

Ignasia-Spähren	2
Morpheus.....	2
Akt 1: Das Puppenhaus	3
Ana –Hauptpuppe-Händlerin.....	3
Akt 2: Die Katakomben	5
Der Kinderschatten	5
Erste Begegnung	5
Akt 3: Die Unterwelt	6
Der Fährmann Charon	6
Die 3 Totenrichter	7
Der Richter Minos und sein “Wachhund” Cerberus	7
Aiakos.....	7
Rhadamanthys	7
Das Ende	8
Farbschema und Atmosphäre.....	8
Handlung – Einleitung.....	9
Leerer Raum.....	9
Handlung – Akt 1.....	10
Flur	10
Objekte:	10
Küche	10
Übergang.....	11
Akt 4 Labyrinth.....	11

Ausgegraute Abschnitte sind rausgeschnitten worden.

Anmerkung: Die durch das Kreativteam (Valentina Ramadani, Farah Ullah und Isabelle Müller) erstellten Inhalte und Werke auf diesen Seiten unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der schriftlichen Zustimmung des jeweiligen Autors bzw. Erstellers. Downloads und Kopien dieser Seite sind nur für den privaten, nicht kommerziellen Gebrauch gestattet.

Ignasia-Sphären

Diese kleinen bläulich schimmernden Kugeln findet man überall in der Spielwelt, wenn man mit bestimmten Gegenständen agiert, die wichtig für die Geschichte sind, als auch wenn man erfolgreich Rätsel gelöst hat.

In der Mitte schwebt ein kleines W, dass mit einem Lorbeerkranz umrandet ist.

Ignasia, vom griechischen abgeleitet steht für Wissen und da das W auch gleichzeitig die Spiegelung des M ist, steht es daher für etwas Gutes.

Morpheus

Als Anführer der Traumdämonen der griechischen Unterwelt, wurde er von Göttern bisher nur als Nachrichtenüberbringer zwischen den Menschen und den Göttern genutzt.

Nachdem das antike Griechenland und dadurch auch die Götter des Olymps langsam in Vergessenheit geraten sind, versucht Morpheus mit Hilfe der abgezapften Energie der Menschen in den Olymp aufzusteigen und seine Höhle hinter sich zu lassen.

Durch das Einsperren der Seele in einen Wachtraum, schlafen die Menschen immer öfter und unregelmäßiger ein, bis der unendliche Schlaf beginnt, während diesen Schlafphasen zapft Morpheus die Energie durch die Aktivität der Seele in der Traumwelt ab.

Die **Oneiroi** ([griechisch](#) "Ονειροι *Óneiroi*, deutsch ‚Träume‘) sind in der [griechischen Mythologie](#) die Verkörperung der [Träume](#) bzw. des Träumens. Der Singular **Oneiros** (Ονειρος *Óneiros*) als Bezeichnung für einen Gott des Traumes ist selten. Häufiger werden die Oneiroi als nicht näher spezifizierte Gruppe genannt. In [Hesiods Theogonie](#) sind sie die Kinder der [Nyx](#) („Nacht“): „Nyx nun zeugte [...] den [Hypnos](#) zugleich mit dem Schwarm der Oneiren“.^[1]

Nach [Homer](#) ist das Land der Träume (*demos oneiroi*) Teil der Unterwelt. Es befindet sich jenseits des [Okeanos](#), jenseits des weißen Felsens und der Tore der Sonne, bevor man zur [Asphodeloswiese](#) gelangt, wo der Aufenthalt der Schatten der Toten ist.^[2]

Nach Homer sind wahre und falsche Träume anhand der Pforte zu unterscheiden:

Denn es sind, wie man sagt, zwei Pforten der nichtigen Träume:

Eine von Elfenbein, die andre von Horne gebauet.

Welche nun aus der Pforte von Elfenbeine herausgehn,

Diese täuschen den Geist durch lügenhafte Verkündung;

Andere, die aus der Pforte von glattem Horne hervorgehn,

Deuten Wirklichkeit an, wenn sie den Menschen erscheinen.[6]

[23:14]

Heute im 21. Jahrhundert, in dem man die alten Götter schon lange nicht mehr anbetet, sagen die Wissenschaftler zu Morpheus Opfern, dass diese an Narkolepsie leiden. Allerdings vertuschen die Fachleute, dass die Krankheit bisher immer einen tödlichen Verlauf hatte, den keiner erklären kann, da die Verstorbenen immer binnen weniger Stunden laut medizinischen Befunden verhungert sind.

Akt 1: Das Puppenhaus

Hier wird mit verdrehten Erinnerungen des Protagonisten gespielt. Es soll eine teils nostalgische aber durch aus unangenehmer Stimmung herrschen. Der Protagonist stellt regelmäßig fest, dass etwas nicht stimmt, vergisst wahre Erinnerungen und durchlebt Alpträume. Er wird Abneigung, Hass und Wut erfahren, sich selbst schuldig fühlen, als Versager und unfähig.

Einzig und alleine die von Ana zurückgebrachten Erinnerungen sind ein Hoffnungsschimmer für ihn und letztendlich auch der Grund weshalb er sich erstmal aus Morpheus' Alptraum entkommen kann.

Ana –Hauptpuppe-Händlerin

Sie ist eine uralte von Morpheus eingesperrte Seele, die mithilfe von Ignasia-Spähren eine Möglichkeit gefunden hat, außerhalb von Morpheus' Gefängnis wandeln zu können. Seit über tausenden Jahren versucht sie, einen Träumenden in Morpheus' Alpträumen zu erreichen und eine Möglichkeit zu finden den Ketten des Traumgottes zu entfliehen.

Das Materialisieren in Gerriotts Traum wird von dem letzten bisschen Energie gespeist, die Morpheus noch nicht von ihr abgezogen hat und kann mittels Ignasia erneuert werden. Das heißt, ohne Ignasia ist Ana zu schwach, um lange den Kontakt zu Richard zu halten und kann somit keine Informationen die überlebenswichtig sind preisgeben.

Mit einer genügenden Anzahl von Ignasia ist Ana sogar mächtig genug, Richard Erinnerungen zurück zu geben, die von Morpheus durch Manipulation bereits als Energie abgezogen hat und Richard somit vergessen hat.

- Erinnerung an die Eltern
- Erinnerung an Arbeit
- Erinnerung Wer ist er

Durch die vielen Jahre der Folter und Gefangenschaft durch Morpheus, hat sie die eine oder andere Information aufgeschnappt und erzählt dem Spieler folgende Dinge nacheinander:

-Der Traumgott Morpheus entführt seit ewigen Träumende Seelen ihrer Körper um diese in seinem Gefängnis, welches er von Minotaurus bewachen lässt, einzusperren und diese immer wieder Ihre schlimmsten Alpträume erleben zu lassen. Diese negative Energie zapft er ab um seine Macht zu stärken. Er möchte zuerst Hades und danach die anderen Götter ausschalten und als alleiniger zu Herrschen und die Menschheit in ewigen Schlaf zu stürzen.

-Sie erzählt, dass in ihrer Zelle eine brüchige Wand ist, und sie nur deshalb entkommen konnte und sie sich fragt ob die anderen Seelen einfach nur zu schnell aufgegeben hat.

-Sie beschreibt, dass sie einmal beim umherwandeln eine Tür gefunden hatte, durch die sie einen Fluss gesehen hatte, aber bevor sie sich das näher anschauen konnte, kam der Minotaurus um die Ecke und Sie musste fliehen. Seitdem habe sie die Tür nie wieder gefunden.

Akt 2: Die Katakomben

Der Kinderschatten

War einst ein Kind das von Minos in sein Labyrinth als Opfergabe gebracht wurde. Nach beten aus großer Angst zu den Göttern wurde es von Morpheus erhört, der seine Chance nutzte und es, nachdem es vor Erschöpfung zusammenbrach und einschlief, im Traum seiner Seele Herr wurde und es in seine Katakomben sperrte.

In diesem Traumlabyrinth von Morpheus hat es eine Aufgabe bekommen.

Gefangene solange zu jagen und in Angst und Schrecken zu versetzen damit Morpheus sehr starke Energien der Träumenden abzapfen kann.

Unbeobachtet spielt es mit einem Ball, redet mit sich selbst und singt sehr häufig einen Kinderreim der da lautet:

**1,2 Ich bin hier ganz allein
3,4 die Hoffnung ist 'ne Tür
5,6 Hier ist's ja wie verhext
7,8 er jagt nur nachts
9,10 auch dir wirds übel geh'n**

Erste Begegnung

Gerriott befindet sich nach zusammen brechen des Puppenhauses, in seinem Kopf-Raum wieder. Ana sitzt in einem Stuhl neben der Pforte die nun noch bedrohlicher wirkt, und zeigt wortlos auf die Pforte.

Gerriott schreitet hindurch.

Die Pforte schließt sich und nach dem sich seine Augen an die Dunkelheit gewohnt haben, bemerkt er, dass er in einem Gang der Katakomben von Morpheus steht. (Gerriott und Spieler wissen dies selbstverständlich so nicht). Er läuft durch den dunklen Gang, kaum etwas sehend weiter.

Der Schatten wird in dem ersten großen Raum spielen, auf den Spieler trifft, und singt seinen Reim (evtl. Audio, sonst Textausgabe). Neben ihm steht eine kleine Laterne die der Spieler nach einem Dialog mit dem Schatten bekommt.

Pop-Up Bild, dass den Schatten mit glühenden Augen näher zeigt.

“Nimm dich in Acht! Er wird dich holen” nach der Aussage verschwindet der Schatten lachend in der Dunkelheit. Nachdem Rich die Lampe aufgenommen hat, packt ihn der Minotaurus und wirft ihn in den Gefängnistrakt der Katakomben. [...]

Im Kreuzungsraum geht er, da alle anderen 2 Gänge versperrt waren, nachdem er das erste Mal auf den Spielenden Kinderschatten gestoßen ist, nach rechts durch einen Gang, dann kommt er in Raum 1

Dort findet er Hinweise zu Minotaurus. Verfolgt von Schnauben rennt er weiter und befindet sich in einem Rätselraum der zur Öffnung des Rückgangs zum Kreuzungsraum sowie die Tür zur Linken Seite öffnet.

Zurück im großen Kreuzungsraum geht er durch den nun offenen Gang weiter. Dauernd hört er das Kinderlachen und ab und an hört er hinter sich das Schnauben des Monsters und die starken Hufe auf dem Boden.

Die ganze Atmosphäre wird bedrohlicher und aggressiver.

Sämtliche von ihm schon einmal betretenen Gänge und Räume brechen zusammen.

Seine Zweifel drohen ihn zu übermannen.

Akt 3: Die Unterwelt

Der Fährmann Charon

Sobald die von dem Merkur der Seefahrt geleiteten Seelen an die Grenzen des Totenreiches gebracht wurden, werden von Charon über den Unterweltfluss Styx gebracht zur Pforte des Hades.

Er ist abgrundtief hässlich, mit roten Augen und struppigen Schlangenhaaren.

Lebende darf er nicht über die Grenze lassen, um sicherzustellen, dass die Toten wirklich tot sind, würgt er diese. In der Schlacht führt er einen Hammer.

Als er Herkules über den Styx befördert hatte, musste Charon zur Strafe ein Jahr in Fesseln verbringen.

Aeneas gelang die Überfahrt lebendig nur, weil er mit Hilfe eines goldenen Zweiges die göttliche Erlaubnis dafür besaß.

Außerdem braucht man einen Obolus (Fährlohn), eine goldene Münze, die dem Toten unter die Zunge gelegt wurde.

Die 3 Totenrichter

Der Richter Minos und sein "Wachhund" Cerberus

Der bekannteste der 3 Totenrichter. Er wurde nach seinem Tod von Hades berufen, da er mittels seiner Flotte die Piraterie im östlichen Mittelmeer unter Kontrolle brachte. Dazu herrschte er alleine lange Zeit erfolgreich an der Spitze der kretischen Großmacht und bewies große Weisheit bei seiner Regierungszeit.

Außerdem beeinflusste Morpheus Hades im Schlaf, Minos als Richter zu beordern, als stille Dankesgabe für das Labyrinth und den Minotaurus als Grundlage für seine Pläne.

Der Totenrichter kann selbst nicht feststellen, ob die Person vor ihm tot ist oder lebendig.

Aus diesem Grund hat sich Minos angewöhnt Cerberus bei sich im Totengericht zu haben, statt ihn an der Pforte des Hades wache halten zu lassen.

Cerberus verschlingt alle, die lebendig sind und in der Unterwelt somit nichts zu suchen haben, es aber irgendwie an dem Fährmann, z.B. durch zu lange im Koma liegen, weshalb man seinen physischen Körper ausversehen schon mal verlassen kann, vorbei geschafft hatten.

Sein Gesicht kann man nicht erkennen. Er trägt eine Waage in der Hand, um die Essenz der Seele mit einem Wahrheitsstein auf zu wiegen um fest zu stellen ob die Seele in den Tartaros oder ins Elysium gehen muss.

Aiakos

Wurde als Richter von Hades berufen, weil er sich als Herrscher auf Aigina einen großartigen Ruf wegen seiner Weisheit und Gerechtigkeit erarbeitet hatte. Kann wie Minos nicht erkennen ob die Person wirklich tot ist.

Rhadamanthys

Als sagemwobener Gesetzgeber wirkte er in untergeordneter Funktion neben Minos und Herrscher über die Ägäischen Inseln. Durch seine gerechten Gesetze kam seine Seele zuerst ins Elysium, wurde jedoch von Hades in seinen Totenpalast beordert um an seiner Seite ebenfalls als Totenrichter zu wirken. Wie seine beiden Kollegen fehlt auch ihm die Fähigkeit zu beurteilen ob der Mensch bereits verstorben ist.

Das Ende

Nach dem Richard die Prüfung von Charon bestanden hat (Zweig Übergabe), trifft er nach einigen Strapazen endlich auf die 3 Richter und Hades.

Diesen erklärt er, was er über Morpheus herausgefunden hat und erbittet die Hilfe von Hades.

Dieser erkennt den Wert des Programmierers und sein Können, weshalb er ihm einen Handel vorschlägt. Richard stellt sein Können in die Dienste Hades, dafür darf ein überwiegend normales Leben in seiner Welt fortführen. Als Alternative bekommt er die Aussicht auf ein Gefängnisaufenthalt im Tataros.

Richard wacht auf, das Spiel ist vorbei die Antwort seiner Wahl wird versteckt in den Credits dann auftauchen .

Farbschema und Atmosphäre

Act 1

Zuerst nimmt man das Haus als offen und farbenfroh war. Man bekommt zwar durch die Gedanken von Morpheus mit, dass etwas nicht stimmen kann, aber dennoch wirkt das Puppenhaus erstmal einladend.

Nach "Triggerevent" verschwindet das Farbenfrohe und weicht einem dunklen Setting mit roten Lichteffekten. Die Bilder an den Wänden verändern sich, Audio wird bedrohlicher.

Act 2

Die Primäre Lichtfarbe wird vom blauen Farbspektrum abgedeckt. Es soll alles eng wirken erdrückend, beklemmend.

Das Licht der Lampe wird ebenfalls ein blaues Leuchten erhalten , eisiges blau
Evtl Halleffekt der Schritte

Handlung – Einleitung

Richard geht zur Couch und legt sich schlafen.

Dialogbox Erzähler: *nachdem Richard den Auftrag für ein neues Spiel bekommen hat, versucht er wie so viele Male zuvor seine Traumwelt durch wachträumen zu betreten um dort Ideen für sein nächstes Projekt zu finden.*

After Richard got a new order to create a new game, he is going to fall asleep to get ideas while he's lucid dreaming. He used his dreamworld very often in his past to collect good game ideas.

Szenenübergang...

Leerer Raum

Man befindet sich in dem leeren Raum mit dem Portal selbstgespräche des Prota fangen an.

“ why does my room look different then usual?”

Befehle: look portal: normally my portal has a beautiful lightblue color

Go : what should go wrong? *Prota geht zum Portal*

Szenenübergang...

Handlung – Akt 1

Flur

Tür 1 Küche

Tür 2 "I sholdn't go there yet"

Tür 3 "Looks like a locked closet and similuar to this one in my familyhome"

Objekte:

Hut: Looks like my moms

Spiegel: Why is there no reflection? The mirror looks like some toy for kids

Zettel: this paper says: " Don't fall asleep"

Go kitchen: " I don't know, but maybe there's a kitchen just like in my parents house"

Küche

Mutter: an der Küchenzeile;

Talk : Darling, our son is here could you please get out the trash?

Zeitung: newspapaer.png aufrufen (wird noch erstellt)

Vater: Get out of here and take your weird doodle of the fridgedoor with you.

Kühlschrankrätsel: Spieler gezeichneter Schlüssel = übergang zu Akt 2

Übergang

Ana spricht Richard an: " Take this, I wish i could do more!"

Png mit Goldener Münze öffnet sich, Bildschirm wird Schwarz

Akt 2 also....

Akt 4 Labyrinth

Spieler kommt in Zelle und löst Zellen Rätsel, Spieler flüchtet, kommt ins Labyrinth.

Nachricht vom Spiel: *Löse das Labyrinth des Minotaurus in unter 50 Versuchen, ansonsten schnappt er dich!* --- Solve the Minotaur's maze in under 50 tries, or he'll get you!

Labyrinthrätsel... letzter Raum:

Dialogfenster:" Why do I have this key?" *take key out of the bag* " The door opens at this time the key looked at it!"

Ende