sich befindet, und verursacht auch in Ardens Welt Chaos. Alles wird immer chaotischer, bis Arden und Lys letztendlich zusammen auf einer Brücke über einem Gleis stehen. Auf einmal scheint die Zeit stehen zu bleiben, und das Chaos ist verschwunden. Es gibt nur noch die Klarheit, was als nächstes Geschehen wird.

5 Kommentarteil

In diesem Kapitel werden die Inspirationsquellen meiner Arbeit dargestellt. Zudem wird verglichen, wie DIS in der Psychologie, in der Literatur und in *Disarrayed* beschrieben wird. Auch wird diskutiert, inwiefern die Geschichte in dieser Arbeit interaktiv ist, und wieso diese Interaktivität den grösstmöglichen Effekt ermöglicht.

5.1 Inspiration

Diese Arbeit hat die Spiele *Omori* und *Persona 5* als Hauptinspirationsquellen genommen. Die Ideen, welche von diesen Videospielen übernommen wurden, wurden überarbeitet, um die Handlung besser unterstützen zu können. In diesem Kapitel wird aufgezeigt, was aus diesen Spielen übernommen wurde, wieso diese Elemente übernommen wurden, und wie diese Elemente angepasst wurden.

5.1.1 *Omori*

Omori ist ein Computer-Rollenspiel, welches im Jahr 2020 vom Indie-Entwicklerstudio Omocat entwickelt worden ist. In diesem Spiel spielen die Spieler*Innen einen Jungen namens Sunny, der seine Wohnung seit längerem nicht mehr verlassen hat, und seinen Alter-Ego *Omori*, welcher in einer von Sunny erstellten Traumwelt Abenteuer erlebt. Beide erkunden jeweils die reale Welt oder die Traumwelt, um ihre Ängste zu bewältigen. (vgl. Wikipedia. *Omori*, 2021).

Das Spiel *Omori* ist während der Anfangsphase dieser Arbeit herausgekommen, und hatte einen grossen emotionalen Effekt auf mich, wodurch ich ein ähnliches Spiel kreieren wollte, welches auch eine psychologisch komplexe Geschichte durch ein Videospiel erzählt und somit dem Spieler näherbringt. In *Omori* geht es um dissoziative Amnesie, also «autobiografische Erinnerungslücken [...], die im Zusammenhang mit belastenden oder traumatischen Ereignissen auftreten und über das Maß der «normalen Vergesslichkeit» hinausgehen». In *Disarrayed* geht es im Gegensatz um DIS, welche ähnlich zur dissoziativen Amnesie ist.

In *Omori* sind die zwei Welten in denen die Charaktere, im Design der Welten, wobei die Traumwelt knalliger, fröhlicher, offener und grösser ist, verschieden. Diese Idee wurde für diese Arbeit übernommen, wobei es anstatt zwei Welten, vier unterschiedliche Welten gibt. Auch sind die Unterschiede zwischen den Welten grösser, da sich das Gameplay, also alles was sich auf die Spielerfahrung der Spieler*Innen auswirkt, stark unterscheidet. Dadurch konnte eine Welt hinzugefügt werden, welche dazu dient, eine Abwechslung zum sehr dialoglastigen Rest des Spiels zu bieten. Die drei Protagonist*Innen können zudem besser charakterisiert und ihre Ziele besser dargestellt werden.

5.1.2 *Persona 5*

Persona 5 ist ein Computer-Rollenspiel, welches im Jahr 2016 von Atlus entwickelt worden ist. In diesem Spiel spielen die Spieler*Innen einen Schüler mit dem Pseudonym Joker, welcher fälschlicherweise der Körperverletzung beschuldigt wurde, und deswegen auf Bewährung ist. Über den Verlauf seines Schuljahres erhält er und weitere Schüler spezielle Fähigkeiten, womit sie Mementos, eine übernatürliche Welt betreten können, welche aus den unterbewussten

Verlangen der Menschheit gebildet wird. In dieser Welt können die Jugendlichen bössartige Absichten aus den Herzen von Erwachsenen stehlen, und sie somit reformieren. Im Spiel wird gewechselt zwischen einem Dungeon-Crawler, bei dem Spieler*Innen sich durch ein Spielgebiet in Mementos durchkämpfen und so die Handlung vorantreiben, und einem Lebenssimulator, bei dem Spieler*Innen in der echten Welt mit verschiedenen Charakteren interagieren und Beziehungen mit ihnen aufbauen können, um so neue Fähigkeiten für Mementos zu bekommen. (vgl. Wikipedia. Persona 5, 2021)

Wie schon in *Omori*, behandelt *Persona 5* auch viele psychologische Themen, wie das Aufwachsen, die Selbstfindung und die Kognitionswissenschaft, «eine interdisziplinäre Wissenschaft zur Erforschung bewusster und potentiell bewusster Vorgänge» beinhalten. Vor allem letzteres hat mich fasziniert. In *Persona 5* spiegeln die Spielgebiete in Mementos die Wahrnehmung der Welt, welche ein bestimmter Charakter hat, wider. In dieser Arbeit ist dies auch der Fall, wobei die Wahrnehmung der Protagonist*Innen das Aussehen der Welt beeinflusst. Dadurch werden die Welten dynamischer und sie können sich, je nach Entwicklung der Charaktere, ändern. Auch stellen sie die Probleme und Persönlichkeiten der Protagonist*Innen besser dar.

Wie in *Persona 5* ist auch ein Teil von *Disarrayed* ein Lebenssimulator, bei dem Spieler*Innen versuchen Freundschaften zu knüpfen und zu vertiefen. In *Persona 5* können sie jeden Tag entscheiden, mit wem sie Zeit verbringen, und können dann, diese Beziehung stärken. Dabei kommt auch ein Dialog, bei dem Spieler*Innen drei Optionen haben, aus denen sie auswählen können. Je nachdem welche Option sie gewählt haben bekommen sie mehr oder weniger Beziehungspunkte. Dieses System schien mir jedoch zu wenig interaktiv und steif, da es deswegen eine „perfekte“ Art zum Spielen gibt. Dieses Spiel sollte das Dialogsystem so weit wie möglich ausgebaut werden. Anstatt nur drei festgelegte Optionen zu haben, sollte es mehrere Optionen geben, welche alle unter richtigen Voraussetzungen gut sein sollten, und das System sollte auch andere Faktoren wie der Beziehungsstand, Hintergrund des Gespräches und die Persönlichkeit des Gegenübers berücksichtigen. Denn dadurch wird aus einer nebensächlichen Spielmechanik, ein zentrales und interessantes Spielsystem.

5.2 DIS, eine kontroverse psychische Störung

In diesem Kapitel wird aufgeklärt, was die dissoziative Identitätsstörung, ist, und wie sie in der Forschung dargestellt wird. Auch wird gezeigt, wie die multiple Persönlichkeit in der Literatur dargestellt wird. Dazu werden die Bücher *Sollbruchstellen der Seele: Die Multiple Persönlichkeit als Metapher im Identitätsdiskurs* und *Dissoziative Bewusstseinsstörungen: Theorie, Symptomatik, Therapie* als Referenzen genutzt. Danach wird auch noch gezeigt, wie diese psychische Störung im Spiel dargestellt wird, und wie sehr diese Darstellung mit der Forschung korreliert.

5.2.1 Die komplexe posttraumatische Störung DIS

In diesem Teilkapitel wird zuerst allgemein die Geschichte von der Definition von DIS kurz zusammengefasst und dann wird diese Störung definiert. Auch wird erklärt, wieso sich DIS bildet, und welche theoretische Therapieansätze es gibt.

5.2.1.1 Geschichte und Definition

DIS wurde früher auch als multiple Persönlichkeitsstörung bezeichnet und ist eine psychische Störung, an welcher schon seit 1880 geforscht wurde und die seither sehr kontrovers diskutiert wird. (vgl. Eckhardt-Henn & Hoffmann, 2004, S. 200) Kontrovers, weil diese Störung «grundsätzliche Annahmen des modernen Menschenbildes – die Vorstellung einer einheitlichen, in sich geschlossenen Persönlichkeit, sowie die einer zentralen Struktur des Bewusstseins – infrage [stellt]». Diese Krankheit hat vielen Theorien, zum Beispiel von Freud, grundsätzlich widersprochen, wodurch einige Wissenschaftler geneigt waren, der Existenz dieser Störung keinen Glauben zu schenken. Die multiple Persönlichkeitsstörung hatte viele verschiedene Definitionen, welche entweder zu streng oder zu weich waren, und deswegen zu vielen Fehldiagnosen führten. (vgl. Eckhardt-Henn & Hoffmann, 2017, S. 202) Die Bezeichnung «multiple Persönlichkeitsstörung» wurde dann durch DIS ersetzt, weil «es sich bei den verschiedenen Persönlichkeitsstrukturen um psychische Strukturen, nicht um «viele Menschen» in einem Körper handelt, auch wenn sich die Betroffenen so erleben.» . Ein wichtiger Teil von DIS ist die Dissoziation, was sich bei der Namensgebung zeigt. Dissoziation ist ein komplexes

psychologisches Konzept, welches im Grunde für die Entbindung eines Individuums aus der eigenen Realität, was vor allem durch Amnesien und Trancezustände geschieht. (vgl. Mergenthaler, 2008, S. 27) DIS kann wie folgt definiert werden:

DIS ist eine komplexe (posttraumatische) Störung, die durch wechselnd aktivierte Persönlichkeitszustände bedingt ist, und sich beim Betroffenen durch gravierende Amnesien und dem subjektiven Empfinden niederschlägt, nicht allein in der Person, also «multipel» zu sein.

Das heisst, dass laut dieser Definition DIS verschiedene Persönlichkeitszustände, bzw. Persönlichkeiten, welche nicht gleichzeitig «aktiv» sind. Diese Persönlichkeiten verursachen viele Amnesien, so als ob jede Persönlichkeit ihre eigene Erinnerung hätte und die Person empfindet sich als mehrere Personen. Wegen der kontroversen Stellung dieser Störung gibt es noch weitere Kriterien, die erfüllt werden müssen, um mit DIS diagnostiziert zu werden, doch dies sind nur weitere Stufen von Amnesie und Dissoziation. Auch wenn früher viele die Validität dieser psychiatrischen Erkrankung angezweifelt haben, ist die Wissenschaft heute zum Konsensus gekommen, dass diese Störung alle notwendigen Kriterien erfüllt, um als solche bezeichnet zu werden. (vgl. Eckhardt-Henn & Hoffmann, 2004, S. 197)

5.2.1.2 Ätiologie

DIS und Trauma haben einen empirisch belegten Zusammenhang, wobei gesagt wird, dass um DIS zu entwickeln eine Person an einem Kindheitstrauma leiden muss. Am häufigsten haben Patient*Innen, welche Traumatisierungen von Vergewaltigungen oder körperlichen Misshandlungen in jungem Alter erlebt haben. (vgl. Eckhardt-Henn & Hoffmann, 2004, S. 206) Traumatische Ereignisse müssen «intensive[...] Angst, Hilflosigkeit oder Entsetzen» beinhalten. Das Individuum will diese Situation beenden, was, wenn es das Umfeld nicht ändern kann, bedeutet, dass es sich von dieser Situation distanziert, und sich in zwei Teile teilt. In jemanden der das Trauma erlebt, und jemanden, der nichts darüber weiss oder es von Aussen betrachtet und sich nicht mit der Situation verbunden fühlt. Dadurch wird auch die Amnesie erklärt, welche zwischen den Selbst-Teilen herrscht. (vgl. Mergenthaler, 2008 S. 45f)

5.2.1.3 Therapie

In der Therapie von DIS wird meist nach einem phasenorientierten Modell mit drei Phasen vorgegangen. In der ersten Phase konzentrieren sich Therapeuten auf «Stabilisierung und Symptomreduktion», die Zweite Phase besteht aus der «Behandlung der traumatischen Erinnerungen» und schliesslich geht es in der dritten Phase um «Integration der Persönlichkeit und RehabilitationDisa. (vgl. Eckhardt-Henn & Hoffmann, 2004, S. 358) Die erste Phase dient zur «Reduktion [...] von autodestruktiven Gedanken und Verhaltensweisen». Als erstes wird ein Fokus auf die allgemeine Gesundheit gelegt, wodurch sich Patient*Innen danach auf die Therapie und das Trauma konzentrieren können. Erst dann sollten Therapeuten zur zweiten Phase fortschreiten (vgl. ebd.). In der zweiten Phase ist das Ziel, die traumatischen Erinnerungen in alle Persönlichkeitsanteile zu integrieren. Danach können diese Erinnerungen überwunden werden, wodurch das Trauma geheilt wird. (vgl. Eckhardt-Henn & Hoffmann, 2004, S. 381) In der dritten Phase sollten dann alle Persönlichkeitsanteile fusioniert werden. Auch wenn durch die ersten zwei Phasen die Lebenssituation der Patient*Innen sich verbessert hat, können sie dennoch Schwierigkeiten haben, weil sie bei Stresssituationen dazu tendieren, zu dissoziieren. Dieser Integrationsprozess kann sehr komplex sein und auf verschiedene Arten erfolgen, doch das Endziel ist die Synthese der Persönlichkeitsanteile. (vgl. Eckhardt-Henn & Hoffmann, 2004, S. 383)

5.2.2 Multiple Persönlichkeit in der Literatur

In diesem Kapitel wird aufgezeigt, wie die multiple Persönlichkeit, was mit DIS verglichen werden kann, in der Literatur dargestellt und genutzt wird.

5.2.2.1 Multiple Persönlichkeit vor der Romantik

Mergenthaler beschreibt, wie es schon in der Antike Charaktere mit multiplen Persönlichkeiten gäbe. Doch diese Charaktere würden während dem Vorherrschen des Christentums weniger, weil die Identität der Menschen als von Gott vorherbestimmt gesehen wäre, und diese einheitlich sein soll. Erst in den Anfängen der Aufklärung werde das Selbst zum Forschungsobjekt, welches ein Individuum durch Selbstgespräche erforschen kann. Eingangs würden durch diese

Selbstreflexion dem Selbst eine absolute Gewissheit verliehen. Doch mit der Zeit tauchten durch diese Methode des inneren Monologs immer mehr Zweifel auf. Diese Zweifel erreichen in der Romantik einen Höhepunkt.

5.2.2.2 Der Doppelgänger

In der Romantik tauchen in Doppelgängern eine neue Art der Protagonist*Innen, welche eine innere Zerissenheit repräsentieren. Die Autoren der Zeit kannten den Begriff der multiplen Persönlichkeit zwar nicht, und haben diese Doppelgänger auch nicht durch psychische Phänomene erklärt. Trotzdem zeigen die Doppelgänger, vor allem Doppelgänger von E.T.A. Hoffmann, viele Merkmale, welche mit DIS verbunden werden, wie zum Beispiel die «Ich-Diffusion». Obwohl die Protagonist*In und der Doppelgänger in der Literatur der Romantik jeweils einen eigenen Körper haben, haben sie dennoch ein ähnliches Aussehen wodurch deren Identität oft verwechselt oder vermischt wird. Über Zeit wird die Einheit der Identität immer mehr, wie bei «Dr. Jekyll und Mr. Hyde» von R.L. Stevenson, aufgelöst, oder es wird aus einer Verdoppelung zu einer Vervielfachung der Persönlichkeit, wie bei «Dorian Gray» von O. Wilde. Diese Zerstückelung des Ichs ist bis in die Mitte 20. Jahrhundert meistens negativ konnotiert, weil diese Geschichten oft in der Zerstörung und im Chaos derer, die sich der Einheit entziehen, enden. (vgl. Mergenthaler, 2008, S. 134-138) «Dr. Jekyll mag versuchen, Teile in sich zu verdrängen, zu isolieren oder gar zu dissoziieren. Letztendlich setzt sich aber die Einheit wieder durch; sie holt sich zurück was ihr gehört – und zwar mit aller Macht.» Die Literatur zeigte sich also sehr kritisch gegenüber der vervielfältigung der Person.

5.2.2.3 Multiple Persönlichkeit als Mittel zur Identitätsfindung

In der Moderne und der Postmoderne findet einen positiven Wandel in der Betrachtung der multiplen Persönlichkeit statt. Es geht nicht mehr um das auflösen des Ichs, sondern um das Aufteilen des Ichs, woraus das Ich sich neu finden und definieren kann. Dies birgt, wie auch bei den Doppelgängern, eine gewisse Gefahr. Während bei den Doppelgängern jedoch die Gefahr bestand, dass das Individuum von ihnen zur Einheit mit dem Doppelgänger gezwungen wird, besteht sie bei der neuen multiplen Persönlichkeiten daraus, dass Jemand sich in den neuen

Möglichkeiten verirren kann und anstatt ein neues passendes Ich zu finden, seine Identität gänzlich verlieren kann. (vgl. Mergenthaler, 2008, S. 149) Trotzdem überwiegen die Vorteile der multiplen Persönlichkeit, welche eine neue Weise einführen, Identitätsfragen darzustellen und aufzulösen. Es können mehrere mögliche Identitäten und Leben ausprobiert werden, aus welchem ein Individuum eine neue synthetisierte Persönlichkeit entwickeln kann. In literarischen Texten der Moderne und Postmoderne gibt es häufig eine Hauptfigur, welche in einer Einheit der Identität startet, einen «Identitätsumsturz» erlebt, und nachher zu einer neuen Identitätseinheit, zu einem «wahren und eigenem» Selbst gelangt. Dieser «Identitätsumsturz» mit der multiplen Persönlichkeit ist nicht leidensfrei, jedoch endet dieser nicht in der Katastrophe. (vgl. Mergenthaler, 2008, S. 150-152) Die multiple Persönlichkeit in der Moderne und der Postmoderne dient also um Identitätskrisen zu illustrieren und diese zu lösen.

5.2.3 DIS in *Disarrayed*

In diesem Kapitel wird dargelegt, wie DIS im Spiel dargestellt wird, und ob diese Darstellung mit der Definition der Störung übereinstimmt und ob die Auflösung der Geschichte psychologisch Sinn ergibt. Zudem wird verglichen, inwiefern sich die Art und Weise, wie die multiple Persönlichkeit im Spiel verwendet wird, von der häufigen Verwendungsweise in der Literatur unterscheidet.

5.2.3.1 Haben die Protagonist*Innen DIS?

Die drei Protagonist*Innen sind im gleichen Körper, oder es wird zumindest so dargestellt, als wären es verschiedene Personen, weil die drei es so erleben. Somit ist eines der charakteristischen Bedingungen dieser Störung, nämlich dass sich das Individuum als mehrere Personen empfindet, erfüllt. Werden nun die drei Protagonist*Innen als jeweils einen Persönlich-keitszustand betrachtet, stimmt das mit der Definition in Kapitel 5.2.1 überein. Auch haben die drei Protagonist*Innen Amnesien. Sie erinnern sich am Anfang des Spiels nicht an das, was die anderen gemacht haben. Aber sie können sich alle auch nicht an das Schicksal des Vaters erinnern oder wie er sie behandelt hat. Somit ist auch das Kriterium der Amnesie erfüllt. Vor allem im ersten Kapitel gibt es mehrere durch Dissoziation ausgelöste Situationen, bei denen

Arden zum Beispiel nicht mehr wusste, wieso seine Mitschüler über ihn reden. Auch haben sich die drei Persönlichkeiten, durch die Plagen des Vaters geteilt. Dies hat sich, als sie den Vater von der Brücke geschupft haben, dann zugespitzt. Dies war eine sehr traumatische Vergangenheit, welche DIS in Arden verursacht hat. Dadurch kann konstatiert werden, dass Arden, mit Lys und Ray, die DIS haben.

5.2.3.2 «Therapie» von Arden, Lys und Arden

Am Ende der Geschichte werden, je nach dem welches Ending die Spieler*Innen bekommen, zwei Lösungs-vorschläge dargeboten. Entweder können Lys, Arden und Ray zusammenarbeiten und ihr Leben zusammen weitergestalten (siehe Kap. 4.5.1 und 4.5.2), oder sie gelangen an einen Punkt, an dem das Trauma überwunden ist, und sie nach und nach wieder zusammenwachsen und eine neue einheitliche Identität schaffen, welche keine DIS hat (siehe Kap. 4.5.4). In beiden Fällen muss sich aber mindestens jemand der Vergangenheit stellen, das traumatische Ereignis erinnern und darüber hinwegkommen. Jedoch dürfen die Spannungen zwischen den drei Protagonist*Innen nicht zu gross sein und sie müssen zusammenarbeiten und zusammenleben können. Denn sonst kann das Trauma nicht verarbeitet werden und die Spieler*Innen bekommen ein schlechtes Ending. Wird dies mit dem im Kapitel 5.2.1 erwähnten Phasenmodell verglichen, werden einige Ähnlichkeiten deutlich. Damit Spieler*Innen ein gutes Ending erhalten, und Arden, Lys und Ray somit eine erfolgreiche Therapie haben, müssen sie, analog zu der ersten Phase, ihre Lebenssituation stabilisieren und lernen zusammenzuarbeiten, was im zweiten Teil «Der Gefängnisausbruch» geschieht. Im vierten Teil müssen sich dann entweder Ray alleine oder Lys zusammen mit Arden der Vergangenheit stellen und ihr Trauma überwältigen. Am Schluss müssen alle drei die Wahrheit wissen. Dies entspricht der zweiten Phase im Phasenmodell der Therapie von DIS. In der dritten Phase sollten die Persönlichkeitsanteile in ein ganzes integriert werden, was auch in einem Ending passiert. Doch dieses Spiel stellt auch einen zweiten Vorschlag vor, bei dem die drei gespalten bleiben, aber gut genug zusammenarbeiten können, sodass nicht zu viele Unannehmlichkeiten im Alltag entstehen. Dies steht im Kontrast zu der therapeutischen Theorie, wodurch angezweifelt werden kann, ob diese Methode zu einer guten Zukunft für Arden, Lys und Ray führen kann. Ich denke jedoch, dies kann funktionieren, wenn sie sich gut arrangieren können und sie den Fakt, dass sie einen Körper teilen, nicht als belastend betrachten. Denn wenn es sie nicht stört, sollten sie auch nicht weiter behandelt werden müssen.

5.2.3.3 Multiple Persönlichkeit in *Disarrayed*

In der Literatur wurde die multiple Persönlichkeit sehr oft mit der Frage der eigenen Identität verbunden. Es wurde gefragt: «Wer bin ich?», und die multiple Persönlichkeit hat entweder geholfen, diese Frage zu beantworten, oder, wie im Fall der Doppelgänger, das Individuum bestraft, diese Frage gestellt zu haben. Und dabei wurde die multiple Persönlichkeiten entweder als positiv und als eine Möglichkeit, oder als negativ und chaotisch beschrieben. In *Disarrayed* ist die Identitätsfrage nicht zentral. Arden merkt eines Tages, dass Lys und Ray in seinem Körper existieren, doch er fragt sich nicht, wer er ist oder wer die anderen zwei sind. Sie sind einfach getrennte Personen. Die multiple Persönlichkeit, oder in diesem Fall DIS, wird nicht bewertet. Es wird gezeigt, welche Probleme diese Störung hervorrufen kann, es werden Gründe gezeigt, wieso sie entstehen kann, und es wird darauf hingewiesen, wie Betroffene damit umgehen könnten. In *Disarrayed* ist die multiple Persönlichkeit zentral, aber nicht als Metapher für eine Identitätskrise oder als literarisches Mittel. Sie dient keinem anderem Zweck als dass die Protagonist*Innen einen Körper teilen und sie sich damit abfinden müssen, und dass die Spieler*Innen durch dieses Spiel näher an die Erfahrungen von Personen mit DIS kommen können.

5.3 Interaktive Geschichten

In diesem Kapitel wird aufgezeigt, wieso Videospiele einen grossen Wert als Erzählmedium besitzen, was *Disarrayed* zu einer interaktiven Geschichte macht, und wieso die Interaktivität die Geschichte, die erzählt wird, unterstützt.

5.3.1 Videospiele als Erzählmedium

In diesem Teilkapitel wird mithilfe der Arbeit *Tell Me More: Storytelling in Video Games from a Literary Studies' Perspective* von Christina Kutscher gezeigt, was Videospiele, im Vergleich zu anderen Erzählmedien, speziell macht.

Den Begriff Videospiele zu definieren ist nicht einfach. Der Duden definiert Videospiele als «elektronisches Spiel, das über einen Monitor läuft und in das die Spieler*Innen über eine

Tastatur, einen Joystick oder mithilfe einer Maus eingreift». Doch schon diese Definition ist unzutreffend, weil sie Videospiele an die Kontrollmöglichkeiten bindet, obwohl es viele Spiele gibt, welche zum Beispiel über einen Touchscreen gespielt werden können. Für diese Arbeit stütze ich mich auf die Definition von Neitzel. Sie definiert Videospiele über eine fiktionale Spielwelt, welche vom Realen Raum getrennt ist, und von Spieler*Innen beeinflusst werden kann:

*Spieler[*Innen] führ[en] im Spiel Handlungen aus, die während des Spiels vom Computer medialisiert, transformiert und dargestellt werden. [...] Jedes Computerspiel trennt den tatsächlichen Raum, in dem sich die Spieler[*Innen] befinden, vom Raum des fiktionalen Spielgeschehens, der audiovisuell dargestellt wird. [...] Spieler*Innen [können] den Audiovisuellen Raum unter Zuhilfenahme verschiedener Eingabegeräte manipulieren und gleichzeitig die Effekte der Manipulation auf dem Monitor als Ausgabegerät sehen. (Neitzel, 2007, zitiert nach Kutscher, 2019, S. 16)*

In dieser Definition ist die fiktionale Welt und die Interaktion mit den Spieler*Innen zentral, damit ein Videospiele als solches bezeichnet werden kann. Wenn nun ein Videospiele eine Narrative erzählt, dann ist es, wie Romane, Filme und Hörbücher, ein Erzählmedium. Zudem ist sie nach Neitzel interaktiv, da die Spieler*Innen die Spielwelt und somit die Handlung beeinflussen können. Diese Interaktivität mit den Spieler*Innen ermöglicht folgende Effekte: Immersion, Flow und Agency. Diese Effekte machen das Erzählmedium Videospiele einzigartig (vgl. Kutscher, 2019, S. 16).

5.3.1.1 Immersion

Therrien sagt, dass der Begriff *Immersion* im Kontext von vermittelten Repräsentationen mit dem Gefühl, in eine, nicht unmittelbare Realität transportiert zu werden, korreliert. Somit werde es auch mit dem Grad der Lebhaftigkeit oder Glaubwürdigkeit der dargestellten Realität verbunden (vgl. Therrien, 2014, paraphrasiert nach Kutscher, 2019, S. 17). Immersion ermöglicht ein besseres Erlebnis beim Spielen. Auch wenn Immersion in anderen Medien möglich ist, ist die Immersion in Videospielen durch Zusammenspiel mit *Flow* und *Agency* am stärksten und effektivste. Videospiele benutzen verschiedene Werkzeuge, wie unter anderem

Realistische Grafik oder glaubwürdige Charaktere, um Immersion zu erzeugen. (vgl. Kutscher, 2019, S. 19)

5.3.1.2 Flow

Mihály Csíkszentmihályi hat den Begriff in der Psychologie eingeführt, der Begriff kann aber auch bei Videospielen verwendet werden. Flow bedeutet eine ganzheitliche Sensation, bei der Spieler*Innen mit totaler Beteiligung agieren. (vgl. Csíkszentmihályi, 2014, paraphrasiert nach Kutscher, 2019) In diesem Zustand sind sie holotisch in eine Aktivität absorbiert, sodass sie ihr Umfeld oder sogar ihr Zeitgefühl vergessen (vgl. Kutscher, 2019, S. 20). Dieser Zustand wird im Spielen durch eine ausgeglichene Balance zwischen Herausforderungen und Fähigkeiten ausgelöst. Wenn die Herausforderung zu klein oder die Fähigkeit der Spieler*Innen zu gross ist, sind sie gelangweilt. Umgekehrt, wenn die Herausforderung zu gross oder die Fähigkeit der Spieler*Innen zu klein ist, sind sie überfordert und gefrustet. Wenn Herausforderung und Fähigkeit im Gleichgewicht sind, können die Spieler*Innen den «Flow-Zustand» Erreichen. Flow unterstützt auch die Immersion der Spieler*Innen. Deswegen ist das Ziel vieler Spielentwickler genau diese Balance zu finden.

5.3.1.3 Agency

Janet H. Murray und Henry Jenkins bezeichnen Agency als die Kraft frei zu agieren und Entscheidungen zu treffen und dass diese Aktionen und Entscheidungen die Narrative Umwelt beeinflussen. (vgl. Murray und Jenkins, 1999, paraphrasiert nach Kutscher, 2019, S. 23) Die Agency der Spieler*Innen ist eine essentielle Qualität der Videospiele. Deswegen versuchen Spieleentwickler möglichst viele Möglichkeiten vorzubereiten, um den Spieler*Innen ein möglichst grosses Gefühl von Agency zu geben. Denn je mehr Macht der Spieler*Innen haben, je mehr sie mit der Spielwelt interagieren können, desto verbundener sind sie mit der Handlung, und desto grösser wird die Immersion. Auch können durch Agency persönliche Verbindungen zu Entscheidungen oder zu Spielen gebildet werden, und Spieler*Innen können auch von diesen Entscheidungen gelernt werden. (vgl. Kutscher, 2019, S. 24f)

Diese drei Effekte ermöglichen ein Spielerlebnis bei dem Spieler*Innen in eine neue Welt eintauchen, in der sie viel beeinflussen können, und die Aussenwelt zu einem gewissen Grad vergessen. Kein anderes Medium kann die Lesenden, Schauenden oder Spielenden so stark in die Handlung miteinbeziehen wie das Medium Videospiel. Jedoch haben Videospiele auch ihre Nachteile. Zum einen sind Videospiele sehr aufwendig zu programmieren und brauchen oft (mit Ausnahme von Indie-Spielen) ein grosses Team (vgl. Chandler, 2014, S. 3). Auch sind die Geschichten, welche in Videospielen erzählt werden oft nicht sehr kompliziert, weil sie von den Spieler*Innen beeinflusst werden können oder weil sie sich auf das Gameplay statt dem Plot konzentrieren. Es gibt trotzdem Spiele wie *Omori*, welche eine narrativ interessante Geschichte erzählen können, diese sind jedoch eher in der Unterzahl. Vor allem die Indie-Industrie versucht in diesem Gebiet weiter zu arbeiten und Spiele zu entwickeln, welche nicht dem mainstream entsprechen und Innovation bringen (vgl. Kutscher, 2019, S. 16f). Auch *Disarrayed* sollte so ein story-driven game, welches Plot vor Gameplay steht, sein. Generell kann gesagt werden, dass dieses Erzählmedium viele Möglichkeiten hat, ein fesselndes, immersives Erlebnis zu schaffen, doch um dieses Potential auszuschöpfen braucht es viel Motivation, Inspiration und Engagement.

5.3.2 *Disarrayed*: eine interaktive Geschichte

In diesem Teilkapitel wird gezeigt, wieso *Disarrayed* eine interaktive Geschichte ist, und wieso diese Geschichte davon profitiert, wenn die Spieler*Innen diese Geschichte beeinflussen können.

Interaktive Geschichten sind Erzählungen welche durch die Entscheidungen der Betrachter*Innen beeinflusst werden können. Beispiele dafür sind der interaktive Film *Black Mirror: Bandersnatch* veröffentlicht im Jahr 2018 oder die Buchserie *1000 Gefahren*, in der Leser*Innen über die getroffenen Entscheidung zu einer bestimmten Seite weitergeleitet wird, um die Geschichte mit der getroffenen Entscheidung weiterzulesen (vgl. Kutscher, 2019, S. 14). Nun ist nach Neitzel, wie in Kapitel 5.3.2 beschrieben, jedes Videospiel interaktiv. Zudem erzählen alle Videospiele eine Geschichte, auch wenn diese in einigen Spielen sehr bescheiden sein können. Auch entscheidet in fast jedem Videospiel die Spielweise, wie die Handlung endet. Entweder gewinnen Spieler*Innen das Spiel, oder sie verlieren. Sind also alle Videospiele interaktive Geschichten? Das kommt darauf an, wie sehr die Spieler*Innen das Narrativ beeinflussen können müssen, damit die Geschichte als interaktiv zählt. In dieser Arbeit wird von

einer strengeren Auffassung ausgegangen, indem der Verlauf der Geschichte während des Spielens von den Entscheidungen der Spieler*Innen verändert wird und es eine Vielzahl an Möglichkeiten, welche durch die Spielweise der Spieler*Innen bestimmt wird, gibt, wie die Geschichte enden kann. Die Weisen, wie die Erzählung enden kann, sollten auch ausführlicher sein als ein einfaches Game Over.

Disarrayed erfüllt diese Bedingungen. Der Verlauf der Geschichte kann durch verschiedene Sachen beeinflusst werden. Die Spieler*Innen können entscheiden, mit welchen NSC sie die Zeit verbringen, wodurch viele verschiedene Spielerfahrungen ermöglicht werden. Auch kann die Zweite Hälfte des Spiels, je nach dem was die Spieler*Innen bei der Entscheidung, ob Arden das Gefängnis im Headspace ignoriert oder nicht, beschliessen, ganz anders verlaufen. Zudem hat das Spiel 6 verschiedene Endings, welche je nach Spielstil von Spieler*Innen erreicht werden können. Auch gibt es leichte Veränderungen, je nach dem mit welchen NSC die Spieler*Innen Freundschaften gebildet haben. Somit gibt es sehr viele unterschiedliche Weisen wie das Spiel verlaufen und enden kann, und somit ist die zweite Bedingung auch erfüllt.

Das Spiel sollte so interaktiv wie möglich gestaltet werden, um die Spielererfahrung möglichst interessant und persönlich zu machen. Das Spiel setzt den Fokus auf die im Kapitel 5.3.1 vorgestellte Agency, und versucht den Spieler*Innen möglichst viele Entscheidungsfreiheiten zu bieten. Dies führt zu einer einzigartigen Erfahrung, und fördert den Wiederspielwert. Doch ausser den normalen Vorteilen, welche für alle story-driven games gelten, profitiert *Disarrayed* noch in einer anderen Weise von der Freiheit der Spieler*Innen. Das Ziel des Spieles ist es, den Spieler*Innen die Störung DIS näherzubringen, und erleben zu lassen. Diese Störung kann für viel Leiden und Chaos im Alltag führen. Im Spiel werden deswegen die grössten Schwierigkeiten von den DIS-inspirierten Funktionen verursacht. Ein Beispiel dafür ist, dass Spieler*Innen am Anfang gezwungen werden, zu bestimmten Zeiten einen bestimmten Charakter zu spielen, und die Spieler*Innen dies nicht beeinflussen können. Das steht dann im Kontrast zu der grossen Freiheit, welche die Spieler*Innen sonst während des Spieles geniessen. Dadurch können die Spieler*Innen besser verstehen, was für Schwierigkeiten eine Person mit DIS durchleben könnte. Also ist *Disarrayed* eine interaktive Geschichte, welche durch die Interaktivität, die Agency der Spieler*Innen, zu einer immersiven und aufklärerischen Erfahrung wird.

6 Schlusswort

Anfangs hatte ich nur die Idee, ein Spiel zu machen. Doch ich wollte kein simples Spiel programmieren, ich wollte ein grösseres, komplexeres, interessanteres Spiel entwickeln. Ich konnte jedoch zum Zeitpunkt dieser Arbeit noch nicht programmieren, und dies würde auch den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Also habe ich mich darauf konzentriert, ein Spielkonzept zu erstellen, zu welchem ich oder Andere zu einem späterem Zeitpunkt ein vollständiges Videospiel entwickeln könnten.

Anfangs habe ich mich noch sehr auf grobe Ideen, welche das ganze Spiel betreffen, konzentriert. Einige dieser Ideen mussten verworfen werden, wie z.B. ein System, welches die Persönlichkeitsentwicklung von Arden, Lys und Ray darstellt. Ich hatte einige Mühe mich auf Details zu konzentrieren und diese auf Papier zu bringen. Vor allem der erste Teil der Handlung war anfangs sehr wirr und unverständlich. Ich habe versucht, die Geschichte chronologisch zu beschreiben, was durch die vielen Perspektivenwechsel jedoch unübersichtlich wurde. Ich wusste wie die Handlung verläuft, wusste jedoch nicht, wie ich sie verständlich erzählen konnte. Als ich den ersten Teil der Handlung getrennt nach Arden, Lys und Ray formuliert habe, wurde es, mithilfe der Grafik am Anfang des Kapitels, viel verständlicher. Da der Rest der Geschichte mehr von den Spieler*Innen abhängt und ich die Geschichte grob umfassen musste, hatte ich weniger Schwierigkeiten den Rest der Handlung zu schreiben.

Als die Handlung fertig geschrieben war, musste ich die wichtigsten Mechaniken im Spiel, die Charaktere und Handlungsräume beschreiben. In diesem Teil musste ich lernen, möglichst kurz und bündig meine Ideen darzulegen, und für diese Arbeit unwichtige Details, welche für die Entwicklung des fertigen Spieles wichtig wären, auszulassen. Doch am meisten Schwierigkeiten bereitete mich im Kommentarteil das Kapitel über DIS. Denn ich musste eine sehr komplexe psychische Störung auf möglichst kleinem Raum definieren und damit arbeiten.

Während dieser Arbeit habe ich gelernt, verschiedene Elemente eines Projektes zur Kenntnis zu nehmen, aber nur die wichtigsten zu erwähnen und weiterzuentwickeln. Zudem habe ich erkannt, dass viele Sachen, welche für mich verständlich sind, für eine in meinem Gedankenprozess nicht

integrierten Person, nicht unbedingt verständlich sein muss, und ich das beachten muss. Auch habe ich gelernt, wie ich einen wissenschaftlichen Text auf die für meine Arbeit wichtigen Informationen beschränken und zusammenfassen kann.

Diese Arbeit hat sich vorgenommen, eine Geschichte zu einem Videospiel zu beschreiben, welches zum einen die Vorteile der Interaktivität von Videospielen hervorhebt, und die Störung DIS möglichst Erfahrungsnah und neutral darstellt, damit Spieler*Innen über diese Krankheit aufgeklärt werden können. In *Disarrayed* wird ein Fall von DIS gezeigt, welcher auch mit der psychologischen Definition übereinstimmt, wie in Kapitel 5.2.3 gezeigt wird. Doch es wurde nicht nur die Definition übernommen und in eine Geschichte integriert, sondern die Geschichte wurde um diese Definition gebaut. Daraus ist eine Geschichte entstanden, welche DIS realistisch, aber auch dramatisch und interessant darstellt. Eine Geschichte, welche durch die Interaktion mit den Spieler*Innen ihr volles Potential ausschöpfen kann. Eine Geschichte, die Spieler*Innen ein angenehmes Erlebnis schafft und den Spieler*Innen etwas über DIS und vielleicht sogar über sich selbst lehrt.

Diese Arbeit dient als Spielkonzept und Startpunkt für die Entwicklung eines Videospieles. Jedoch sind die hier vorgestellten Ideen nicht in Stein gemeißelt und können angepasst werden, falls es die Erfahrungen der Spieler*Innen verbessert. Diese Arbeit hat eine gute Vorarbeit geleistet um ein ambitioniertes, interessantes und aufklärerisches Spiel erstellen zu können, welches hoffentlich für viele einzigartige Erfahrungen führt.

Ich wollte noch einen speziellen Dank an Kai Schiaffini aussprechen, der in einer kurzen Zeit, das Bild für die Titelseite fertiggestellt hat. Das Bild zeigt Lys und seinen Fokus auf Freiheit, Ray und ihre Gefangenschaft sowie Arden und seine vorgespielte Sicherheit, welche durch eine innere Unsicherheit und äusseren Umständen bedroht wird. Dieses Bild ist sehr gelungen und ich werde es möglicherweise für das fertige Spiel nutzen können. Falls jemand auch ein Bild in Auftrag geben will, ist er auf Instagram unter [@_file_missing_](#) erreichbar.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Titelblatt mit künstlicher Darstellung von Lys, Arden und Ray. Kai Schiaffini erreichbar auf Instagram auf [@_file_missing_](#).

Tab 1: Die Tabelle stellt dar, welche Charaktere, wann in der Geschichte vorkommen, wobei Gelb für Arden, Rot für Ray und Grün für Lys steht. Eigene Darstellung.

Eigenständigkeitserklärung

Der Unterzeichnete bestätigt mit Unterschrift, dass die Arbeit selbstständig verfasst und in schriftliche Form gebracht worden ist, dass sich die Mitwirkung anderer Personen auf Beratung und Korrekturlesen beschränkt hat und dass alle verwendeten Unterlagen und Gewährspersonen aufgeführt sind.

Horgen 8810

22.12.2021

Name:

Unterschrift: