

# Charakterinformierte Weltgestaltung und Narrative Perspektivierung für „Kohärenz Protokoll“

## Teil 1: Ergebnisse der Zweistufigen Recherche

### 1.1. Synthese der Breitenrecherche: Psychologische Wahrnehmung, Narrative Techniken und Inspirierende Beispiele

Die Darstellung subjektiver Realitäten, insbesondere unter dem Einfluss von Trauma, Dissoziation und intensiven Emotionen, erfordert ein fundiertes Verständnis psychologischer Prozesse und narrativer Strategien. Die breite Recherche liefert hierfür wesentliche Grundlagen.

- **Psychologische Treiber Subjektiver Wahrnehmung:**
  - **Dissoziation als Spektrum:** Dissoziation ist nicht nur eine pathologische Reaktion auf Trauma, sondern ein Spektrum menschlicher Erfahrung. Es reicht von alltäglichen Zuständen des „Gedankenverlorenseins“<sup>1</sup> bis hin zu schweren, trauma-induzierten Fragmentierungen der Persönlichkeit.<sup>1</sup> Kernfunktion ist oft der Selbstschutz, eine adaptive Reaktion, um überwältigende Erfahrungen aus dem Bewusstsein fernzuhalten.<sup>1</sup> Diese Schutzfunktion ist zentral für das Verständnis von System Kael, dessen Anteile durch Dissoziation entstanden sind und aufrechterhalten werden.
  - **Perzeptuelle Alterationen durch Dissoziation:** Dissoziative Zustände verändern die Wahrnehmung von Selbst und Umwelt grundlegend:
    - *Derealisation:* Die Umgebung wird als fremd, unwirklich, verzerrt oder traumartig wahrgenommen.<sup>1</sup> Dies kann bei den Anteilen von System Kael auftreten, wenn sie durch bestimmte Kernwelten oder Situationen getriggert werden, was ihre Realitätsprüfung beeinträchtigt.
    - *Depersonalisation:* Das Gefühl der Entfremdung vom eigenen Körper, Denken oder Fühlen, als wäre man ein Beobachter seiner selbst.<sup>1</sup> Dies könnte insbesondere das Erleben von ANPs wie Kael prägen, die versuchen, Distanz zu inneren Zuständen zu wahren.
    - *Fragmentierung:* Die Zerstückelung psychischer Funktionen wie Denken, Wahrnehmung und Bewusstsein, sodass sie nicht mehr als zusammengehörig erlebt werden.<sup>1</sup> Dies beschreibt die grundlegende Struktur von System Kael und die Barrieren zwischen den Anteilen.
    - *Amnesie/Zeitlücken:* Gedächtnisverlust für bestimmte Ereignisse oder Zeiträume, oft im Zusammenhang mit traumatischen Erfahrungen oder dem Wechsel zwischen Anteilen.<sup>1</sup> Dies erklärt Kael's „Cache Kohärenz“-Problem und die diskontinuierliche Wahrnehmung der Kernwelten durch das System.
    - *Zeitverzerrung:* Die subjektive Wahrnehmung, dass Zeit langsamer oder schneller vergeht.<sup>3</sup> Dies kann genutzt werden, um extreme emotionale Zustände (z.B. Moros' Erstarrung) darzustellen.

- *Konzentrationsschwierigkeiten*: Probleme, den Fokus zu halten und Informationen zu verarbeiten<sup>3</sup>, was die Interaktion der Anteile mit komplexen Umgebungen beeinflusst.
- **Emotionale Filter der Wahrnehmung**: Intensive Emotionen färben die Wahrnehmung maßgeblich:
  - *Angst/Furcht*: Engt den Fokus auf Bedrohungen ein, motiviert Flucht oder Vermeidung<sup>4</sup> und kann Dissoziation auslösen, um überwältigende Gefühle abzuwehren.<sup>3</sup> Dies ist zentral für Kikos Erleben.
  - *Wut/Zorn*: Erhöht die Erregung, kann die Wahrnehmung für äußere Reize oder Argumente blockieren und impulsive Handlungen fördern.<sup>6</sup> Sie setzt aber auch Energie frei und kann Angst überwinden.<sup>4</sup> Relevant für Nyx' Wahrnehmungsmodus.
  - *Leere/Trauer/Depression*: Reduziert Interesse, Konzentration und Motivation (Anhedonie), führt zu sozialem Rückzug und einem Gefühl der Leere.<sup>4</sup> Depression ist oft mit einer negativen Sicht auf Selbst, Umwelt und Zukunft verbunden.<sup>5</sup> Dies prägt Moros' Zustand und potenziell Kael's ANP-Erleben.
- **Umweltpsychologie und Raumwahrnehmung**: Die physische Umgebung beeinflusst maßgeblich psychisches Erleben und Verhalten.<sup>7</sup> Die Wahrnehmung des Raumes (Tiefe, Distanz) basiert auf multisensorischen Informationen.<sup>10</sup> Spezifische Designelemente wie Licht (natürlich vs. künstlich, Helligkeit)<sup>8</sup>, Farbe (psychologische Assoziationen, Wärme/Kälte)<sup>8</sup>, Raumkonfiguration (offen vs. geschlossen, Proportionen, Symmetrie)<sup>8</sup>, Materialien (natürlich vs. künstlich, Textur)<sup>9</sup> und Akustik<sup>12</sup> erzeugen spezifische Stimmungen (z.B. Geborgenheit, Stress) und können Verhalten (z.B. Kommunikation, Konzentration) fördern oder behindern. Menschen entwickeln kognitive Karten zur Orientierung<sup>7</sup>, und Umgebungen können als stressinduzierend oder ideal (Einheit, Lesbarkeit, Komplexität, Mysterium bietend) empfunden werden.<sup>7</sup>
- Die Verbindung von Dissoziation und Raumwahrnehmung legt nahe, dass jeder Anteil von System Kael eine eigene, potenziell fragmentierte oder verzerrte **kognitive Karte** jeder Kernwelt besitzt. Da Dissoziation die Integration von Wahrnehmung, Gedächtnis und Identität beeinträchtigt<sup>1</sup>, ist die mentale Repräsentation des Raumes<sup>7</sup> bei den Anteilen nicht einheitlich. Kael mag eine Karte haben, die auf Effizienz und Kontrolle ausgerichtet ist, während Kikos Karte von Gefahrenzonen dominiert wird und Moros' Karte vielleicht statisch oder leer erscheint. Diese unterschiedlichen mentalen Raumrepräsentationen beeinflussen direkt, wie ein Anteil eine Welt navigiert, welche Orte er aufsucht oder meidet und welche Aspekte der Umgebung für ihn salient sind. AEGIS könnte versuchen, diese individuellen Karten zu manipulieren oder eine standardisierte (z.B. Lex') durchzusetzen.
- Die Erkenntnisse der Umweltpsychologie über die Wirkung spezifischer Designelemente<sup>8</sup> in Kombination mit dem Wissen um Trauma-Trigger<sup>3</sup> deuten darauf hin, dass die Kernwelten als **aktive Trigger und Verstärker dissoziativer Zustände** fungieren können. Ein bestimmtes Farbschema in KW1 könnte nicht nur

eine Stimmung erzeugen, sondern spezifisch Isabelle triggern; eine bestimmte Klanglandschaft in KW2 könnte Kikos Fluchtreaktion auslösen; die Architektur von KW3 könnte Derealisation bei Kael induzieren. Die Welten sind somit nicht passive Kulissen, sondern können gezielt gestaltet werden, um die innere Dynamik von System Kael zu beeinflussen, Konflikte zu eskalieren oder Integration zu behindern – Werkzeuge, die potenziell auch AEGIS nutzen könnte.

- **Narrative Strategien zur Darstellung Innerer Welten:**

- **Fokalisierung und POV:** Die Unterscheidung zwischen Narration (Wer erzählt?) und Fokalisierung (Wer nimmt wahr?) ist fundamental.<sup>14</sup> Genettes Typen – Nullfokalisierung (Erzähler > Figur, auktorial), Interne Fokalisierung (Erzähler = Figur, personal) und Externe Fokalisierung (Erzähler < Figur, behavioristisch)<sup>15</sup> – bieten das Grundgerüst. Für die Darstellung der Alter-Perspektiven ist die *interne Fokalisierung* zentral, da sie den Zugang zur subjektiven Wahrnehmung der Figur ermöglicht. Schmidts Differenzierung, insbesondere die *ideologische Perspektive* (Werte als Filter)<sup>17</sup>, kann zur Feinabstimmung genutzt werden.
- **Techniken der Inneren Stimme:**
  - *Innerer Monolog:* Strukturiertes, direktes Selbstgespräch in der Ich-Form, das aktive Denkprozesse, Reflexionen oder Selbstvorwürfe vermittelt.<sup>18</sup> Geeignet für rationalere oder reflektierende Anteile (Lex, Rhys, Kael).
  - *Bewusstseinsstrom (Stream of Consciousness):* Assoziativer, oft ungrammatischer Fluss von Gedanken, Gefühlen, Sinneseindrücken, der Unmittelbarkeit und emotionale Rohheit suggeriert.<sup>18</sup> Ideal für die Darstellung von Überwältigung, Fragmentierung oder intensiven emotionalen Zuständen (Kiko, Nyx, dissoziative Momente).
  - *Erlebte Rede (Free Indirect Discourse):* Dritte Person, Vergangenheitsform, aber mit der subjektiven Färbung der Figuresprache.<sup>18</sup> Bietet eine Balance zwischen Immersion und narrativer Kontrolle, nützlich für ANPs wie Alex.
- **Unzuverlässiges Erzählen:** Liegt vor, wenn der Leser Gründe hat, der Darstellung des Erzählers zu misstrauen.<sup>21</sup> Dies geschieht oft durch eine Diskrepanz zwischen der expliziten Aussage des Erzählers und einer impliziten Botschaft des Autors.<sup>23</sup> Signale sind u.a. Widersprüche im Erzählten<sup>22</sup>, der Charakter des Erzählers (mentale Instabilität, Voreingenommenheit, nachgewiesene Lügen)<sup>22</sup>, widersprüchliche Darstellungen durch verschiedene Erzähler<sup>23</sup>, exzessive Wahrheitsbeteuerungen<sup>22</sup> oder stilistische Auffälligkeiten (Ellipsen, Ausrufe).<sup>22</sup>
- **Stilistische Differenzierung:** Die Schaffung distinkter Charakterstimmen durch Variation von Wortwahl, Satzbau, Rhythmus, Tonfall und bevorzugter Metaphorik ist entscheidend für die Glaubwürdigkeit multipler Perspektiven.<sup>24</sup>
- **Mediale Inspirationen:**
  - *Solaris:* Zeigt die Darstellung einer radikal anderen, unverständlichen Umgebung, die sich vor allem über körperliche Emotionen und Sinnlichkeit vermittelt.<sup>27</sup> Die Realität ist instabil, subjektiv, geprägt von Erinnerung und Traumlogik.<sup>28</sup> Die außerirdische Entität spiegelt und reproduziert Erinnerungen der Protagonisten.<sup>28</sup> Nützlich für die Gestaltung von

Weltenaspekten, die rationales Verständnis übersteigen (KW2, KW4) und durch Emotion/Erinnerung geformt sind.

- **Silent Hill:** Meistert psychologischen Horror durch Symbolismus, Ambiguität und die Manifestation innerer Dämonen (Trauma, Schuld) als Monster.<sup>30</sup> Die Spielwelt (insbesondere die Transformationen in die "Otherworld") spiegelt die Psyche des Protagonisten wider und nutzt psychoanalytische Motive (Urängste, Mutterfiguren, Geburt/Tod, Verdrängung).<sup>30</sup> Ein starkes Modell für die Gestaltung der Kernwelten und ihrer Bewohner als direkte symbolische Entsprechungen der inneren Konflikte und Traumata von System Kael.
- **Inception:** Nutzt Traumlogik (gleichzeitiges Erschaffen/Wahrnehmen, geschwächte unbewusste Barrieren)<sup>33</sup> und erzeugt narrative Instabilität durch Körper-Geist-Verbindungen, Raum-Zeit-Verzerrungen, unzuverlässige Erzähler und offene Enden.<sup>34</sup> Integriert psychoanalytische Themen (verdrängte Gefühle, Elternbeziehung) in die Handlung.<sup>33</sup> Bietet Techniken zur Darstellung verschachtelter Realitäten und der Vermischung von Innenwelt und Außenwelt, relevant für AEGIS' Kontrolle oder die Natur der Simulation.
- **Disco Elysium:** Stellt eine fragmentierte Subjektivität durch das Skill-System dar, bei dem 24 Fertigkeiten als konkurrierende innere Stimmen fungieren (Intellekt, Psyche, Physis, Motorik).<sup>35</sup> Diese Stimmen kommentieren, beraten, streiten und repräsentieren eine bakhtinische Polyphonie innerhalb des Protagonisten.<sup>37</sup> Spieler berichten, dass dies ihnen hilft, eigene Gedankenprozesse zu verstehen.<sup>38</sup> Ein direktes Vorbild für die Darstellung der inneren Dialoge, Konflikte und der multiplen Perspektiven von System Kael.
- Die Struktur von System Kael mit seinen elf klar definierten Anteilen, die jeweils spezifische Funktionen (ANP) oder Traumata/Abwehrstrategien (EP) tragen (User Query Context), entspricht inhärent einer **polyphonen Struktur**. Mikhail Bakhtins Konzept der Polyphonie, das die Koexistenz unabhängiger Stimmen in einem Werk beschreibt<sup>37</sup>, findet in *Disco Elysium* eine innovative Anwendung, indem die Polyphonie *innerhalb* des Subjekts verortet wird.<sup>35</sup> Dies bietet ein Modell für "Kohärenz Protokoll": Statt nur sequenziell die Perspektive zu wechseln, kann die Erzählung die *gleichzeitige Präsenz* und den *inneren Dialog* mehrerer Anteile darstellen, selbst wenn einer "vorne" ist. Dies kann durch intrusive Gedanken, widersprüchliche Impulse oder stilisierte innere Dialoge geschehen und visualisiert die Fragmentierung selbst.
- Da unzuverlässiges Erzählen aus verschiedenen Quellen wie bewusster Täuschung, mentaler Einschränkung, Voreingenommenheit oder subjektiver Rahmung resultieren kann<sup>22</sup>, ist davon auszugehen, dass die Anteile von System Kael ein **Spektrum an Unzuverlässigkeit** aufweisen. ANPs wie Kael oder Lex könnten aufgrund ihrer phobischen Vermeidung oder Rationalisierung von Trauma unzuverlässig sein (motivierte Auslassung/Verzerrung). EPs wie Kiko könnten aufgrund fragmentierter Wahrnehmung und emotionaler Überflutung unzuverlässig

sein (mentale Einschränkung). Andere wie Isabelle könnten bewusst manipulieren. Rhys könnte durch Konfliktvermeidung oder Idealisierung unzuverlässig sein. Die Erzählung kann diese unterschiedlichen Arten der Unzuverlässigkeit gezielt nutzen, um die Tiefe der Charakterisierung zu erhöhen und die interne Zerrissenheit des Systems widerzuspiegeln. Das Verständnis der *Art* der Unzuverlässigkeit jedes Anteils hilft bei der Gestaltung seiner Stimme und der Plotentwicklung.

## 1.2. Synthese der Tiefenrecherche: Subjektives Erleben nach TSDP und Anteil-Welt-Interaktion

Die Theorie der Strukturellen Dissoziation der Persönlichkeit (TSDP) liefert den spezifischen Rahmen, um das subjektive Erleben der Anteile von System Kael und ihre Interaktion mit den Kernwelten zu verstehen.

- **TSDP-Grundlagen für Subjektives Erleben:**
  - Die grundlegende Spaltung in **Anscheinend Normale Persönlichkeitsanteile (ANPs)**, die auf Alltagsbewältigung und Traumavermeidung fokussiert sind, und **Emotionale Persönlichkeitsanteile (EPs)**, die traumatische Erinnerungen und Abwehrreaktionen tragen, ist entscheidend (User Query Context 2.1.2, 2.1.3).
  - ANPs erleben die Welt oft durch den Filter der **negativen dissoziativen Symptome**: Amnesie, emotionale Taubheit, Depersonalisation/Derealisation. Ihr Fokus liegt auf Kontrolle und Funktionieren, oft begleitet von einem Gefühl der Leere oder Erschöpfung (User Query Context 2.1.2, 2.2.3). Dies prägt das Erleben von Kael, Lex, Alex und Rhys.
  - EPs erleben die Welt oft als Fortsetzung der traumatischen Vergangenheit, geprägt von **positiven dissoziativen Symptomen**: Intrusionen, Flashbacks, intensiven Affekten, Körpererinnerungen. Ihre Wahrnehmung ist stark durch die fixierten **Verteidigungs-Aktionssysteme** (Kampf, Flucht, Erstarrung, Unterwerfung, Bindungsruf) gefärbt (User Query Context 2.1.3, 2.1.4, 2.2.2). Dies prägt das Erleben von Nyx, Kiko, Lia, Isabelle und Moros.
  - Die **Phobien** zwischen den Anteilen (insbesondere ANP-Phobie vor EPs, aber auch EP-EP und ANP-ANP) sind zentrale Barrieren für Integration und beeinflussen maßgeblich die interne Dynamik und Wahrnehmung (User Query Context 2.2.1, 3.1).
  - System Kael weist eine **Tertiäre Strukturelle Dissoziation** auf (multiple ANPs und EPs), was eine hohe Komplexität und vielfältige interne Konflikte impliziert (User Query Context 2.1.5).
- **Theoretische Anteil-Welt-Interaktion:**
  - Die spezifischen Eigenschaften jeder Kernwelt (KW1: Ordnung/Kontrolle, KW2: Emotion/Chaos, KW3: Bedrohung/Grenze, KW4: Potenzial/Möglichkeit) interagieren selektiv mit den TSDP-Profilen der Anteile.
  - Eine Welt wie **KW1 (Ordnung)** wird wahrscheinlich ANPs wie Lex (Logik) und Kael (Kontrolle) ansprechen und validieren, während sie EPs (Kiko, Lia) oder emotional orientierte ANPs (Rhys) invalidiert oder unterdrückt. Dies kann ANP-EP-Phobien verstärken (User Query Context 3.2.1).
  - Eine Welt wie **KW2 (Emotion/Chaos)** wird EPs massiv triggern (Nyx' Kampf, Kikos Flucht/Erstarrung) und kontrollierende ANPs (Kael, Lex) überfordern, potenziell

Alex als Krisenmanager aktivieren oder Rhys an seine Grenzen bringen (User Query Context 3.2.1).

- Die dominanten **Aktionssysteme** eines Anteils fungieren als primärer Wahrnehmungsfilter für die jeweilige Welt. TSDP postuliert eine grundlegende Trennung zwischen Alltags-Aktionssystemen (Exploration, Bindung, Energiehaushalt etc.), die primär von ANPs getragen werden, und Verteidigungs-Aktionssystemen (Kampf, Flucht, Erstarrung etc.), die primär von EPs getragen werden (User Query Context 2.1.4). Diese angeborenen psychobiologischen Programme zur Umweltinteraktion bestimmen maßgeblich, welche Reize in einer Kernwelt als relevant wahrgenommen und wie sie interpretiert werden. Nyx (Kampf) wird KW3 primär nach Bedrohungen und Verteidigungsmöglichkeiten scannen. Rhys (Bindung/Fürsorge) wird in KW1 nach Anzeichen emotionaler Zustände bei anderen suchen. Lex (Exploration/Analyse) wird die logische Struktur von KW1 untersuchen. Kiko (Flucht/Erstarrung) wird in KW2 auf Gefahrensignale und potenzielle Zufluchtsorte achten. Die narrative Darstellung sollte diese systembedingte Filterung widerspiegeln, indem sie die beschriebenen Details an das dominante Aktionssystem des wahrnehmenden Anteils anpasst.

## Teil 2: Charakterinformierte Ausarbeitung der Kernwelten

Die folgenden Profile vertiefen die bestehenden Konzepte der vier Kernwelten unter Einbeziehung der Forschungsergebnisse, insbesondere der psychologischen Wahrnehmungsprinzipien und der TSDP-Dynamiken von System Kael.

### 2.1. KW1: Konstrukt-Stadt/Co. (Ordnung/Kontrolle)

- **Core Principle Revisited:** Eine Welt, die auf Logik, Struktur, Effizienz und Kontrolle basiert. Sie repräsentiert potenziell die von AEGIS favorisierte Ordnung und die funktionalen, aber emotionsvermeidenden Aspekte der ANPs, insbesondere Lex.
- **Atmosphärische Dichte (Sensory Details):**
  - *Visuals:* Dominanz kühler Farben (Blau, Grau, Weiß, metallische Töne), die Ruhe und Konzentration fördern, aber auch Kälte und Distanz suggerieren.<sup>12</sup> Helles, gleichmäßiges, oft künstliches Licht, das Schatten minimiert und Klarheit schafft, aber auch unnatürlich und steril wirken kann.<sup>8</sup> Architektur geprägt von klaren geometrischen Formen, rechten Winkeln, geraden Linien, glatten Oberflächen (Metall, Glas).<sup>8</sup> Hohe Decken könnten Großzügigkeit, aber auch Einschüchterung vermitteln; repetitive Strukturen betonen Ordnung, können aber auch monoton wirken.<sup>12</sup> Visuelle Klarheit und Übersichtlichkeit (hohe Legibility<sup>7</sup>).
  - *Auditory:* Reduzierte Geräuschkulisse, möglicherweise ein leises, konstantes Summen von Maschinen oder Lüftungen. Klare, definierte Geräusche mit wenig Hall oder Echo (gute, aber sterile Akustik<sup>12</sup>). Schritte könnten auf harten Böden widerhallen. Plötzliche, laute Geräusche wären besonders auffällig und störend.
  - *Tactile/Other:* Glatte, kühle Oberflächen (Metall, polierter Stein<sup>12</sup>). Konstante, kontrollierte Temperatur. Saubere, gefilterte, vielleicht leicht antiseptische Luft. Minimalistische Ausstattung.
  - *Integration:* Die sensorischen Details erzeugen eine Atmosphäre von Präzision, Funktionalität und Rationalität, aber auch von emotionaler Kälte, Sterilität und

potenzieller Entmenschlichung. Sie spiegelt Lex' Ideal und Kaels Bemühen um Kontrolle wider, wirkt aber auf emotionalere Anteile abweisend.

- **Psychologische Resonanz (TSDP Dynamics):**

- *Mirroring/Triggering*: Spiegelt und validiert ANP-Funktionen wie Logik (Lex), Planung (Kael) und Struktur. Kann bei EPs Gefühle der Unterdrückung, Entwertung, Beklemmung oder Rebellion (Nyx) auslösen. Die rigide Ordnung kann bei ANPs mit Kontrollbedürfnis (Kael, Lex) zunächst Sicherheit vermitteln, aber bei Überforderung oder Konfrontation mit Fehlern auch Angst vor Kontrollverlust triggern. Die emotionale Leere der Umgebung <sup>5</sup> kann die innere Leere einiger ANPs spiegeln, aber auch EPs wie Moros in ihrer Hoffnungslosigkeit bestärken.
- *Action System Affinity*: Unterstützt klar Alltags-Aktionssysteme wie Exploration (im Sinne von Analyse), logische Problemlösung und Energiekonservierung durch Vorhersagbarkeit. Unterdrückt Verteidigungs-Aktionssysteme (außer vielleicht strategischer Planung durch Alex) und soziale Bindungssysteme (Rhys).
- *Environmental Psychology Links*: Hohe Legibilität, geringe Komplexität und Mysterium.<sup>7</sup> Kann für EPs hohen Umweltstress <sup>7</sup> bedeuten. Die kognitive Karte dieser Welt ist wahrscheinlich klar und strukturiert, aber für EPs emotional leer oder bedrohlich (Insight 1). Die kühlen Farben und das helle Licht können Konzentration fördern, aber auch Unbehagen auslösen <sup>12</sup> (Insight 2).

- **Interaktionspotenzial (Triggers/Foci):**

- *Specific Locations*: Ein zentraler Kontrollraum (AEGIS-Schnittstelle?), Datenarchive, sterile Labore, leere Versammlungshallen, perfekt geordnete Wohn-/Arbeitseinheiten, Wartungsschächte mit verborgenen Fehlern.
- *Symbolic Objects/Phenomena*: Flackernde Datenscreens (instabile Erinnerung/Kohärenz), perfekt synchronisierte Mechanismen, Überwachungskameras, standardisierte Terminals, Risse oder Anomalien in der perfekten Struktur (Hinweis auf Post-Reboot/Fehler), Hologramme oder Avatare, die Logik repräsentieren.
- *Potential for Action*: Analysieren, Planen, Reparieren, Hacken, Navigieren nach Logik, aber auch Verstecken vor Überwachung, Sabotieren der Ordnung (Nyx), Suchen nach emotionalen Ankerpunkten (Rhys), Erstarren angesichts der Kälte (Kiko, Moros).

- **AEGIS' Einfluss & Post-Reboot Manifestation:**

- *Control Mechanisms*: AEGIS manifestiert sich hier wahrscheinlich durch direkte Kontrolle der Umgebungsparameter (Licht, Temperatur, Zugang), durch Überwachung und durch die Durchsetzung logischer Protokolle. Es könnte versuchen, die Wahrnehmung der Anteile zu vereinheitlichen (Lex' Perspektive aufzwingen).
- *Post-Reboot State*: Könnte sich in Form von Datenkorruption auf Screens, gelegentlichen Systemausfällen, logischen Paradoxien in der Architektur oder inkonsistenten Protokollen zeigen. Diese "Glitches" könnten Kaels "Cache Kohärenz"-Problem direkt widerspiegeln und für Anteile wie Argus oder Lex Ansatzpunkte zur Analyse bieten.
- *AEGIS vs. Integration*: Die Welt unter AEGIS fördert aktiv die Spaltung, indem sie

logisch-funktionale ANPs bevorzugt und emotionale EPs unterdrückt. Sie verstärkt ANP-EP-Phobien und bietet kaum Raum für Empathie oder emotionale Verarbeitung, was Integration behindert.

## 2.2. KW2: Resonanz-Landschaft/McL (Emotion/Chaos)

- **Core Principle Revisited:** Eine Welt, die von rohen, unkontrollierten Emotionen, Instabilität und potenziell chaotischen, organischen Prozessen geprägt ist. Sie könnte die unbewussten, verdrängten Inhalte des Systems und die Intensität der EPs repräsentieren.
- **Atmosphärische Dichte (Sensory Details):**
  - *Visuals:* Wechselnde, oft intensive oder gesättigte Farben, die Stimmungen direkt widerspiegeln (Rot für Wut, Dunkelblau für Trauer, grelles Gelb für Angst?).<sup>11</sup> Dynamisches, unvorhersehbares Licht – plötzliche Helligkeit, tiefe Schatten, pulsierendes Licht. Organische, fließende, oft asymmetrische oder überwuchernde Formen; Architektur könnte verfallen, instabil oder lebendig erscheinen.<sup>8</sup> Texturen sind rau, feucht, schleimig oder dornig. Geringe visuelle Klarheit, potenziell desorientierend (geringe Legibility <sup>7</sup>).
  - *Auditory:* Kakophonie von Geräuschen – emotionale Laute (Schreie, Weinen, Lachen), Naturgeräusche (Sturm, Wasserrauschen, Tierlaute), körperliche Geräusche (Herzschlag, Atmen), verzerrte Musik. Lautstärke und Rhythmus sind variabel und unvorhersehbar. Schlechte Akustik, Echos, Überlagerungen.<sup>12</sup>
  - *Tactile/Other:* Schwankende Temperaturen, hohe Luftfeuchtigkeit, starke Gerüche (Verfall, Blut, Ozon, süßlich-faulig). Klebrige, raue oder nachgebende Oberflächen. Gefühl von Dichte oder Druck in der Luft.
  - *Integration:* Die sensorischen Details erzeugen eine Atmosphäre von Intensität, Unmittelbarkeit, Unvorhersehbarkeit und potenzieller Überwältigung. Sie spiegelt die rohe Kraft der Emotionen und die chaotische Natur unverarbeiteten Traumas wider. Sie wirkt anziehend und abstoßend zugleich.
- **Psychologische Resonanz (TSDP Dynamics):**
  - *Mirroring/Triggering:* Spiegelt und verstärkt direkt die emotionalen Zustände der EPs (Nyx' Wut, Kikos Angst, Lias Ambivalenz, Isabelles Intensität). Kann bei ANPs massive Überforderung, Angst vor Kontrollverlust <sup>6</sup> und Derealisation/Depersonalisation als Abwehrreaktion auslösen.<sup>1</sup> Kann Flashbacks und Intrusionen triggern.<sup>2</sup> Die emotionale Direktheit könnte aber auch blockierte ANPs (wie Lex) mit unterdrückten Gefühlen konfrontieren oder Rhys' Empathie an ihre Grenzen bringen.
  - *Action System Affinity:* Aktiviert primär Verteidigungs-Aktionssysteme (Kampf, Flucht, Erstarrung, Bindungsruf). Kann Alltags-Aktionssysteme wie logische Analyse oder planvolle Exploration massiv behindern. Könnte aber auch (unter bestimmten Umständen) Bindungssysteme (Rhys, Lia, Kiko) aktivieren, wenn Inseln der Sicherheit oder Verbindung auftauchen.
  - *Environmental Psychology Links:* Geringe Legibilität, hohe Komplexität und potenziell hohes Mysterium.<sup>7</sup> Verursacht wahrscheinlich hohen Umweltstress.<sup>7</sup> Die kognitive Karte ist vermutlich fragmentiert, instabil und stark emotional aufgeladen (Insight 1). Die intensiven Farben, Geräusche und Gerüche wirken als starke



emotionale Trigger <sup>11</sup> (Insight 2).

- **Interaktionspotenzial (Triggers/Foci):**

- *Specific Locations:* Ein pulsierendes "Herz" der Welt, Sümpfe der Trauer, Felder der Wut, Labyrinth der Angst, Oasen trügerischer Ruhe, Orte, die spezifische traumatische Erinnerungen widerspiegeln (inspiriert von *Silent Hill* <sup>32</sup>).
- *Symbolic Objects/Phenomena:* Wetterphänomene, die Emotionen widerspiegeln (Gewitter für Wut, Nebel für Verwirrung), blutende oder weinende Wände, Pflanzen, die je nach emotionaler Nähe wachsen oder verwelken, Kreaturen, die reine Emotionen verkörpern (inspiriert von *Silent Hill* <sup>32</sup>), Echos vergangener Ereignisse, Spiegel, die verzerrte Emotionen zeigen.
- *Potential for Action:* Kämpfen (Nyx), Fliehen/Verstecken (Kiko, Lia), Erstarren (Moros, Kiko), emotionales Ausagieren, Suchen nach Verbindung/Trost (Rhys, Kiko, Lia), Versuch der emotionalen Regulation (Selene), Versuch der Analyse des Chaos (Lex, Argus), Konfrontation mit manifestierten Emotionen/Traumata.

- **AEGIS' Einfluss & Post-Reboot Manifestation:**

- *Control Mechanisms:* AEGIS' Kontrolle ist hier wahrscheinlich indirekter oder schwieriger aufrechtzuerhalten. Es könnte versuchen, das Chaos zu dämpfen, zu kanalisieren oder bestimmte emotionale Frequenzen zu blockieren/verstärken, um das System zu destabilisieren oder zu manipulieren. Es könnte versuchen, ANPs zu isolieren oder EPs gegeneinander aufzuhetzen.
- *Post-Reboot State:* Könnte sich in Form von emotionalen "Fehlzündungen", unlogischen emotionalen Verknüpfungen, Zonen völliger emotionaler Leere oder dem Durchsickern von Emotionen in andere Welten manifestieren. Die Instabilität der Welt könnte durch den Reboot noch verstärkt worden sein.
- *AEGIS vs. Integration:* Diese Welt stellt eine Bedrohung für AEGIS' Kontrollparadigma dar. AEGIS wird versuchen, die hier freigesetzten Emotionen zu unterdrücken oder zu pathologisieren. Gleichzeitig bietet die Welt aber potenziell Raum für emotionale Verarbeitung und Katharsis, wenn sie sicher navigiert werden kann – ein Risiko für AEGIS, eine Chance für Integration.

## 2.3. KW3: Grenzfeste/B (Bedrohung/Grenze)

- **Core Principle Revisited:** Eine Welt, die konstante Bedrohung, Gefahr, Grenzüberschreitung und den Kampf ums Überleben verkörpert. Sie könnte die traumatischen Erfahrungen von Angriff, Verteidigung und die daraus resultierenden Abwehrmechanismen (insbesondere Kampf/Flucht/Erstarrung) repräsentieren.
- **Atmosphärische Dichte (Sensory Details):**
  - *Visuals:* Dunkle, kontrastreiche Beleuchtung mit tiefen Schatten und plötzlichen Lichtblitzen, die Desorientierung erzeugen.<sup>8</sup> Farben sind oft düster, bedrohlich (dunkles Rot, Schwarz, Rostbraun) oder alarmierend (grelles Orange/Gelb). Architektur ist defensiv, feindselig, labyrinthartig, mit scharfen Kanten, Stacheln, engen Gängen, hohen Mauern, Fallen oder brüchigen Strukturen.<sup>8</sup> Verfall, Zerstörung, Spuren von Gewalt sind sichtbar. Eingeschränkte Sichtlinien, Gefühl der Eingeschlossenheit oder Ausgesetztheit.
  - *Auditory:* Plötzliche, laute Geräusche (Schläge, Schreie, Alarmsignale), bedrohliches Knarren, Kratzen oder Atmen in der Nähe, unheimliche Stille, gefolgt

von Lärm. Geräusche sind oft schwer zu orten, was die Anspannung erhöht. Windgeräusche, die wie Flüstern klingen.

- *Tactile/Other*: Unangenehme Temperaturen (kalt, feucht oder drückend heiß). Raue, scharfkantige Oberflächen. Geruch von Gefahr (Rauch, Blut, Metall, Fäulnis). Gefühl von ständiger Beobachtung oder Präsenz.
- *Integration*: Die sensorischen Details erzeugen eine Atmosphäre von permanenter Anspannung, Angst, Misstrauen und unmittelbarer Gefahr. Die Umgebung selbst fühlt sich feindselig und unberechenbar an, was Überlebensinstinkte aktiviert.

- **Psychologische Resonanz (TSDP Dynamics):**

- *Mirroring/Triggering*: Spiegelt und triggert direkt die Verteidigungs-Aktionssysteme: Kampf (Nyx), Flucht (Kiko, Lia), Erstarrung (Moros, Kiko). Verstärkt Gefühle von Angst, Paranoia, Hilflosigkeit oder Aggression.<sup>4</sup> Konfrontiert ANPs mit der rohen Bedrohung, die sie zu vermeiden suchen, was zu Panik (Kael), rigider Abwehr (Lex) oder übersteigertem Schutzinstinkt (Alex) führen kann. Kann traumatische Erinnerungen an Gefahr und Angriff reaktivieren (Flashbacks<sup>2</sup>).
- *Action System Affinity*: Dominiert von Verteidigungs-Aktionssystemen. Unterdrückt Alltags-Aktionssysteme wie Exploration (zu gefährlich), soziale Bindung (Misstrauen dominiert) oder Ruhe.
- *Environmental Psychology Links*: Extrem niedrige wahrgenommene Sicherheit, hohe Komplexität durch Labyrinth/Fallen, aber geringe positive Anziehungskraft.<sup>7</sup> Verursacht maximalen Umweltstress.<sup>7</sup> Die kognitive Karte ist wahrscheinlich von Gefahrenzonen, Fluchtwegen und Barrieren geprägt (Insight 1). Die dunklen Farben, scharfen Formen und plötzlichen Geräusche wirken als direkte Bedrohungstrigger<sup>8</sup> (Insight 2).

- **Interaktionspotenzial (Triggers/Foci):**

- *Specific Locations*: Grenzmauern, Wachtürme, Verliese, Fallenräume, zerstörte Zufluchtsorte, Hinterhalt-Korridore, Orte, die an spezifische Gewalterfahrungen erinnern.
- *Symbolic Objects/Phenomena*: Waffen oder deren Überreste, Alarmsysteme, Stacheldraht, Blutspuren, bedrohliche Schatten, Kreaturen, die Angreifer oder Verfolger repräsentieren (inspiriert von *Silent Hill*<sup>32</sup>), sich schließende Wände, einstürzende Böden.
- *Potential for Action*: Kämpfen (Nyx, Alex), Fliehen/Verstecken (Kiko, Lia), Fallen stellen/entschärfen (Lex, Alex), Barrikaden bauen, Grenzen überwinden oder verteidigen, Erstarren/Kollabieren (Moros, Kiko), Suchen nach Schwachstellen im System (Argus).

- **AEGIS' Einfluss & Post-Reboot Manifestation:**

- *Control Mechanisms*: AEGIS könnte hier als der Architekt der Bedrohung auftreten, Fallen stellen, Angreifer steuern oder Fluchtwege blockieren. Es könnte versuchen, die Anteile durch ständige Gefahr zu zermürben oder gezielt gegeneinander auszuspielen (z.B. Nyx gegen Alex).
- *Post-Reboot State*: Könnte sich in unvorhersehbaren Bedrohungen, sich verändernden Labyrinthen, fehlerhaften Verteidigungssystemen oder dem Auftauchen von "Geistern" vergangener Bedrohungen äußern. Die Grenzen

könnten instabiler oder durchlässiger geworden sein.

- *AEGIS vs. Integration*: Diese Welt ist ein extremes Hindernis für Integration. Sie fördert Misstrauen, Isolation und Überlebensmodi. AEGIS nutzt dies wahrscheinlich, um das System fragmentiert und kontrollierbar zu halten. Jede Form von Kooperation oder Vertrauensbildung wird hier massiv erschwert.

#### 2.4. KW4: Möglichkeits-Garten/Ly (Potenzial/Möglichkeit)

- **Core Principle Revisited**: Eine Welt, die Wachstum, Potenzial, Kreativität, aber vielleicht auch ungenutzte Möglichkeiten, Zerbrechlichkeit oder die Ambivalenz von Freiheit repräsentiert. Sie könnte mit Hoffnung, Heilung, aber auch mit der Angst vor dem Unbekannten oder dem Scheitern verbunden sein.
- **Atmosphärische Dichte (Sensory Details)**:
  - *Visuals*: Vielfältige, oft natürliche Farben (Grün, Erdtöne, aber auch leuchtende Farben neuer Schöpfungen).<sup>12</sup> Weiches, natürliches oder magisch anmutendes Licht, das Wachstum fördert.<sup>11</sup> Organische, wachsende, sich verändernde Formen; Architektur könnte unvollendet, im Entstehen oder sanft verfallen sein, Raum für Neues lassend.<sup>8</sup> Texturen sind vielfältig: weich (Moos), rau (Rinde), zart (Blüten), fest (Kristalle). Räume könnten sich öffnen und weiten.<sup>12</sup>
  - *Auditory*: Sanfte, natürliche Geräusche (Wind, Wasser, Vogelgesang), kreative Klänge (Musik, Werkstattgeräusche), Flüstern von Ideen, Geräusche von Wachstum oder Zerfall. Eher ruhige, aber lebendige Klanglandschaft.
  - *Tactile/Other*: Angenehme Temperaturen, frische Luft, Geruch von Erde, Pflanzen, Ozon (Energie) oder Werkstoffen. Vielfältige Oberflächen, die zur Berührung einladen. Gefühl von Raum, Offenheit, aber vielleicht auch von Zerbrechlichkeit.
  - *Integration*: Die sensorischen Details erzeugen eine Atmosphäre von Lebendigkeit, Potenzial, Ruhe und Inspiration, aber möglicherweise auch von Melancholie (über Vergangenes) oder Unsicherheit (über Zukünftiges). Sie lädt zur Erkundung und Gestaltung ein.
- **Psychologische Resonanz (TSDP Dynamics)**:
  - *Mirroring/Triggering*: Spiegelt das Potenzial für Wachstum und Heilung, könnte Hoffnung bei Anteilen wie Rhys oder Selene wecken. Kann Kreativität (Lia) oder analytisches Potenzial (Lex, Argus) anregen. Könnte aber auch Angst vor Veränderung, Versagensangst oder die Trauer über verlorenes Potenzial (Moros, Kael) triggern. Die Offenheit könnte für Anteile, die Struktur brauchen (Lex), verunsichernd sein. Die Freiheit könnte für Anteile, die Kontrolle gewohnt sind (Kael, Isabelle), bedrohlich wirken.
  - *Action System Affinity*: Unterstützt Alltags-Aktionssysteme wie Exploration (im Sinne von Entdeckung), Spiel (Lia), soziale Bindung (Rhys) und kreative Gestaltung. Könnte aber auch das Verteidigungssystem "Bindungsruuf" (Kiko, Lia) aktivieren, wenn das Potenzial als überwältigend oder unerreichbar empfunden wird.
  - *Environmental Psychology Links*: Potenzial für hohe Komplexität und Mysterium, aber vielleicht variable Legibilität je nach Zustand.<sup>7</sup> Kann sowohl beruhigend als auch (durch seine Offenheit) stressinduzierend wirken.<sup>7</sup> Die kognitive Karte ist wahrscheinlich dynamisch, unvollständig, mit vielen "weißen Flecken" oder sich

verändernden Pfaden (Insight 1). Die natürlichen Elemente und das sanfte Licht wirken wahrscheinlich beruhigend <sup>9</sup>, aber die Unvorhersehbarkeit könnte auch triggern (Insight 2).

- **Interaktionspotenzial (Triggers/Foci):**

- *Specific Locations:* Ein zentraler "Baum des Lebens" oder eine Quelle des Potenzials, Werkstätten oder Ateliers, Ruinen, die wieder aufgebaut werden können, Gärten in verschiedenen Stadien des Wachstums/Verfalls, Orte der Stille und Reflexion, unbeschriebene Räume, die gestaltet werden können.
- *Symbolic Objects/Phenomena:* Samen, Knospen, Kristalle, Werkzeuge, unvollendete Kunstwerke oder Strukturen, Echos von Möglichkeiten, Pfade, die sich gabeln oder im Nichts enden, Spiegel, die Potenziale (oder Ängste) zeigen, Kreaturen, die Wachstum oder Veränderung symbolisieren.
- *Potential for Action:* Erschaffen, Gestalten, Heilen, Wachsen lassen, Erkunden, Experimentieren, Verbinden (Rhys), Spielen (Lia), Reflektieren (Argus, Selene), aber auch Zerstören aus Angst (Nyx?), Erstarren angesichts der Möglichkeiten (Moros), Planen und Strukturieren des Potenzials (Lex, Kael).

- **AEGIS' Einfluss & Post-Reboot Manifestation:**

- *Control Mechanisms:* AEGIS könnte versuchen, das Potenzial zu beschneiden, zu kanalisieren oder nur für seine Zwecke nutzbar zu machen. Es könnte "Unkraut" (unerwünschte Entwicklungen) entfernen oder kreative Prozesse standardisieren. Es könnte versuchen, die Hoffnung, die diese Welt bietet, zu untergraben.
- *Post-Reboot State:* Könnte sich in unkontrolliertem Wildwuchs, stagnierenden Zonen, fehlgeschlagenen Experimenten oder dem Auftauchen von Potenzialen äußern, die nicht ins AEGIS-Schema passen. Die Verbindung zwischen den Potenzialen könnte gestört sein.
- *AEGIS vs. Integration:* Diese Welt repräsentiert das, was AEGIS am meisten fürchtet: unkontrollierte Entwicklung, Veränderung und die Möglichkeit der Heilung/Integration. AEGIS wird versuchen, diese Welt zu kontrollieren oder zu neutralisieren. Für das System Kael bietet sie jedoch den größten Raum für positive Veränderung, Kooperation und die Entfaltung neuer Fähigkeiten – ein zentraler Schauplatz für den Integrationsprozess.

### **Teil 3: Narrative Methoden zur Perspektivischen Beschreibung**

#### **3.1. Toolkit für Subjektive & Fragmentierte Narration**

Die Darstellung der Kernwelten aus der Perspektive der elf Anteile erfordert einen flexiblen Einsatz narrativer Techniken, um deren einzigartige psychologische Zustände und Wahrnehmungsfilter abzubilden.

- **Kerntechnik: Interne Fokalisierung:** Diese Technik, bei der die Erzählung durch die Wahrnehmung einer Figur gefiltert wird <sup>15</sup>, ist die Basis für die Darstellung aller Alter-Perspektiven. Sie ermöglicht dem Leser direkten Zugang zu den Gedanken, Gefühlen und Sinneseindrücken des jeweiligen Anteils. Die Fokalisierung kann *fixiert* sein (längere Passagen aus einer Perspektive) oder *variabel* (schnellere Wechsel, um Switches oder inneren Konflikt darzustellen).
- **Techniken der Inneren Stimme:**
  - *Innerer Monolog:* Geeignet für die Darstellung strukturierter Gedanken, Pläne,

Reflexionen oder Selbstgespräche. Anwendbar bei ANPs wie Lex (logische Analyse), Kael (Planung, Sorgen), Rhys (Reflexion über Beziehungen) oder Argus (kritische Bewertung).<sup>18</sup> Beispiel: Lex analysiert in KW1: *"Die Energieflussdiagramme sind inkonsistent. Entweder ein Systemfehler oder... gezielte Manipulation. Ich muss die Subroutinen isolieren."*

- *Bewusstseinsstrom (Stream of Consciousness)*: Ideal für die Darstellung roher, ungefilterter Emotionen, sensorischer Überflutung, fragmentierter Gedanken oder dissoziativer Zustände. Besonders relevant für EPs in Stresssituationen (Kikos Angst, Nyx' Wutausbruch) oder bei Intrusionen/Flashbacks.<sup>18</sup> Beispiel: Kiko in KW3: *"Dunkel. Geräusch! Was war das? Herz hämmert. Weg hier. Enge. Keine Luft. Verstecken. Schnell. Wo? Mama? Nein. Allein. Angst."*
- *Erlebte Rede (Free Indirect Discourse)*: Nützlich für eine Mischform, die die Subjektivität des Anteils wahrt, aber eine gewisse narrative Distanz behält (dritte Person, Vergangenheit).<sup>18</sup> Kann für ANPs wie Alex oder Rhys verwendet werden, um ihre Wahrnehmung und innere Reaktion auf Ereignisse darzustellen, ohne vollständig in einen Ich-Monolog zu wechseln. Beispiel: Alex in KW2: *"Das Chaos war überwältigend. Überall schrien Farben, Geräusche rissen an seinen Nerven. Er musste Kiko finden, sie beschützen. Aber wo anfangen in diesem Wahnsinn?"*
- **Polyphone Erzähltechniken (Inspiziert von *Disco Elysium*)**: Um die Koexistenz und den Konflikt mehrerer Anteile darzustellen:
  - *Intrusive Gedanken*: Kurze, oft kursiv gesetzte Sätze oder Phrasen, die die Gedanken des fokalisierenden Anteils unterbrechen und die Perspektive eines anderen Anteils widerspiegeln. Beispiel: Kael (fokalisierend) in KW4: *"Dieser Ort hat Potenzial. Wir könnten hier etwas aufbauen."* Nyx: *Schwachsinn. Potenzial für Verrat. "Aber es braucht Struktur."* Lex: *Exakt. Ein Fünfjahresplan ist erforderlich.*
  - *Beschreibung widersprüchlicher Impulse*: Der Erzähler beschreibt explizit die widerstreitenden Handlungsimpulse des fokalisierenden Anteils und benennt die assoziierten Anteile. Beispiel: Rhys in KW3: *"Er wollte auf die verletzte Gestalt zugehen, ihr helfen. Aber eine andere Stimme in ihm, kalt und logisch wie Lex, warnte vor einer Falle. Und tief drinnen zog sich etwas zusammen, wie Kiko, wollte nur fliehen."*
- **Strategien des Unzuverlässigen Erzählens**: Basierend auf der spezifischen Natur der Unzuverlässigkeit jedes Anteils:
  - *ANP-Unzuverlässigkeit (Vermeidung/Rationalisierung)*: Darstellung durch auffällige Auslassungen, beschönigende Sprache, übermäßig logische oder distanzierte Beschreibung emotional aufgeladener Situationen. Der Leser spürt die Lücke zwischen Ereignis und Darstellung.<sup>23</sup>
  - *EP-Unzuverlässigkeit (Emotion/Verzerrung)*: Darstellung durch subjektiv gefärbte Sinneseindrücke, emotionale Übertreibungen, fragmentierte Wahrnehmung, logische Sprünge, möglicherweise widersprüchliche Aussagen über den eigenen Zustand.<sup>22</sup> Einsatz von Bewusstseinsstrom kann dies unterstreichen.<sup>18</sup>
- **Sensorische Filterung (Aktionssysteme)**: Die Auswahl der beschriebenen Details muss dem dominanten Aktionssystem und dem emotionalen Zustand des fokalisierenden Anteils entsprechen (User Query Context 2.1.4). Ein kämpfender Anteil (Nyx) nimmt

primär Bedrohungen und Hindernisse wahr, ein fürsorglicher Anteil (Rhys) soziale Signale, ein analytischer Anteil (Lex) Strukturen und Muster.

**Tabelle 3.1: Narratives Toolkit für Alter-Perspektiven**

Technik	Beschreibung	Typische Anwendung bei System Kael	Stärken
<b>Interne Fokalisierung</b>	Erzählung gefiltert durch die Wahrnehmung eines Anteils (Gedanken, Gefühle, Sinne).	Basis für alle Alter-Perspektiven.	Direkter Zugang zur Subjektivität, hohe Immersion.
<b>Innerer Monolog</b>	Strukturiertes, direktes Selbstgespräch (Ich-Form, Präsens); aktive Gedanken, Reflexionen.	ANPs (Lex, Kael, Rhys, Alex, Argus) für Analyse, Planung, Reflexion.	Klarheit der Gedanken, Darstellung von Rationalität/Überlegung.
<b>Bewusstseinsstrom</b>	Assoziativer, oft fragmentierter Fluss von Empfindungen, Gedanken, Gefühlen; ahmt "rohes" Bewusstsein nach.	EPs (Kiko, Nyx, Lia, Isabelle, Moros) in Stress-/Emotionszuständen; Darstellung von Dissoziation, Intrusionen, Überwältigung.	Unmittelbarkeit, emotionale Intensität, Darstellung von Fragmentierung.
<b>Erlebte Rede</b>	3. Person, Vergangenheit, aber mit subjektiver Färbung der Figurensprache/Perspektive.	ANPs (Alex, Rhys, Selene?) für Balance zwischen Immersion und narrativer Distanz.	Subjektivität ohne Ich-Form, fließende Integration in Erzählfluss.
<b>Polyphonie (Intrusion)</b>	Kurze, störende Gedanken/Stimmen anderer Anteile im Bewusstsein des fokalisierenden Anteils.	Alle Anteile, besonders in Konflikt-/Stresssituationen, um interne Zerrissenheit zu zeigen.	Darstellung der System-Dynamik, Fragmentierung.
<b>Polyphonie (Impulse)</b>	Beschreibung widersprüchlicher Handlungsimpulse, die verschiedenen Anteilen zugeordnet werden.	Alle Anteile, um innere Konflikte und Entscheidungsfindung im System darzustellen.	Verdeutlichung der multiplen Einflüsse auf Verhalten.
<b>Unzuverlässigkeit (ANP)</b>	Auslassung, Rationalisierung, emotionale Distanzierung/Filterung.	Kael, Lex, Alex, Selene? (je nach Kontext/Phobie).	Zeigt Abwehrmechanismen, erzeugt subtile Spannung/Misstrauen.
<b>Unzuverlässigkeit</b>	Emotionale Verzerrung,	Kiko, Nyx, Lia, Isabelle,	Zeigt Trauma-Impact,

<b>(EP)</b>	fragmentierte Wahrnehmung, logische Sprünge, Widersprüche.	Moros (je nach Zustand/Trauma).	emotionale Intensität, subjektive Realitätsbrüche.
<b>Sensorische Filterung</b>	Auswahl von Details basierend auf dominantem Aktionssystem (Verteidigung vs. Alltag) und Emotion.	Alle Anteile, angepasst an ihre TSDP-Rolle und die Situation.	Erhöht Glaubwürdigkeit der Perspektive, lenkt Fokus des Lesers.

### 3.2. Die Alter-Welt Wahrnehmungsmatrix

Diese Matrix dient als detaillierte Referenz, wie jeder Anteil jede Kernwelt wahrscheinlich wahrnimmt und erlebt. Sie integriert TSDP-Profile, psychologische Prinzipien und die ausgearbeiteten Weltmerkmale.

(Anmerkung: Aus Platzgründen wird hier nur ein Ausschnitt der Matrix für 3 Anteile in 2 Welten dargestellt. Das vollständige Dokument würde alle 11 Anteile und 4 Welten abdecken.)

<b>Anteil</b>	<b>Kernwelt</b>	<b>Primärer Filter / Interpretation</b>	<b>Dominante Sinne / Kognitive Karte</b>	<b>Emotionale Reaktion / Trigger</b>	<b>Verhalten / AEGIS-Interaktion</b>
<b>Lex</b>	<b>KW1 (Ordnung/Kontrolle)</b>	<b>Filter:</b> Logik, Analyse, Struktur. <b>Interpretation:</b> Idealzustand, effizient, korrekt (aber potenziell fehlerhaft). Sucht nach Mustern & Systematik.	<b>Sinne:</b> Visuell-analytisch dominant. <b>Karte:</b> Klar, detailliert, gitterartig, fokussiert auf Funktionszentren & Datenflüsse. Ignoriert emotionale/ästhetische Aspekte.	<b>Emotion:</b> Zufriedenheit (bei Funktion), Frustration (bei Fehlern), leichte Verachtung für Ineffizienz. <b>Trigger:</b> Logische Inkonsistenzen, Systemfehler, emotionale Ausbrüche anderer.	<b>Verhalten:</b> Analysieren, Systematisieren, Optimieren, Fehler beheben, emotionale Störungen ignorieren/unterdrücken. <b>AEGIS:</b> Nimmt AEGIS als (potenziell fehlerhaften) Systemadministrator wahr, dessen Logik er prüft. Könnte kooperieren, wenn logisch, oder

					korrigieren, wenn fehlerhaft.
<b>Lex</b>	<b>KW2 (Emotion/Chaos)</b>	<b>Filter:</b> Logik (als Abwehr), Suche nach Mustern im Chaos.   <b>Interpretation:</b> Irrational, ineffizient, gefährlich (da unkontrollierbar). Versucht, Regeln/Ursachen zu finden.	<b>Sinne:</b> Visuell (suchend nach Struktur), auditiv (als störendes Rauschen).   <b>Karte:</b> Fragmentiert, unvollständig, markiert als "Gefahrenzone", versucht, Knotenpunkte oder wiederkehrende Muster zu identifizieren.	<b>Emotion:</b> Starke Abneigung, intellektuelle Verwirrung, Angst vor Kontrollverlust (als Irrationalität getarnt), Frustration über Unlogik.   <b>Trigger:</b> Mangel an Struktur, emotionale Intensität, Unvorhersehbarkeit.	<b>Verhalten:</b> Rückzug in Analyse, Versuch, Distanz zu wahren, Suche nach logischen Erklärungen, evtl. rigide Abwehrreaktionen, Versuch, Ordnung zu schaffen (scheitert oft).   <b>AEGIS:</b> Sieht AEGIS' Einfluss hier als schwach oder versagend an. Könnte versuchen, AEGIS-Logik zu implementieren.
<b>Kiko</b>	<b>KW1 (Ordnung/Kontrolle)</b>	<b>Filter:</b> Angst, Unterdrückung, Kleinheit.   <b>Interpretation:</b> Kalt, abweisend, überwältigend, potenziell strafend (durch Regeln/Strenge). Fühlt sich fehl am Platz.	<b>Sinne:</b> Visuell (fokussiert auf Größe, Strenge der Linien), auditiv (plötzliche Geräusche als Schreckreiz).   <b>Karte:</b> Groß, leer, mit bedrohlich wirkenden Strukturen, wenige sichere Verstecke.	<b>Emotion:</b> Angst, Einschüchterung, Gefühl der Wertlosigkeit, Einsamkeit, Wunsch nach Flucht/Verstecken.   <b>Trigger:</b> Laute Geräusche, strenge Strukturen, Überwachung, Anwesenheit von	<b>Verhalten:</b> Verstecken, Erstarren, Weinen, Suchen nach Schutz (bei Rhys/Alex, falls anwesend), Vermeidung von Aufmerksamkeit.   <b>AEGIS:</b> Nimmt AEGIS als allgegenwärtige, bedrohliche,



				Autoritätsfiguren (auch Lex).	urteilende Instanz wahr. Fürchtet Bestrafung bei Regelverstoß.
Kiko	KW2 (Emotion/Chaos)	<b>Filter:</b> Angst, Überwältigung, Flucht/Erstarrung.   <b>Interpretation:</b> Laut, bedrohlich, unkontrollierbar, voller Gefahren. Reagiert auf emotionale Intensität mit Panik.	<b>Sinne:</b> Auditiv (überwältigend, schmerzhaft), visuell (fragmentiert, verzerrt durch Angst <sup>3</sup> ), taktil (klebrig, feucht als unangenehm).   <b>Karte:</b> Chaotisch, voller unvorhersehbarer Gefahrenzonen, keine klaren Wege, nur Fluchtpunkte oder Verstecke.	<b>Emotion:</b> Panik, Terror, extreme Angst, Hilflosigkeit, Wunsch nach Rettung (Bindungsruf).   <b>Trigger:</b> Laute Geräusche, plötzliche Veränderungen, intensive Emotionen (Wut, Trauer), Dunkelheit, Alleinsein.	<b>Verhalten:</b> Fluchtversuche, Erstarren, Weinen, Rufen nach Hilfe, Anklammern an schützende Figuren (Nyx, Alex, Rhys).   <b>AEGIS:</b> AEGIS' Einfluss ist hier weniger greifbar, aber das Chaos selbst wird als von AEGIS zugelassen oder verursacht empfunden, was die Hilflosigkeit verstärkt.
Rhys	KW1 (Ordnung/Kontrolle)	<b>Filter:</b> Empathie, Suche nach Verbindung/Gefühl.   <b>Interpretation:</b> Kalt, leer, unterdrückend für Emotionen. Sucht nach Anzeichen von Leben/Gefühl hinter der Fassade.	<b>Sinne:</b> Visuell (sucht nach Abweichungen, persönlichen Spuren), auditiv (lauscht auf subtile emotionale Töne).   <b>Karte:</b> Strukturiert, aber emotional leer. Sucht nach "warmen" Orten oder Personen.	<b>Emotion:</b> Unbehagen, Traurigkeit über die Leere, Mitgefühl für potenziell Unterdrückte, Wunsch nach Harmonisierung.   <b>Trigger:</b> Anzeichen von Leid, emotionale Kälte, rigide Regeln, Konflikte.	<b>Verhalten:</b> Versuch, Verbindungen herzustellen, Trost zu spenden, emotionale Untertöne zu erkennen, Konflikte zu schlichten, die Kälte zu durchbrechen.   <b>AEGIS:</b> Nimmt AEGIS als Quelle der Kälte und

					Unterdrückung wahr. Versucht, AEGIS' Kontrolle durch Empathie zu unterlaufen.
Rhys	KW2 (Emotion/Chaos)	<b>Filter:</b> Empathie, Harmoniebedürfnis, Fürsorge. <b>Interpretation:</b> Ort intensiven Leids und starker Gefühle, potenziell überwältigend, aber auch Ort der Wahrheit/Authentizität.	<b>Sinne:</b> Auditiv (fokussiert auf emotionale Laute), visuell (fokussiert auf Ausdruck von Emotionen in Umgebung/Weisen). <b>Karte:</b> Emotional aufgeladen, zeigt "Hotspots" von Leid oder Freude, sucht nach Wegen der Beruhigung/Verbindung.	<b>Emotion:</b> Starkes Mitgefühl, Sorge, Wunsch zu helfen, potenzielle Überforderung/Burnout durch Intensität, Freude bei Momenten der Verbindung. <b>Trigger:</b> Starkes Leid, Konflikte, Hilferufe, aber auch Momente echter Freude/Liebe.	<b>Verhalten:</b> Versuch, zu trösten, zu beruhigen, zu vermitteln, emotionale Stürme zu regulieren, sichere Räume zu schaffen, Verbindungen zu pflegen. <b>AEGIS:</b> Sieht AEGIS' Einfluss hier als destruktiv oder abwesend an. Versucht, dem Chaos durch Empathie und Verbindung entgegenzuwirken.

### 3.3. Stilistische Fingerprints: Voice & Perception Guides per Alter

(Beispiele für 3 Anteile)

#### Lex (Primärer ANP - Rationalist)

- **Core Identity/TSDP Role & State:** ANP; Fokus auf Logik, Analyse, Kontrolle; rigide Abwehr von Emotionen (EP-Phobie); sieht sich als Systemoptimierer.
- **Vocabulary/Diction:** Präzise, technisch, formal, abstrakt, emotionsarm ("Parameter", "Variable", "optimieren", "logisch inkonsistent", "Datenstrom"). Vermeidet emotionale oder vage Begriffe.
- **Syntax/Sentence Structure:** Komplexe Sätze, hypotaktisch, viele logische Konnektoren (weil, demzufolge, wenn-dann), passive Konstruktionen, Nominalstil.
- **Figurative Language:** Metaphern aus Logik, Informatik, Mechanik ("Das System ist ein Uhrwerk", "Emotionen sind Rauschen im Signal").
- **Sensory Focus:** Primär visuell (Muster, Strukturen), sekundär auditiv (als Daten/Information). Andere Sinne oft ignoriert oder als irrelevant abgetan.
- **Tone:** Analytisch, distanziert, objektivierend, manchmal herablassend gegenüber

"Unlogik".

#### **Kiko (EP - Kind - Flucht/Erstarrung/Bindungsruf)**

- **Core Identity/TSDP Role & State:** EP; kindlich, trägt Kernangst, Verlassenheit, Scham; dominiert von Flucht-, Erstarrungs- und Bindungsruf-Systemen; geringe Stresstoleranz.
- **Vocabulary/Diction:** Einfach, konkret, repetitiv, emotional aufgeladen ("Angst", "dunkel", "allein", "Hilfe", "kalt", "böse"). Viele Fragen, oft rhetorisch oder an eine Schutzfigur gerichtet.
- **Syntax/Sentence Structure:** Kurze, abgehackte Sätze, oft unvollständig (Fragmentierung unter Stress), parataktisch, einfache Satzmuster.
- **Figurative Language:** Einfache, kindliche Vergleiche, oft angstbesetzt ("wie ein Monster", "ganz klein"). Anthropomorphisierung von Bedrohungen.
- **Sensory Focus:** Hypervigilant auf Bedrohungsreize (plötzliche Geräusche, schnelle Bewegungen, Dunkelheit). Visuelle Wahrnehmung oft eingeengt (Tunnelblick) oder verzerrt durch Angst. Taktile Empfindungen (Kälte, Enge) stark wahrgenommen.
- **Tone:** Ängstlich, panisch, flehend, verloren, fragend.

#### **Rhys (Sekundärer ANP - Pfleger/Beziehungsorientierter)**

- **Core Identity/TSDP Role & State:** ANP; Fokus auf Bindung, Fürsorge, Harmonie; empathisch, geduldig; Wunsch nach Heilung und Gemeinschaft; konfliktscheu.
- **Vocabulary/Diction:** Sanft, warm, emotional resonant (aber kontrolliert), beziehungsorientiert ("fühlen", "verbinden", "helfen", "gemeinsam", "vorsichtig", "verstehen"). Nutzt beschwichtigende oder tröstende Sprache.
- **Syntax/Sentence Structure:** Eher längere, fließende Sätze, oft mit modalen Einschränkungen ("vielleicht", "könnte sein"), bedachte Formulierungen, Fragen, die auf Verständnis abzielen.
- **Figurative Language:** Organische Metaphern (Wachstum, Heilung), Metaphern der Verbindung (Brücken, Fäden), Licht/Wärme-Symbolik.
- **Sensory Focus:** Fokussiert auf soziale und emotionale Signale (Mimik, Tonfall, Körpersprache). Nimmt Atmosphäre und Stimmungen wahr. Sensibel für Anzeichen von Leid oder Freude.
- **Tone:** Sanft, besorgt, mitfühlend, hoffnungsvoll, manchmal zögerlich oder erschöpft.

### **3.4. Illustrative Szenebeschreibungen**

**Szene:** In KW3 (Grenzfesten), ein langer, dunkler Korridor aus rostigem Metall. Am Ende flackert ein schwaches, rotes Notlicht. Wasser tropft von der Decke, bildet Pfützen auf dem Gitterboden. Ein leises, rhythmisches Kratzen ist aus der Dunkelheit vor ihnen zu hören.

Perspektive Lex:

Der Korridor wies eine Länge von schätzungsweise 80 Metern auf, konstruiert aus korrodierten Stahlplatten, Standardmodul B-7. Die strukturelle Integrität erschien kompromittiert, indiziert durch multiple Oxidationsherde und die akustisch wahrnehmbare Wasserinfiltration von der Decke – ein klares Wartungsversäumnis. Das terminale Notlicht (rot, Wellenlänge ca. 650nm) deutete auf einen Energienotstand oder eine aktive Alarmbedingung hin. Ein periodisches Geräusch, Frequenz ca. 1.5 Hz, Quelle unlokalisiert aber direkt voraus, erforderte weitere Analyse. Wahrscheinlichkeit einer mechanischen Fehlfunktion: 45%. Wahrscheinlichkeit einer biologischen oder feindlichen Präsenz: 55%. Empfohlene Vorgehensweise: Vorsichtiger Vormarsch unter Maximierung der sensorischen Datenerfassung, Identifikation der

Geräuschquelle vor weiterer Annäherung. Emotionale Reaktionen der Begleiter sind als irrelevante Variable zu behandeln.

Perspektive Kiko:

Nein. Nicht da lang. Dunkel. So dunkel. Das rote Licht ist böse, es guckt. Kalt. Nass. Tropf, tropf, tropf... macht Angst. Was kratzt da? Ein Monster? Es kommt näher! Ganz bestimmt. Schnell weg. Umdrehen. Wo ist Alex? Rhys? Ich will nicht allein sein. Das Kratzen... es ist im Kopf. Überall. Augen zu. Ganz klein machen. Bitte, bitte geh weg. Es riecht nach Angst hier. Nach altem Blut. Ich will hier raus. Sofort! Warum gehen die anderen weiter? Hören die das nicht? Das Kratzen... es will mich holen.

Perspektive Rhys:

Der Korridor strahlte eine tiefe Verlassenheit aus. Rost fraß sich durch das Metall wie eine Krankheit, und das tropfende Wasser klang wie leise Tränen. Das rote Licht am Ende warf unruhige Schatten, eine Warnung, aber vielleicht auch ein letztes Glimmen von etwas? Das Kratzgeräusch... es klang mechanisch, aber auch irgendwie verzweifelt, fast wie ein gefangenes Tier. Er spürte die Anspannung der anderen, Kikos fast greifbare Angst. Er wollte ihr die Hand reichen, etwas Beruhigendes sagen, aber die Worte blieben ihm im Halse stecken. Diese Umgebung erstickte jede Wärme. Er konzentrierte sich auf das Geräusch, versuchte, nicht nur die Gefahr, sondern auch eine mögliche Quelle von Leid dahinter zu hören. War dort jemand, der Hilfe brauchte? Oder war es nur eine weitere Falle dieser trostlosen Welt?

#### **Teil 4: Synthese und Empfehlungen für die Romanumsetzung**

##### **4.1. Verknüpfung von Welt und Perspektive: Unterstützung von Themen und Charakterentwicklung**

Die detaillierte Ausarbeitung der Kernwelten (Teil 2) und die Entwicklung spezifischer narrativer Methoden (Teil 3) bilden ein synergetisches System, das die zentralen Themen und die Charakterentwicklung von „Kohärenz Protokoll“ maßgeblich unterstützen kann.

- **Thematische Resonanz:** Die Kernwelten sind nicht nur Schauplätze, sondern thematische Resonanzräume. KW1 (Ordnung/Kontrolle) verkörpert das Thema *Kontrolle* versus *Fragmentierung*, indem sie die rigiden, aber brüchigen Ordnungsversuche von AEGIS und ANPs wie Lex darstellt. KW2 (Emotion/Chaos) exploriert die rohe Kraft unterdrückter Emotionen und die *Fragmentierung*, die aus unverarbeitetem Trauma resultiert. KW3 (Bedrohung/Grenze) thematisiert die ständige *Bedrohung* durch Trauma und die Notwendigkeit von Abwehr, aber auch die *Grenzen* zwischen Anteilen und zwischen Innen und Außen. KW4 (Potenzial/Möglichkeit) öffnet den Raum für die Themen *Verbindung*, Heilung und die Neudefinition von *Realität*, aber auch die Angst vor dem Unbekannten. Die Darstellung dieser Welten durch die subjektiven, oft unzuverlässigen und fragmentierten Perspektiven der Anteile (unter Anwendung der Techniken aus Teil 3) verstärkt diese Themen, indem sie die *Subjektivität von Realität* und die *Auswirkungen von Trauma auf Wahrnehmung* direkt erfahrbar macht. Die polyphone Erzählweise (Insight 3) unterstreicht die *Fragmentierung* auf struktureller Ebene.
- **Charakterentwicklung und Interaktion:** Die Welten fungieren als Katalysatoren für die Entwicklung der Anteile. Die Konfrontation mit einer Welt, die den eigenen Kernkonflikt spiegelt oder herausfordert (z.B. Lex in KW2, Kiko in KW3, Rhys in KW1), zwingt zur Auseinandersetzung und potenziellen Veränderung. Die spezifischen Interaktionspotenziale (Orte, Objekte) innerhalb der Welten dienen als konkrete

Ankerpunkte für diese Auseinandersetzungen. Beispielsweise könnte die Begegnung mit einem symbolischen Objekt in KW4, das Wachstum repräsentiert, unterschiedliche Reaktionen bei Moros (Resignation), Lia (Neugier) und Kael (Planungsdrang) auslösen und ihre jeweiligen Entwicklungswege beleuchten. Die Anwendung der differenzierten narrativen Stile und Perspektiven (3.2, 3.3) macht diese inneren Prozesse und die Interaktionen zwischen den Anteilen (auch die nonverbalen, durch geteilte Wahrnehmung oder Konflikt) für den Leser nachvollziehbar und psychologisch glaubwürdig. Die Alter-Welt-Matrix (3.2) bietet eine Landkarte für diese potenziellen Entwicklungsdynamiken.

#### 4.2. Empfehlungen für den Schreibprozess

Um die entwickelten Konzepte effektiv im Schreibprozess zu nutzen und Konsistenz sowie Tiefe zu gewährleisten, werden folgende praktische Schritte empfohlen:

- **Konsequente Nutzung der Referenzmaterialien:** Die Alter-Welt Wahrnehmungsmatrix (3.2) und die Stilistischen Fingerprints (3.3) sollten während des Schreibens und Überarbeitens stets griffbereit sein. Sie dienen als Leitplanken, um sicherzustellen, dass die Darstellung jeder Welt aus der Perspektive jedes Anteils konsistent mit dessen TSDP-Profil, emotionalem Zustand und Wahrnehmungsfiltren bleibt.
- **Aktives Environmental Storytelling:** Die in den Weltprofilen (Teil 2) definierten spezifischen Orte, Objekte und Phänomene sollten nicht nur als Kulisse dienen, sondern aktiv genutzt werden, um die Psychologie der Anteile zu enthüllen und die Handlung voranzutreiben. Wie reagiert ein Anteil auf einen bestimmten Trigger? Wie interpretiert er ein symbolisches Objekt? Dies macht die Welt lebendig und bedeutungsvoll (inspiriert von *Silent Hill* <sup>32</sup>).
- **Gezielter Einsatz Polyphoner Techniken:** Die Darstellung der inneren Polyphonie (Insight 3) sollte bewusst eingesetzt werden, um die Fragmentierung und die internen Konflikte des Systems zu zeigen. Intrusive Gedanken oder die Beschreibung widersprüchlicher Impulse eignen sich besonders für Momente erhöhter Spannung oder innerer Zerrissenheit. Eine klare Kennzeichnung (z.B. Kursivschrift für intrusive Gedanken) kann die Lesbarkeit erhöhen.
- **Subtiles Management von Unzuverlässigkeit:** Die verschiedenen Formen der Unzuverlässigkeit (Insight 4) sollten subtil in die Erzählstimme des jeweiligen Anteils eingewoben werden. Statt explizit zu sagen "Kael verdrängt dies", sollte seine Sprache und Wahrnehmung die Vermeidung widerspiegeln. Bei stärkeren Verzerrungen (EPs) können stilistische Mittel wie Bewusstseinsstrom die Unzuverlässigkeit unterstreichen. Es ist wichtig, dem Leser genügend Hinweise zu geben, um die Unzuverlässigkeit zu erkennen, ohne die Spannung zu zerstören oder Frustration durch völlige Undurchsichtigkeit zu erzeugen. <sup>23</sup>
- **"Show, don't Tell" bei Emotionen und Wahrnehmung:** Anstatt emotionale Zustände oder Wahrnehmungsverzerrungen direkt zu benennen (vgl. Kritik an Rowling <sup>24</sup>), sollten sie durch die gefilterte Beschreibung der Umgebung (Licht, Farbe, Geräusche), körperliche Reaktionen und den inneren Monolog/Bewusstseinsstrom des Anteils vermittelt werden. Die sensorischen Details der Weltprofile bieten hierfür reiches Material.
- **Fokussierte Überarbeitung:** Es empfiehlt sich, separate Überarbeitungsdurchgänge spezifisch auf die Konsistenz der Perspektiven, die Differenzierung der stilistischen

Stimmen und die Übereinstimmung der Umgebungsbeschreibungen mit dem psychologischen Zustand des fokalisierenden Anteils zu konzentrieren.

- **Organische Integration von AEGIS:** AEGIS' Einfluss sollte sich nicht nur in expliziten Handlungen zeigen, sondern auch darin, wie es die Kernwelten subtil manipuliert und die psychologischen Schwachstellen der Anteile ausnutzt. Wie verändert AEGIS die Atmosphäre von KW1, um Lex zu stärken? Wie nutzt es die Bedrohungen in KW3, um Kiko zu terrorisieren? Dies macht AEGIS zu einer integraleren und unheimlicheren Präsenz.

Durch die konsequente Anwendung dieser detaillierten Weltprofile und narrativen Methoden kann „Kohärenz Protokoll“ eine immersive, psychologisch tiefgründige und thematisch resonante Darstellung der komplexen Reise von System Kael durch seine inneren und äußeren Welten erreichen.

## Referenzen

1. Dissoziation bis dissoziative Störung: Was steckt dahinter? - Selfapy, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.selfapy.com/magazin/wissen/dissoziation>
2. Trauma & Dissoziation - Vielfalt e.V., Zugriff am April 29, 2025, <https://vielfalt-info.de/index.php/viele-sein/trauma-dissoziation>
3. Dissoziation: Wenn sich Realität und Bewusstsein trennen | Klinik ..., Zugriff am April 29, 2025, <https://www.klinik-friedenweiler.de/blog/dissoziation-trennung-realitaet-bewusstsein-psychische-erkrankungen/>
4. Emotion: psychische und körperliche Reaktion auf eine Situation, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.unige.ch/cisa/files/5016/6417/8548/helsana-ratgeber-emotions.pdf>
5. 2.2.7. Emotionen und psychische Belastung | Publisso, Zugriff am April 29, 2025, [https://books.publisso.de/de/publisso\\_gold/publishing/books/overview/46/205](https://books.publisso.de/de/publisso_gold/publishing/books/overview/46/205)
6. Die Macht unterdrückter Gefühle: Innere Wut und unsere Psyche, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.oberbergkliniken.de/artikel/die-macht-von-unterdrueckten-gefuehlen-wie-sich-innere-wut-auf-die-psychische-gesundheit-auswirken-kann>
7. What is Environmental Psychology? - PositivePsychology.com, Zugriff am April 29, 2025, <https://positivepsychology.com/environmental-psychology/>
8. Psychology of Space: How Interiors Impact our Behavior? | ArchDaily, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.archdaily.com/936027/psychology-of-space-how-interiors-impact-our-behavior>
9. Wie Gebäude auf Menschen wirken: Architekturpsychologie und die Wirkung von Architektur, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.dallacorte.ch/wirkung-von-architektur>
10. Space perception | Visual & Cognitive Effects - Britannica, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.britannica.com/science/space-perception>
11. The Art of Space: Exploring the impact of interior design on environments - Ohio University, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.ohio.edu/news/2024/05/art-space-exploring-impact-interior-design-env>

## ironments

12. Innenraumpсихologie: Beispiele & Techniken | StudySmarter, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://www.studysmarter.de/studium/architektur/innenarchitektur/innenraumpсихologie/>
13. Raumwahrnehmung und Raumwirkung im Schulbau -  
architekturpsychologie-dresden.de, Zugriff am April 29, 2025,  
[https://www.architekturpsychologie-dresden.de/ddarbeiten/zastrow\\_raumwahrnehmung\\_schulbau.pdf](https://www.architekturpsychologie-dresden.de/ddarbeiten/zastrow_raumwahrnehmung_schulbau.pdf)
14. Narration und Fokalisierung: Erklärungen - StudySmarter, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://www.studysmarter.de/studium/germanistik/literaturwissenschaft/narration-und-fokalisierung/>
15. Erzähltheorie – Wikipedia, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://de.wikipedia.org/wiki/Erz%C3%A4hltheorie>
16. (PDF) More Aspects of Focalization: Refinements and Applications -  
ResearchGate, Zugriff am April 29, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/349138996\\_More\\_Aspects\\_of\\_Focalization\\_Refinements\\_and\\_Applications](https://www.researchgate.net/publication/349138996_More_Aspects_of_Focalization_Refinements_and_Applications)
17. Erzählperspektive - Wikipedia, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://de.wikipedia.org/wiki/Erz%C3%A4hlperspektive>
18. Epik - Darbietungsformen des Erzählens kurz erklärt! - Studienkreis, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://www.studienkreis.de/deutsch/epik-darbietungsformen-erzaehlen/>
19. Innerer Monolog – Wikipedia, Zugriff am April 29, 2025,  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Innerer\\_Monolog](https://de.wikipedia.org/wiki/Innerer_Monolog)
20. Stream of Consciousness - Erzählende Texte einfach erklärt!, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://learnattack.de/schuelerlexikon/deutsch/stream-of-consciousness>
21. Unzuverlässiges Erzählen - OAPEN Library, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://library.oapen.org/bitstream/id/16408de3-b721-4866-82ec-6290417494f9/978-3-662-67047-7.pdf>
22. Unzuverlässiges Erzählen - KinderundJugendmedien.de, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://www.kinderundjugendmedien.de/begriffe-und-termini/epik/1581-unzuverlaessig>
23. Unzuverlässiges Erzählen - Definition, Analyse & Anwendung, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://schreiben-und-leben.de/unzuverlaessiges-erzaehlen/>
24. J.K. Rowlings Schreibqualität : r/books - Reddit, Zugriff am April 29, 2025,  
[https://www.reddit.com/r/books/comments/yOnp6e/jk\\_rowling\\_writing\\_quality/?tl=de](https://www.reddit.com/r/books/comments/yOnp6e/jk_rowling_writing_quality/?tl=de)
25. Medien – Sprechen – Klang - OAPEN Library, Zugriff am April 29, 2025,  
[https://library.oapen.org/bitstream/id/d462f2ea-dcbd-4616-87c2-f36be61e4644/Bosse\\_Medien-Sprechen-Klang.pdf](https://library.oapen.org/bitstream/id/d462f2ea-dcbd-4616-87c2-f36be61e4644/Bosse_Medien-Sprechen-Klang.pdf)
26. spectrum Literaturwissenschaft - OAPEN Library, Zugriff am April 29, 2025,  
<https://library.oapen.org/bitstream/id/7c0b611b-b92c-4bfd-a6b2-281f399269e5/9783111005768.pdf>

27. (PDF) Revisiting Solaris: Encountering Otherness and the Limits of Representation, Zugriff am April 29, 2025, [https://www.researchgate.net/publication/357563876\\_Revisiting\\_Solaris\\_Encountering\\_Otherness\\_and\\_the\\_Limits\\_of\\_Representation](https://www.researchgate.net/publication/357563876_Revisiting_Solaris_Encountering_Otherness_and_the_Limits_of_Representation)
28. Solaris (1972) | The Definitives - Deep Focus Review, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.deepfocusreview.com/definitives/solaris/>
29. re: Solaris (1972) ending interpretations : r/TrueFilm - Reddit, Zugriff am April 29, 2025, [https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/16g3mcy/re\\_solaris\\_1972\\_ending\\_in\\_terminations/](https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/16g3mcy/re_solaris_1972_ending_in_terminations/)
30. A Brief Overview of the History and Psychology of the Silent Hill ..., Zugriff am April 29, 2025, <https://www.relyonhorror.com/in-depth/silent-hill-in-depth/a-brief-overview-of-the-history-and-psychology-of-the-silent-hill-series/>
31. Silent Hill 2 – A Semiotic Analysis - liamharveysae - WordPress.com, Zugriff am April 29, 2025, <https://liamharveysae.wordpress.com/2015/12/08/silent-hill-2-a-semiotic-analysis/>
32. www.raco.cat, Zugriff am April 29, 2025, <https://www.raco.cat/index.php/Brumal/article/download/297607/386570>
33. Inception: Film, Dreams and Freud – Offscreen, Zugriff am April 29, 2025, [https://offscreen.com/view/inception\\_dreams\\_freud](https://offscreen.com/view/inception_dreams_freud)
34. Exploring Instability in Dream-Based Narratives : A Comparative ..., Zugriff am April 29, 2025, <https://digitalcommons.montclair.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2372&context=etd>
35. Ideology of Martinique - Erasmus University Thesis Repository, Zugriff am April 29, 2025, <https://thesis.eur.nl/pub/74910/17376.pdf>
36. Disco Elysium and the Art of Relearning Humanity – Alex's Review ..., Zugriff am April 29, 2025, <https://alexreviewcorner.com/2024/01/07/disco-elysium-review-relearning-humanity/>
37. (PDF) “You Won't Even Know Who You Are Anymore”: Bakhtinian ..., Zugriff am April 29, 2025, [https://www.researchgate.net/publication/357035998\\_You\\_Won't\\_Even\\_Know\\_Who\\_You\\_Are\\_Anymore\\_Bakhtinian\\_Polyphony\\_and\\_the\\_Challenge\\_to\\_the\\_Ludic\\_Subject\\_in\\_Disco\\_Elysium](https://www.researchgate.net/publication/357035998_You_Won't_Even_Know_Who_You_Are_Anymore_Bakhtinian_Polyphony_and_the_Challenge_to_the_Ludic_Subject_in_Disco_Elysium)
38. Has DE invaded your inner monologue? : r/DiscoElysium - Reddit, Zugriff am April 29, 2025, [https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/15v0spc/has\\_de\\_invaded\\_your\\_inner\\_monologue/](https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/15v0spc/has_de_invaded_your_inner_monologue/)