

## Storyvorschlag:

### WICHTIG:

Das hier ist nur ein Gerüst, in der Hauptgeschichte müssen noch viele Nebencharaktere eingebaut werden. Es ist auch nur ein Vorschlag, Verbesserungsvorschläge sind gewünscht.

Generell müssen bei der Art der Geschichte, die wir gewählt haben, 2 Dinge beachtet werden: Die Gesamtstory (nach der Auflösung am Schluss) muss Sinn machen, aber vor allem die Geschichte, die der Spieler während des Spielens aufdeckt (die sich ja von dem, was wirklich passiert ist, teilweise unterscheidet) muss Sinn machen und spannend sein. Deshalb teile ich jetzt in 2 Teile auf:

### Hintergrundgeschichte (die erst zu Spielende komplett aufgedeckt ist):

Der Hauptcharakter tritt mit 18 Jahren der US-Armee bei, da er aber einen großen Inneren Widerstand zum Töten hat, und eigentlich nur den Menschen helfen will, lässt er sich dort zum Armeearzt ausbilden. In seinem Ausbilder, einem 50 jährigen Kriegsveteranen und Lazarettarzt, findet er einen Mentor, findet er ein Rollenvorbild und blickt zu ihm auf. Sein Mentor bildet ihn exzellent aus, und der Hauptcharakter sieht ihn wie einen 2ten Vater. Durch Zufall muss er eines Tages mit ansehen, wie sein Mentor, zu dem er immer aufgesehen hatte, einen Kriegsgefangenen brutal misshandelt, foltert und nachdem er die gewünschten Informationen erhalten hat, auch tötet. Er tritt sofort aus der Army aus, und wird langsam aufgrund des Erlebten schizophren. Er unterbindet alle Verbindungen zu seine vorherigen Freunden und Bekannten.

Er hält es nicht aus, dass ein Mensch, dem er kompromisslos vertraut hatte, zu so etwas fähig war. In ihm entwickelt sich eine zweite Persönlichkeit, die das, was sein Mentor getan hat, versucht, zu rechtfertigen. Diese Persönlichkeit wird immer dunkler, das Menschenbild des jungen Arztes entartet immer weiter. Nur seine „normale“ Persönlichkeit ist noch umgänglich.

Hilfe bekommt er nur von einem renommierten Psychologen, der sich des Protagonisten nach seinem Ausstieg aus der Armee angenommen hatte. Dieser Psychologe schafft es letztendlich auch, die „dunkle“ Persönlichkeit zu verdrängen, was seiner Meinung nach der einzige Weg war, wie der Hauptcharakter wieder ein normales Leben führen kann. Alle Erinnerungen an den Vorfall werden aus seiner „guten“ Persönlichkeit entfernt, und die „böse“ wird verdrängt. Der Psychologe erkennt auch das Potential, das der junge Chirurg hat, und verschafft ihm einen Job in einem Krankenhaus. Dort arbeitet er sich schnell nach oben, seine Fähigkeiten und sein Talent bringen ihn bis zur Position des Chefchirurgen. Er gilt als sehr disziplinierter und fähiger Arzt, der keinen Patienten aufgibt, egal wie schwer die Situation auch zu sein scheint.

Währenddessen fällt es ihm aber schwer, lange dauernde Beziehungen herzustellen, seine Angst und Sorge um seine Mitmenschen hindern ihn daran, Frau und Familie zu finden. Nach außen ist er aber dennoch ein sehr extrovertierter Mensch, der sich in seinem Kreis Beliebtheit erfreut.

So verläuft sein Leben, er hat seinen Platz in der Gesellschaft wieder gefunden.

30 Jahre später (Er ist 50) wird sein ehemaliger Mentor in seine Klinik geliefert. Der Mentor, mittlerweile ein wohlhabender Mann gegen 80, hatte Probleme mit dem Rücken, und wollte zum bestmöglichen Arzt für eine Operation, unserem Hauptcharakter.

Als er seinen ehemaligen Mentor wieder sieht, brechen alle verdrängten Erinnerungen wieder hervor, seine böse Seite manifestiert sich, und verdrängt seine gute Seite. Er lässt sich nichts zuerst anmerken, beginnt aber, abseits seiner Arbeit und getrieben durch sein entartetes Menschenbild,

wahllos Menschen in seinem Krankenhaus zu foltern und zu ermorden, unter dem glauben, er müsse ihnen Informationen entlocken.

Er geht bei seinen Taten sehr akribisch und genau vor, genau wie in seinem Beruf, er ist stets darauf bedacht, keine Spuren zu hinterlassen, die auf ihn deuten könnten. Dies gelingt ihm für die längste Zeit gut, irgendwann jedoch begeht er immer mehr und mehr Fehler, er wird letztendlich von der Polizei geschnappt. Die Gerichtsmediziner diagnostizieren Schizophrenie und so wird er in psychiatrische Betreuung eingewiesen. Sein behandelnder Psychologe ist dabei der Selbe, der ihm schon beim Austritt aus der Army geholfen hatte. Während der Therapie gelingt es dem Psychologen, das Böse endgültig einzuschließen, der Hauptcharakter verliert dabei wieder jede Erinnerung an das Geschehene, und fällt in ein Koma.

In der Gedankenwelt, in der er nun ist, findet die Story des Spieles statt, es endet damit, dass die Erinnerungen des Hauptcharakters ihn nicht verlassen, und sein „gutes“ Selbst zum ersten Mal mit den Taten des „bösen“ Selbst konfrontiert wird. Dies erträgt er nicht, und er steht am nach dem Aufwachen vom Koma nun vor der Entscheidung, Selbstmord zu begehen, oder nicht.

#### Spielgeschichte (Was der Spieler chronologisch mitbekommt)

Diese Geschichte startet, nachdem der Hauptcharakter in sein Koma gefallen ist, wo sein gutes Selbst zum ersten Mal seit langem wieder die Kontrolle über seinen Körper hat. Der Arzt ist auf dem Errinerungsstatus, den er vor der Begegnung mit dem Mentor hatte. Dies alles ist dem Spieler nicht bewusst, es wird erst am Schluss aufgedeckt, dass alles in der Fantasiewelt des Arztes passiert. Eventuell kann auch mit dem Selbstmord begonnen werden, und der Spieler soll herausfinden, wie es dazu kommt (das macht allerdings das Ende vorhersehbarer).

Der Mann erwacht in seinem Krankenhaus, hat keinerlei Erinnerung, wie er dort gelandet ist, oder was zuvor passiert war. Das Letzte, an das er sich erinnern kann, ist, wie er normal in seinem Krankenhaus gearbeitet hat, er stand kurz vor dem Erstgespräch mit einem Mann, den er am Rücken operieren sollte. Danach kann er sich an nichts mehr erinnern.

Das Krankenhaus scheint ihm dünner besiedelt, als er es in Erinnerung hatte. Durch Gespräche mit seinen Kollegen findet er heraus, dass in der Gegend einige Morde passiert seien, welche die Polizei noch nicht aufklären konnte, was das Personal verschreckt. Der Arzt macht sich auf eigene Faust auf, diese aufzuklären. Sofort taucht jedoch der Psychologe auf, den er positiv in Erinnerung hat, jedoch nicht mehr genau weiß, woher er ihn kennt. Der Psychologe warnt ihn davor, den Mordfällen weiter nachzugehen, da etwas daran faul sei. Der Arzt setzt seine Suche trotz der andauernden Warnungen fort.

Hier findet das Gameplay statt, der Spieler versucht, diese Morde aufzuklären und den Täter zu entlarven, doch je näher er der Lösung eines Mordes kommt, desto seltsamer wird seine Umwelt. Die Dinge verändern sich, das Krankenhaus verändert sich je nach Mordopfer, alles verfällt in Dunkelheit. Und kurz bevor er die Lösung herausfinden kann, wird er wieder zurückgeworfen, und schafft es nicht eindeutig, den Täter zu finden. Dabei findet er jedoch immer mehr über die Arbeitsweise des Täters hinaus. So geht es Mordfall für Mordfall, bis er auf seinen ehemaligen Mentor trifft, mittlerweile ein älterer Mann. Der Arzt hat bei ihm ein ungutes Gefühl, er verbindet den Mentor mit etwas negativen, ohne es genau zu wissen, was (seine Erinnerung an die Taten des Mentors ist mit

dem dunklen Teil seiner selbst verschwunden). Nach und nach finden sich immer mehr Hinweise darauf, dass sein Mentor der Täter ist, jedoch keine Beweise. Auch der Psychologe verhält sich sehr seltsam, will ihn an der Lösung der Fälle behindern, als ob er selbst in diese verwickelt ist. Alles unter der ständigen Angst der Verfolgung, da der Mörder immer noch auf freiem Fuß ist. Immer wieder findet der Spieler Tonbandaufnahmen des Psychologen, auf denen er ganz eindeutig über die Mordfälle spricht, dabei jedoch kleine Teile von Informationen hat, die eigentlich nur der Täter wissen könnte. Der Arzt schließt, dass diese Gespräche zwischen dem Psychologen und seinem Mentor stattgefunden haben müssen. Er findet auch immer mehr Hinweise darauf, dass der Mentor schon in seiner Vergangenheit Menschen getötet hat. Zudem wächst in ihm der Verdacht, dass es der Mörder als nächstes auf ihn abgesehen hat.

(Hier kommen dann all die Morde, und Rückschläge, usw., die noch designed werden müssen)

Am Ende des Spiels ist sich der Arzt aufgrund all der Hinweise sicher, dass einerseits sein Mentor die Morde begangen haben muss, und andererseits der Psychologe auch an der Sache beteiligt sein muss. Er konfrontiert den Mentor, was er mit den Morden zu tun habe. Der Mentor, voller Trauer, gesteht, dass er viele Menschen getötet habe, alles aber mittlerweile bereue. Auf die Frage, wen er denn alles umgebracht hätte, antwortet der Mentor, dass dies schon so lange her sei, dass er sich nicht daran erinnern könne. Der Arzt weist ihn darauf hin, dass die Morde doch erst ein paar Monate zurücklägen, der Mentor erzählt daraufhin seine Geschichte, und wie er in den Kriegslazaretten vor 30 Jahren all die Menschen für Informationen gefoltert und getötet hätte, mit den aktuellen Morden jedoch hätte er nichts zu tun. Er erzählt ihm, dass er (der Arzt) selbst all diese Morde begangen hätte, der Arzt glaubt ihm jedoch kein Stück. Der Psychologe betritt den Raum mit einer Waffe, bedroht den Arzt, und sagt ihm, dass auf der Stelle aufhören solle, weitere Fragen zu stellen. Der Spieler ist sich nun absolut sicher, wer die Morde begangen haben muss, und schafft es, dem Psychologen die Waffe zu entreißen, und erschießt den Mentor und den Psychologen im Kampf. Perplex sinkt er auf den Boden, er kann nicht fassen, dass er die beiden Männer erschießen musste. Er versucht, die Polizei zu rufen, doch er erreicht niemanden, die Telefonleitung ist tot. Die Welt um ihn herum beginnt zu pulsieren, und verändert sich immer stärker, so, wie es immer der Fall war, wenn er sich dem Mörder näherte. Der verängstigte Arzt starrt auf die Tür, hinter der er Schritte nahen hört, und hält den Revolver im Anschlag. Er sagt sich, dass alles nicht wahr sein könne, er habe doch die Mörder zur Strecke gebracht. Die Tür schlägt auf, und in Mitten der verzerrten Welt steht der wahre Mörder, alle Indizien und Merkmale passen auf ihn. Der Mörder enthüllt sein Gesicht, und es ist der Arzt selbst. Der Spieler-Arzt begreift die Situation nicht, vor ihm steht eine dunkle Version seiner Selbst, die all die Morde begangen haben muss. Er erschießt die andere Version seiner selbst.

Er erwacht aus einem Koma, der Psychologe eilt zu ihm. Er fragt den Psychologen, wie all dies möglich sei. Der antwortet, dass er seit mehreren Wochen in einem Koma lag. Auf die Frage, wer all die Menschen umgebracht hätte, erzählt ihm der Psychologe die gesamte Geschichte: Er war nach der Tat seines Mentors verrückt geworden, seine zweite Persönlichkeit konnte jedoch verdrängt werden. Allerdings brach sie nach der Begegnung mit dem Mentor wieder heraus, und er war es, der all die Menschen ermordete. Als er anschließend wieder zum Psychologen gebracht wurde, konnte diese Persönlichkeit endgültig entfernt werden. Für den Arzt bricht eine Welt zusammen. Seine ganze Fantasiewelt ergibt nun Sinn: Alle Merkmale des Mentors waren seine Eigenen, die Tonbandaufnahmen waren die Gespräche, die er selbst mit dem Psychologen in der Realität hatte. Die Überreste seines Dunklen selbst waren der Mörder. Er kann sich nun wieder an alles erinnern. Er

steigt aus dem Bett, ergreift den Psychologen, und findet in dessen Kittel einen Revolver. Ob er sich erschießt, ist der Wahl des Spielers überlassen.

### **Anmerkungen:**

Die Geschichte soll so aufgebaut sein, dass einerseits alles Sinn macht, während der Spieler dem Mörder auf der Spur ist, sodass der Spieler den Gedanken des Hauptcharakters folgen kann, andererseits muss auch die Auflösung am Schluss Sinn ergeben. Hervorzuheben sind dabei die Parallelen und Zusammenhänge zwischen Scheinwelt und Realität, die Tonbandaufnahmen, die der Spieler in der Scheinwelt finden kann, und die er als Indizien gegen den Psychologen verwendet, sind Aufnahmen, die der Psychologe nach den Therapiegesprächen mit dem Arzt gemacht hat. Diese ziehen sich durch die gesamte Scheinwelt. Der Mörder, der den Spieler in der Scheinwelt immer wieder verfolgt, ist die verdrängte Wahrheit, die ihn einholt. Dass der Psychologe ihn in der Scheinwelt daran hindern will, die Morde aufzuklären, ist ein Ergebnis der Therapie, die verhindern soll, dass der Arzt von seinen Erinnerungen eingeholt wird, damit er ein normales Leben weiterführen kann. Der Mentor im Traum ist der Sündenbock, auf den der Verstand des Arztes alle Schuld abwälzen will, was ihm aber letztendlich nicht gelingt. Die Morde im Traum entsprechen denen der echten Welt, der Beruf / Gesinnung der Mordopfer bestimmen, wie sich in der Scheinwelt das Krankenhaus verändert. Viele Erinnerungen des Arztes finden sich in bestimmter Form im Traum wieder, die verdrängte Erinnerung über die Taten seines Mentors findet sich nach und nach auch in der Scheinwelt wieder.