

“Dreamon”

Aktmodell von „Dreamon“	3
1. Akt	3
2. Akt	3
3. Akt	5
Akt 3.1 (Ende)	7

Aktmodell von „Dreamon“

1. Akt

- Eindringen in die Traumwelt
- Startpunkt in der Taverne:
 - Alkoholkonsum
 - Ansammlung unwichtiger Dämonen / Unsichtbare
 - Kennenlernen des angewachsenen Dämonen
 - Dämon beleidigt Elios (Hauptcharakter)
 - klingt wie ein böses, trotziges, kleines Kind (Parallelen zu Unterbewusstsein)
 - Hauptcharakter unwissend und verwirrt
 - Erster längerer Dialog und Dämon fordert uns zu einem Schachspiel auf
 - Spieler ist mehr oder weniger dazu gezwungen auf das Spiel einzugehen, da Option 2 “Nein” immer wieder in Frage gestellt wird
 - Weitere fiese Kommentare, während des Spiels, aber man merkt, dass es dem Dämon Spaß macht.
 - Ob man gewinnt oder verliert es kommt die Antwort, dass man ihn nicht von sich lösen kann
- Mögliche Interaktionen mit Unsichtbaren in Form von Dialogen
 - Kurze Antworten, die Andeutungen zu wahren Begebenheiten geben (Könnten wie eine Art unzusammenhängender Erinnerungen von ihm sein)
 - Wirkung ist sehr gruselig und verwirrend

- Begegnung mit “**Dementum**”:
- Wir treffen auf Dementum (Verdeckt hinter einem großen **schwarzen Hut**)
 - Inkarnation der Alkoholsucht
 - Bietet Charakter einen Drink an
 - Mehrere Optionen: Inhalt, Eingehen auf Rätsel, Ignorieren
 - **Option 1: Inhaltliche Fragen**
 - Wir kommen zu weiteren Optionen und erfahren mehr über seine Existenz und seine Bedeutung innerhalb der Taverne
 - Bei weiteren Fragen, wird er wütend auf uns und offenbart sein erkranktes Gesicht
 - Wir werden ganz zitterig und angewachsener Dämon wird ganz demütig
 - Dämon lacht und will uns etwas zeigen
 - Er führt uns hinter den Tresen
 - Er holt eine Flasche Hochprozentigen Gin raus mit den Worten es wäre sein Liebster
 - Unser Charakter weicht zurück bekommt Angst
 - Erneute Frage, ob wir auf das Rätsel eingehen
 - Bei Antwort “Nein” direkt zu Option 3
 - Bei Antwort “Ja” beginnt Option 2
 - **Option 2: Rätsel**
 - Dämon stellt mehrere Gläser vor sich und wir müssen mindestens 3 Gläser ohne Alkohol trinken um zu gewinnen
 - Wenn wir uns für eines mit Alkohol entscheiden, wird unser Sichtfeld eingeschränkt

- Beim zweiten falschen Glas ist das Sichtfeld fast komplett eingeschränkt und wir sehen nur noch die Gläser scharf
- Dämon redet mit uns und wir können nur lallende Worte antworten
- **Verlieren:**
- Bei drittem alkoholischen Glas schlafen wir ein und wachen ohne Alkohol-Dämon wieder in der Taverne auf
- Angewachsener Dämon schweigt und wir können erst außerhalb der Taverne weiter die Welt erforschen
- **Gewinnen:**
- Die Flasche, die er uns gezeigt hat, fällt zu Boden und zerspringt in Einzelteile
- Dämon kreischt, sagt verfluchende Worte und verschwindet hinter einer Tür
- Angewachsener Dämon denkt mit uns über die Flasche nach und wie eklig der Dämon aussah
- Beim anklicken der kaputten Flasche, kommenen zischende Geräusche von der Pfütze
- Fühlen uns unwohl und wollen diese Taverne verlassen
- **Option 3: Ignorieren**
 - Dämon sagt etwas Mürrisches
 - Unser angewachsener Dämon versucht uns zu überreden auf Rätsel einzugehen
 - Hinführen zu Option 2

2. Akt

- Außerhalb der Taverne kommen wir zu ein einem Waldweg
- Schwarzer Nebel umgibt die Stellen, die wir noch nicht kennen
- Totenköpfe liegen herum, schauriger Platz
- Ein Leichensack versperrt uns den Weg
- Charakter erschrickt sich sehr
- Angewachsener Dämon gibt sarkastische Kommentare und eine Offenheit gegenüber Tod
- Wir verschieben die Leiche und können durch den Weg
- Wir betreten einen Friedhof
- Wir können mit den Grabsteinen interagieren
- Charakter sagt Dinge, wie der Name kommt mit bekannt vor und Mama?
- Ein glitzerndes Etwas liegt versteckt vor uns
- Es ist ein Polaroidfoto mit einem Pärchen das sich umarmt
- Hinten dran steht ein emotionaler Text
- Unserem Charakter wird es wieder schummrig, da er mehr aus seinem Leben erfährt
- Angewachsener Dämon will, dass wir es zerreißen und von uns werfen
 - **Option 1:**
 - Wir zerreißen das Bild, damit der Dämon Ruhe gibt.
 - Dämon ändert Effekte mit einem neuen Gemüt:
 - Selbstgefällig, arrogant und grinsend
 - **Option 2:**
 - Wir behalten das Bild und streiten mit Dämon
 - Dämon ändert sich von seinen Effekten und seinem Gemüt
 - Wir nehmen es an uns um es später noch einmal anzuschauen
 - Dämon ist wütend und zwingt uns weiterhin
 - Wir haben die weitere Option es zu behalten und Dämon gibt mürrisch Ruhe wie ein kleines Kind
 - Zynisch, wütend, schweigsam

- Ein Grabstein mit Todesursache “Unbekannt” leuchtet
- Unser Charakter reagiert verstört
- “Ist das nicht mein Name?”
- Angewachsener Dämon zieht sich etwas zurück und bekommt Angst
- Der Grabstein glüht noch mal auf und ist plötzlich komplett leer, als wäre nie etwas darauf geschrieben gewesen.
- Hauptcharakter läuft umher
- Er findet einen Autoschlüssel
- Verwirrende Konversation mit angewachsenen Dämon
- Er findet ein Messer mit Blut daran
- Dämon wird wieder sehr unruhig und beschimpft uns immer mehr und zeigt starken Hass und will dass wir alles liegen lassen wie es ist.
 - **Option 1:** Wir legen das Messer wieder hin und gehen weiter
 - **Option 2:** Wir schauen das Messer mit dem angetrockneten Blut genau an. Unser Charakter hebt den Arm an und zeigt einen eingeritzten Frauennamen auf unserem Unterarm.
 - Unser Dämon sagt, es sei bestimmt nur eine Narbe. Wir stecken das Messer ein.
- Am anderen Ende des Friedhofs kurz vor dem Ausgang sitzt ein weiterer Dämon vor einem Tisch
- Begegnung mit “**Bohten Dayak**”:
 - Inkarnation der Geldsucht/ Geldausgeben
 - Bietet dem Hauptcharakter ein Geschäft an
 - Optionen: Inhalt, Ignorieren
 - **Option 1: Wir wollen mehr wissen**
 - Bohten Dayak holt spielerisch ein paar Casinoships hervor

- Er baut kleine Türmchen und bekommt ein fettes Grinsen
- Er schiebt die Chips zu uns und fragt wie viel wir setzen wollen
- **Option: X Zahl**
 - Bei kleineren Beträgen beschimpft uns der angewachsene Dämon
 - Bohten Dayak weist uns darauf hin, wer nichts riskiert, der nicht gewinnt
 - Kriegen erneut die Möglichkeit mehr zu bieten
 - Bei der richtigen Menge, beginnt direkt das Spiel
- Dämon wirkt mysteriös und sein Grinsen ist extrem in die Breite gezogen
- Er beginnt mit dem Hüttchenspiel

■ **Option 2: Ignorieren**

- Es steht uns frei zurück zu gehen, aber nur mit dem Rätsel können wir den weiteren Weg folgen
- weiter bei Option 1

○ **Hüttchenspiel:**

■ **Gewinnen:**

- Kleinere Dialoge sobald er richtig oder falsche Wahl getroffen hat (Mysteriös/Gruselig)
- Angewachsener Dämon möchte eines der Hüttchen anheben
- Wir haben es geschafft 2 von 3 Malen die richtigen Hüttchen anzuheben.
- Bohten Dayak geht zur Seite und der Weg steht frei
- Beim Durchtreten fragt er uns, ob wir die Wahrheit dieser Welt wissen wollen. Er könne aber nicht sicher sagen ob wir die Wahrheit aushalten würden und vielleicht sogar Sterben, sein Grinsen geht dabei wieder extrem in die Breite.

- Unser Angewachsener Dämon will uns wieder abhalten und wir diskutieren mit ihm, ob ja oder nein, er wirkt immer panischer und außer sich. Mehrere Male wenn wir wieder auf den Vorschlag von dem Haupt Dämon eingehen, wechselt es wieder zu Dialog mit Angewachsenen Dämon. Er fleht fast schon

- **Option 1: “Ja”**

- schaurige Bilder von all den Dämonen die wir bisher gesehen haben und auch der dritte Dämon Sexsucht wird gezeigt und umschlingt uns
- Kreischen kommt von allen Seiten, wir sehen Tod
- Man zeigt im Detail ein Hand voller Schlaftabletten
- Nächstes Standbild toter Hauptcharakter
- Schwarzes Bild und der Text wir sind an einer Überdosis Schlaftabletten gestorben

- **Option 2: “Nein”**

- Wir verneinen das Angebot und ziehen weiter.

- **Verlieren:**

- Der Dämon wirkt bedauernd aber wieder mit einem breiten Grinsen bietet er uns an die Wahrheit über diese Welt zu verraten und dass wir uns glücklich schätzen sollten, sie trotzdem zu erfahren.

- Weiter bei Option 1: “Ja”

- Wir durchstreiten den Ausgang und sind an einer kleinen Waldlichtung
- An einer Seite ist eine kleine Kirche und die Gegend ist in einem eisernen, rostigen Zaun eingezäunt.

3. Akt

- Wir können mit der Kirche interagieren
- Ein Schloss ist vor dem Eingang
- Der angewachsene Dämon reagiert wieder komisch, will dass wir den ort schnell wieder verlassen
 - **Option 1: “Ja”:**
 - Wir kehren wieder zur Mitte zurück und können woanders eine rote Rose finden
 - Weiter bei Treffen mit Belphegor
 - **Option 2: “Nein”**
 - Wieder eine große Diskussion
 - Wir widersetzen uns dem Dämon und finden eine rote Rose
 - Unser Dämon wird schlagartig still
 - Er ist von ihr, sagt er und wirkt wieder ganz klein
- Bei weiteren suchen finden wir einen Ehering
 - Unser Charakter wird wieder sehr emotional
 - Wir finden eine Verknüpfung zwischen der Rose und dem Ring heraus
- Begegnung mit “**Belphegor**”:
 - Inkarnation der Beziehungsangst
 - Nackter Körper, lange Haare und ein helles Glühen
 - Unterleib unter der Erde versteckt
 - Bevor wir Belphegor sehen bekommen wir zwei Optionen:
 - **Option 1: Ring und Rose zusammenführen**
 - Belphegor spricht eingebildet und hochnäsiger zu uns
 - Wir kommen ihr näher und sehen ihren Unterleib nicht
 - Sie macht abfällige Bemerkungen

- Unser Dämon versucht ihr zu widersprechen, aber eine einzelne Bewegung bringt ihn zum Schweigen.
- Sie bietet uns das Wimmelspiel an
- Unser Dämon will uns kleinlaut dazu bringen anzunehmen.
 - **Option: “Ja”**
 - **Gewinnen:**
 - Wir suchen nach den richtigen Gegenständen und gewinnen
 - Sie lobt uns und bezirzt uns
 - Unser Dämon reagiert sehr positiv und lässt sich von ihr verführen
 - **Option 1: Lassen es zu**
 - Dämon löst sich von unserem Körper und hinterlässt ein schwarzes Loch an unserem Körper
 - Belphegor verschmilzt mit unserem Dämon und präsentiert ihren Unterleib
 - Sie kommt auf uns zu und umschlingt uns
 - Wir schreien vor schmerzen, da sich ihre Beinchen in unseren Körper bohren
 - Wir sterben/ Anzeige mit Selbstmord erscheint
 - **Option 2: Lassen es nicht zu**
 - weiter bei Option 2 Antwort “Nein”
 - **Verlieren:**
 - weiter bei Option 2
- **Option 2: Ring und Rose beseitigen**
 - Belphegor spricht zuckersüß und verletzt hinter uns
 - Wir nähern uns Belphegor
 - Sie lächelt ganz sanft und Tränen laufen über ihre Wangen

- Du hast mich nie geliebt sagt sie
- Sie offenbart ihre wahre Tausendfüßlergestalt
- Sie zwingt uns bei ihrem Minispiel mitzumachen und ihre Gegenstände zu finden
- **Gewinnen:**
- Belphegor lacht und krabbelt um uns herum
- Liebst du mich? fragt sie uns
- **Option 1: “Ja, ich habe dich immer geliebt”**
 - Sie schreit du lügst
 - Sie umwickelt uns und kreischt
 - Du hast mich alleine gelassen
 - Sie tötet uns
- **Verlieren:**
- Belphegor tut bedauernd weiter bei Antwort “Nein”
- **Option 2: „Nein“**
 - Sie heult wieder
 - Sie schreibt, wie wir ihr das antun konnten.
 - Wie wir es wagen konnte, uns umzubringen
 - Sie geht in den Schatten zurück und verlässt uns

Akt 3.1 (Ende)

- Unser angewachsene Dämon lobt uns und grinst
- Er bietet uns an, dass der Traum ein Ende haben kann
 - **Option 1: Wir lassen uns darauf ein**
 - Hauptcharakter erwacht in einem Krankenhaus und die Nachricht erscheint „Wir haben einen Selbstmordversuch durch übermäßigen Konsum an Schlaftabletten überlebt
 - **Option 2: Wir wollen länger in der Welt bleiben**
 - Alle drei Hauptdämonen tauchen auf einmal auf und beschimpfen uns

- Ein letztes großes Rätsel durchlebt der Hauptcharakter und die Dämonen verschwinden
- wieder ein Kreischen bis der Bildschirm verschwimmt und der Text erscheint:
- „Du hast alle deine tiefsten Ängste besiegt und bist geheilt.“
- Hauptcharakter wacht in einem Krankenhaus aus und Text man habe einen Selbstmordversuch überlebt

Dämonen

Name / Art	Persönlichkeit	Merkmal	Minispiel
Angewachsener Dämon	Das innere Kind (Sigmund Freud)	Ist ehrlich, Gibt sich inneren Trieben hin und versucht seinen "Körper" / Hauptcharakter zu überreden sich diesen Trieben hinzugeben, er kann sich nicht lösen, selbst nach Minispiel	Schachspiel über die Schulter
Trink Dämon (Dementum - Krankheitsdämon)	Aggressiv, Unberechenbar, Aufdringlich, Unangenehm Dominant	Gesicht hinter Hut/Kapuze Wahres Gesicht orange wie bei einer toten Leber versteckt Torkeln, Launisch, Traurig -> Lustig -> Aggressiv, Ekel Horror	Geschicklichkeitsspiel, um die richtigen Gläser ohne Alkohol zu trinken
Kasino Dämon (Bohten Dayak - Dämon, der mit Vorliebe den	Gierig, Egoistisch, Spielsucht, Skurril, Humorvoll	Spiel Dealer, Hinterhältig	Hütchenspiel

Menschen Streiche spielt, gilt als äußert böse)			
Lust Dämon (Baalphegor - Dämon in Gestalt einer jungen Frau)	Hoffnung geben und wieder Wegstoßen, Kalthertzig, Schöner Schein -> Häßliches Inneres	Frau, vergangene Liebe, Verunsichern und Erniedrigung,	Wimmelbild

Umgebungen

1. Taverne
2. Weg
3. Waldfriedhof

Interaktionen

1. Waldfriedhof Interaktionen mit der Umgebung:
 - 1.1. Man sieht seinen Namen auf einen Grabstein
 - 1.2. Man muss ihn verschieben um einen Information/Horormoment zu erlangen
 - 1.3. Interaktion mit einem Baum (Es fällt ein Gegenstand aus dem realen Leben hinunter)
 - 1.4. Verschiedene Andeutungen mit Geständen/Namen zu seinem echten Leben

Soundeffekte

1. Krabbel Sound (Lust Dämon)
2. Schlag / K.O. Sound
3. "Dream on" flüstern