

Aquaria: Lichter der Tiefe

Zusammenfassung:

Emily wuchs bei ihrer Mutter auf, ihren Vater hat sie nie kennen gelernt. An ihrem 18. Geburtstag erhält sie unerwartet einen Brief von ihm, mit der Bitte nach einem Treffen. Sie macht sich auf den Weg, aber die steigende Unsicherheit raubt ihr den Halt.

Sie taucht hinab in eine fremde Welt, deren Aufgaben sie für eine Weile gefangen nehmen. Doch auch hier muss sie sich ihrer eigenen Gefühle bewusst werden und letztendlich einen Weg finden ihrem Vater gegenüber zu treten.

Charaktere:

Emily, ein Mensch
Emily's Mutter
Emily's Vater
Mejais, eine Wasserfrau
Nejl, Mejais Sohn
Cerajt, ein Anglerfisch

Handlung:

- Emily, die bei ihrer Mutter aufwuchs, erhält zu ihrem 18 Geburtstag eine Einladung von ihrem bis jetzt ihr unbekannten Vater.
- Ihr Vater lebt auf einer fernen Insel. Sie hat keine Erinnerungen an ihren Vater, aber ein Foto um ihn zu erkennen (das er mitgeschickt hat).
- Innerlich zerrissen von der Tatsache, dass ihr leiblicher Vater sie bis jetzt nie kontaktiert oder besucht hatte, begibt sie sich schließlich auf den Weg.
- Emily kommt mit einer Fähre am Hafen an. Sie will den Steg betreten um an Land zu gehen.
- Da sieht sie ihren Vater, zögert und macht einen Schritt zurück. Sie stolpert und fällt ins Wasser.
- Die Szene wechselt zu dem Fall durch die Wasseroberfläche (Eintritt in die Traumwelt)

- Wasserwelt:

- Emily wird durch einen dunklen Schacht in die Tiefe gesogen und findet sich in einer erleuchteten Unterwasser-Höhle wieder.
- Sie versucht durch den Schacht wieder nach oben zu kommen. Findet im Dunkeln aber (und mit Strömung) den Weg nicht und kehrt zurück

- In der Höhle trifft sie auf die sterbende Mejais. (Um Mejais herum ist das Wasser dunkler und trüber.)
- Mejais ist eine Wasserfrau (blau), - Mejais stirbt, geht aber nicht ins jenseits über, da sie sich um ihren Sohn sorgt
- Mejais wird zum Geist, redet mit Emily
- Emily fragt wie sie aus dieser Welt entkommen kann
- Mejias willigt ein Emily zu erklären, wie sie in ihre Welt zurück kommt, wenn Emily dafür während ihrer Zeit hier auf Nejl aufpasst.
- Emily stimmt zu
- Mejias und ihr Sohn sind die letzten Wächter des Lichts. Als solche sind sie dafür verantwortlich das "Lied der Lichter" zu singen um die Unterwasserblumen zum leuchten zu bringen. Dadurch werden die "Fische der Dunkelheit" ferngehalten. Mejias wurde von Cerajt angegriffen, da dieser im Licht keine Fische anlocken kann. Sobald Mejias stirbt ist ihr Sohn Nejl der einzige Wächter des Lichts. Er hat das Lied der Lichter aber noch nicht gelernt. Um das Lied zu lernen muss man die Lichterquallen aufsuchen, die jeweils einen Ton beherrschen und einem beibringen können. Mit diesem Lied kann Emily die Blumen im Schacht zum Leuchten bringen und so den weg zurück finden.
- Während der Suche nach den Lichterquallen kann der Spieler die Energieform nutzen und kämpfen, oder Aufgaben auf friedliche Weise lösen
(es wird deutlich dass Nejl Angst vor der Energieform hat)
- Emily baut eine Beziehung zu Nejl auf.
- Emily und Nejl lernen das Lied.
- Emily verabschiedet sich schwerer Herzens von Nejl und schwimmt zum Schacht und trifft dort wieder auf den Geist von Mejais.
- Mejais bittet Emily Nejl noch auszurichten dass Mejais ihn liebt bevor Emily in ihre gewohnte Welt zurückkehrt.
- Mejais warnt Emily aber, dass die Blumen am verwelken sind und Emily sich beeilen muss
- Emily schwimmt zurück um Nejl die Nachricht zu überbringen und stellt fest, dass er verschwunden ist, sie entdeckt Zeichen (dunkles und trübes Wasser) dafür, dass Cerajt ihn entführt hat.
- Emily macht sich und dem Spieler noch einmal bewusst, dass sie es nicht mehr schaffen wird rechtzeitig zurück zu kommen, wenn sie jetzt nach Nejl sucht.

- a) Emily entscheidet sich dafür die Unterwasserwelt zu verlassen, Nejl ist ihr egal
- In der realen Welt, wird sie aus dem Wasser gefischt, und auf die Fähre gezogen
 - Sie geht über den Steg zu ihrem Vater.
 - Und wirft ihm vor, dass sie ihm egal ist. Behauptet aber, dass er ihr auch egal ist und geht wieder weg.

b/c) Emily entscheidet sich in der Unterwasserwelt zu bleiben

- Sie folgt der Spur des trüben Wassers
- Sie kämpft gegen Cerajt, um ihn zu besiegen muss Emily sich in die Energieform verwandeln.
- Dabei zerstört sie einen Teil der Unterwasserwelt und es wird klar, dass sie eine Bedrohung für Nejl darstellt

- b) Emily hat bisher kaum die Energieform benutzt
- Sie geht zu Mejais und erzählt ihr von ihrer Sorge Nejl zu verletzen
 - Mejais erkennt, dass sie ihrem Sohn helfen muss, sie entscheidet sich Emily zu helfen indem sie ins Jenseits übergeht und dadurch die Blumen kurzzeitig wieder zu beleben
 - Emily schwimmt durch den Tunnel und kommt in die reale Welt.
 - In der realen Welt wird Emily aus dem Wasser gefischt und auf die Fähre gezogen.
 - Sie geht über den Steg.
 - Und trifft ihren Vater. Sie sieht ein, dass dieser einen Grund dafür gehabt haben könnte sie zu verlassen. sie fragt ihn danach und versöhnt sich mit ihm.
- c) Emily hat schon oft die Energieform benutzt
- Sie ist berauscht von der Macht der Energieform.
 - Mejais warnt sie, dass diese Form gefährlich ist.
 - Aber Emily glaubt ihr nicht und bleibt in der Unterwasserwelt.
 - Sobald sie sich das nächste mal verwandelt zerstört sie die Unterwasserwelt und verschüttet sich und Nejl.
 - Beide sterben.
 - In der realen Welt wird Emily tot aus dem Wasser gezogen.

Heldenreisen:

1) Heldenreise: Begegnung mit dem Vater

Gewohnte Welt:	- Leben mit der Mutter
Ruf:	- Einladung vom Vater
Weigerung:	- Umdrehen am Steg
Übernatürliche Hilfe:	- 2. Heldenreise
Schwellenüberschreitung:	- geht über Steg
höchste Prüfung:	- Sprechen mit dem Vater - Möglichkeit des Scheiterns
Versöhnung mit dem Vater:	- Versöhnung mit dem Vater
Rückkehr:	- gewohntes Leben (mit Mutter)
Herr der zwei Welten / Freiheit zum Leben	- Sie versteht sich mit Mutter und Vater (wenn sie nicht gescheitert ist)

2a) Heldenreise: Traumwelt, scheitert nach Rückkehr

Gewohnte Welt:	- reale Welt
Ruf:	- Sie muss sich entscheiden, wie sie ihrem Vater gegenübertritt - Sie hört ein Lied aus dem Wasser
Weigerung:	- festklammern an der Reling
Übernatürliche Hilfe:	- Sie stolpert
Schwellenüberschreitung:	- ungewollt, fällt ins Wasser
Bauch des Wahlfisches:	- Höhle mit dunklem Tunnel und ohne Gegner, Höhle, wo Nejl lebt (Höhlen gehören zusammen)
Treffen mit dem Mentor:	- trifft den Geist von Mejais
Weg der Prüfungen:	- Quests um Lied zu bekommen
Elixir:	- Lied um zurück zu kommen
Ordeal:	- Entscheidung zurück / Nejl suchen
Rückkehr:	- zurück in reale Welt
Rückkehr mit Elixier:	- Elixier: weiß wie sie Vater gegenüber tritt: gleichgültig scheitert
Herr der Zwei Welten:	- lebt in realer Welt, kein Bezug zur Wasserwelt mehr

2b) Heldenreise: Traumwelt, erfolgreich

Gewohnte Welt:	- reale Welt
Ruf:	- Sie muss sich entscheiden, wie sie ihrem Vater gegenübertritt, oder - Sie hört ein Lied aus dem Wasser
Weigerung:	-
Übernatürliche Hilfe:	- Sie stolpert
Schwellenüberschreitung:	- ungewollt, fällt ins Wasser
Bauch des Wahlfisches:	- Höhle mit dunklem Tunnel und ohne Gegner, Höhle, wo Nejl lebt (Höhlen gehören zusammen)
Treffen mit dem Mentor:	- trifft den Geist von Mejais
Weg der Prüfungen:	- Quests um Lied zu bekommen
Verweigerung der Rückkehr:	- Entscheidet sich Nejl zu suchen
magische Flucht:	- Rettung von Nejl = 3. Heldenreise, verliert (augenscheinlich) die Möglichkeit zurück zu kommen
Belohnung / Elixir:	- Erkenntnis über Gründe des Vater
Hilfe von außen:	- Mejais opfert sich
Rückkehr:	- zurück in reale Welt
Rückkehr mit Elixir:	- sie weiß wie sie ihrem Vater gegenübertritt
Herr der zwei Welten:	- lebt in realer Welt, Erinnerung an Unterwasserwelt

2c) abgebrochen Heldenreise: Traumwelt, scheitert vor Rückkehr

Gewohnte Welt:	- reale Welt
Ruf:	- Sie muss sich entscheiden, wie sie ihrem Vater gegenübertritt, oder - Sie hört ein Lied aus dem Wasser
Weigerung:	-
Übernatürliche Hilfe:	- Sie stolpert
Schwellenüberschreitung:	- ungewollt, fällt ins Wasser
Bauch des Wahlfisches:	- Höhle mit dunklem Tunnel und ohne Gegner, Höhle, wo Nejl lebt (Höhlen gehören zusammen)
Treffen mit dem Mentor:	- trifft den Geist von Mejais
Weg der Prüfungen:	- Quests um Lied zu bekommen
Verweigerung der Rückkehr:	- Entscheidet sich Nejl zu suchen
magische Flucht:	- Rettung von Nejl = 3. Heldenreise, verliert (augenscheinlich) die Möglichkeit zurück zu kommen

- scheitert, weil sie von der macht besessen ist

3a) abgebrochene Heldenreise: Rettung von Nejl , scheitert vor Schwellen-Überschreitung

Gewohnte Welt:	Unterwasserwelt
Ruf:	Nejl wurde entführt
Weigerung:	rettet Nejl nicht
- scheitert da sie dem Ruf nicht folgt	

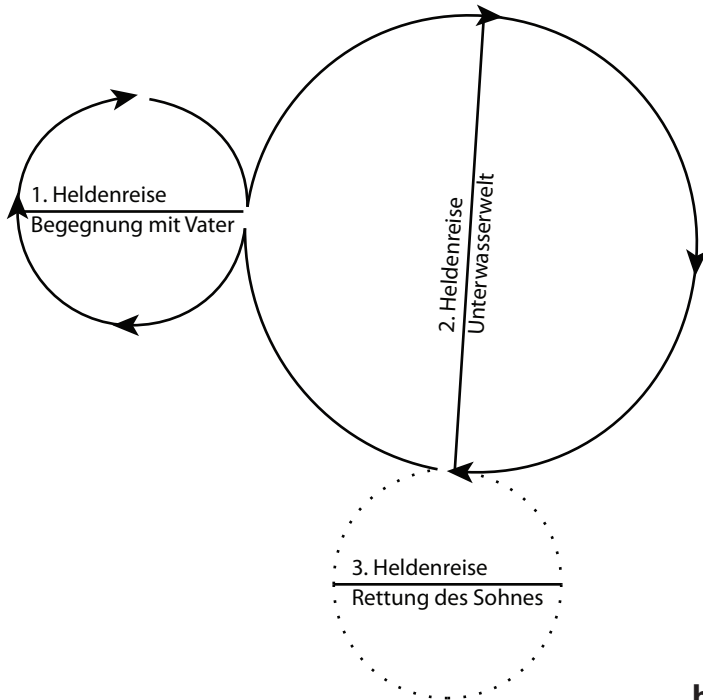
3b/3c) Heldenreise: Rettung von Nejl, erfolgreich

Gewohnte Welt:	Unterwasserwelt
Ruf:	Nejl wurde entführt
Weigerung:	überlegt zurück zu gehen
Schwellen-Überschreitung:	entscheidet sich für Nejl
Weg der Prüfungen:	folgt Nejl
Ordeal:	Kampf gegen Entführer
Rückkehr mit Elixier:	Rettung von Nejl
Herr der zwei Welten:	Leben mit oder ohne Nejl möglich

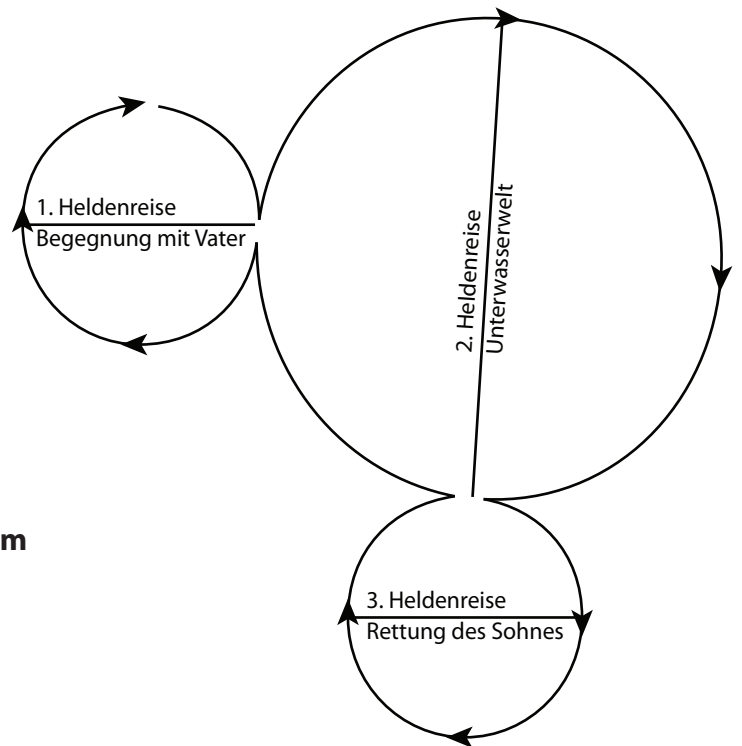
4) Heldenreise: Mejais geht über ins Jenseits

Gewohnte Welt:	Unterwasserwelt
Ruf:	stirbt
Schwellen-Überschreitung:	stirbt, bleibt in Zwischenwelt
Weg der Prüfungen:	hilft Emily
Ordeal:	Entscheidung Emily nach Hause zu helfen
Apotheose:	belebt Blumen
Rückkehr:	belebt Blumen, geht ins Jenseits
Elixir:	weiß, dass sie alles für Nejl getan hat, was sie kann
Herr der zwei Welten:	Blume und Tod

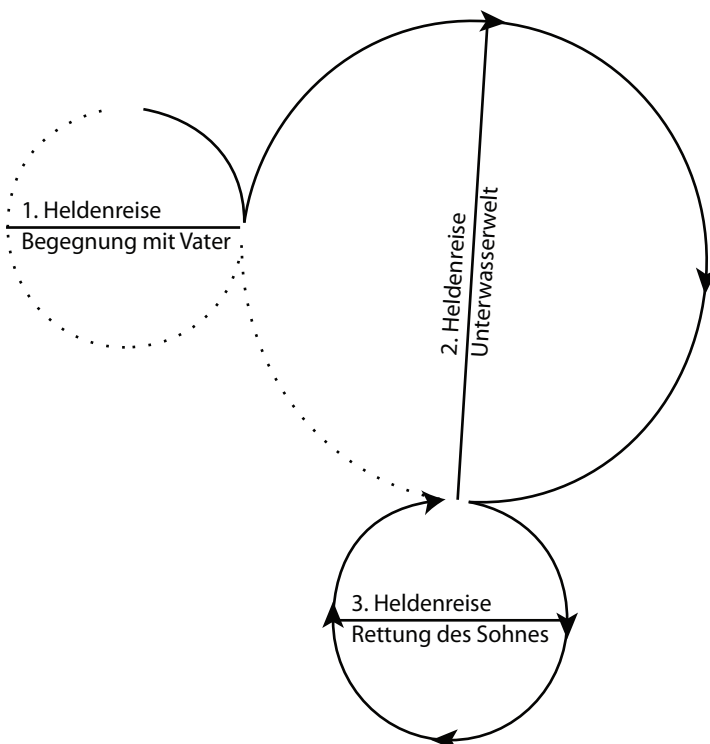
a) Emily entscheidet sich nicht dafür nach dem Sohn zu suchen



b) Emily rettet den Sohn und kehrt in ihre Welt zurück



c) Emily rettet den Sohn, verfällt aber der Energieform



Archetypen:

Emily's Mutter:

Herald in 1. Heldenreise

Emily:

Hero in 1./2./3. Heldenreisen,

Schatten in (1./)2./3. Heldenreise,

Mentor in 4. Heldenreise

Mejais:

Schwellenwächter, Mentor in 2. Heldenreise

Nejl:

Ally in 2. Heldenreise

Catalyst Hero in 2./3./4. Heldenreise

Emily's Vater:

Schatten in 1. Heldenreise

Entführer:

Schatten in 2./3. Heldenreise