

Visual Novel

In

Medieninformatik B. Sc.

I will remember you

Konzeption eines Visual Novel Spiels



Referent: Jirka Dell'Oro

Vorgelegt von: Stefan Merdian

Dozent: Riem Yasin

Matrikelnummer: 265153

Furtwangen, den 23.Juli 2023

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	III
1. Übersicht.....	1
2. Genre und Kernaspekte	1
3. Story	1
4. Charakter Steckbriefe	5
Jay - der Protagonist	5
Ayumi - Die Olympiaschwimmerin	6
Takeshi - Der Attentäter	8
Hiroshi - Der isolierte Nihilist.....	10
Weitere Charaktere	12
Aika (an der Brücke)	12
Renji - Erzähler/Seelenführer	12
Yoshi - Diener Seelenführer / Assistent.....	12
5. Mechaniken	13
Interaktionen.....	13
Item und Inventarsystem	14
Novel Pages	14
Punkteverteilungssystem.....	16
Meter-Bar	16
6. Alleinstellungsmerkmal & Eigenproduziertes.....	17
7. Drehbuch	18

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Eine Schicksalhafte Begegnung	1
Abbildung 2: Die Mystische Welt zwischen Leben und Tod	2
Abbildung 3: Die Olympia-Schwimmerin	2
Abbildung 4: Der Attentäter	3
Abbildung 5: Der Isolierte Nihilist	3
Abbildung 6: Das Finale - Konfrontation von Leben und Tod	4
Abbildung 7: Jay	5
Abbildung 8: Ayumi	6
Abbildung 9: Takeshi	8
Abbildung 10: Aika	12
Abbildung 11: Renji	12
Abbildung 12: Yoshi	12
Abbildung 13: Beispiel iterative Generation	17

1. Übersicht

“I will remember you” ist eine Visual Novel. Der Spieler erlebt die Geschichte des 19-Jährigen Jay. Dieser lebt ein normales Studentenleben in Tokio, Japan. Eines Abends hat er auf dem Heimweg eine Begegnung, die sein ganzes Leben - und sogar alles danach - auf einen Schlag dramatisch verändert.

2. Genre und Kernaspekte

Das Genre von “I will remember you” ist Visual Novel. Es ist ein Singleplayer Spiel, mit Point and Click Elementen und narrativem Fokus.

Im Kern des Spiels steht das menschliche Leben. Jeder erfährt Schicksalsschläge in seinem Leben und der Umgang mit dem Schmerz kann den Rest des Lebens verändern. Wie damit umgegangen werden kann, soll in diesem Spiel durch Perspektiven der prägenden Philosophien der Menschheit erkundet werden. Dazu werden Gedanken und Theorien aus dem Stoizismus, Rationalismus, Existentialismus und Nihilismus aufgegriffen und metaphorisch in Dialogen mit den Figuren verarbeitet. Während das Spiel nicht zum Ziel hat, solch eine komplexe Frage für andere zu beantworten, soll es den Rezipienten zum Nachdenken anregen, indem es neue Perspektiven bietet.

3. Story

Kapitel 1: Eine Schicksalhafte Begegnung

Die Geschichte beginnt in der pulsierenden Stadt Tokio. Man spielt den jungen Studenten Jay. Er lebt ein normales, etwas in sich gekehrtes Leben und hat Schwierigkeiten, bedeutsame Verbindungen zu anderen Menschen aufzubauen.

An einem schicksalhaften Tag trifft Jay auf ein Mädchen namens Aika, das am Rand einer Brücke steht und mit dem Gedanken spielt, sich das Leben zu nehmen. Je nach Spielerentscheidung kann Jay versuchen sie zu retten oder zurückhaltend reagieren. In

beiden Fällen entsteht ein Gespräch, aber trotz seiner Bemühungen springt Aika am Ende. Jay greift aus Instinkt nach ihrer Hand, um sie aufzuhalten, aber stürzt dadurch zusammen mit ihr von der Brücke.



Abbildung 1: Eine Schicksalhafte Begegnung

Kapitel 2: Die Mystische Welt zwischen Leben und Tod



Abbildung 2: Die Mystische Welt zwischen Leben und Tod

Jay erwacht in einer surrealen und dunklen, mystischen Welt, weder vollkommen lebendig noch tot. Hier begegnet er einem transzendenten Wesen (dem Seelenführer Renji), das ihm eine Chance bietet, in die lebendige Welt zurückzukehren. Jay erfährt, dass er drei andere Seelen retten muss, um für das Leben, das er mit Aika verloren hat, Sühne zu leisten. Dieses ätherische Wesen präsentiert Jay die folgenden Begegnungen. Er übergibt zu Beginn jeder Begegnung Informationen über die Situation der verlorenen Seele, welche ihm eine kleine Einsicht in deren Leben geben. So hilft er Jay durch die ganze Reise, andere zu retten und gleichzeitig in seinem eigenen Leben Sinn und Ziel zu finden.

Kapitel 3: Die Schwimmerin

Jay wird für die erste Begegnung in die echte Welt zurückgeschickt. In einer Schwimmhalle angekommen, trifft er auf Ayumi, eine ehemalige Olympiaschwimmerin, die nach einem lähmenden Unfall darüber nachdenkt, ihrem Leben ein Ende zu setzen. Als Vertreterin der Philosophie des Rationalismus kämpft Ayumi damit, ihre veränderten Umstände zu akzeptieren und ihren Selbstwert jenseits ihrer sportlichen Erfolge neu zu definieren. Jay muss aus seiner stoischen Perspektive schöpfen, um Ayumi zu helfen, neue Bedeutung zu finden und ihren Selbstwert abseits ihrer sportlichen Leistungen zu sehen.

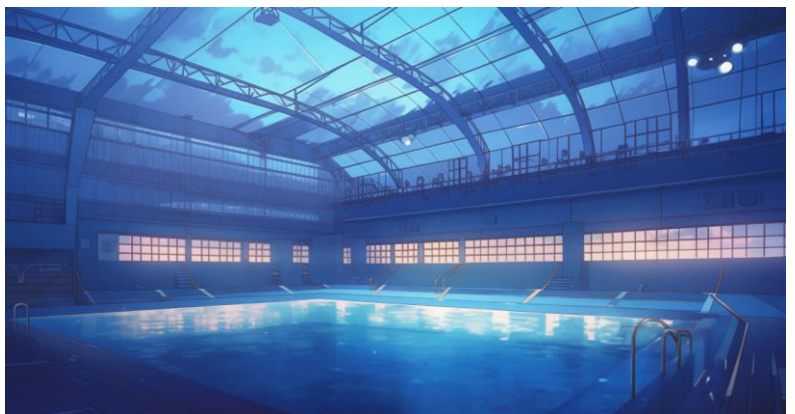


Abbildung 3: Die Olympia-Schwimmerin

Kapitel 4: Der Attentäter

In der nächsten Begegnung steht Jay Takeshi gegenüber, einem jungen Mann, der mit dem Existentialismus ringt. Takeshi's traumatische Vergangenheit führt ihn zu einer moralisch ambivalenten Handlung, da er glaubt, dies sei der einzige Weg, um eine vermeintliche Ungerechtigkeit wieder gut zu machen. Jay muss sich der Trauer stellen und Takeshi dazu bringen, die Bedeutung menschlicher Verbindungen zu erkennen, um ihn von Gewalt abzuhalten und alternative Wege zur Suche nach Gerechtigkeit und Sinn aufzuzeigen.



Abbildung 4: Der Attentäter

Kapitel 5: Der Isolierte Nihilist

Das Ende von Jay's Reise führt ihn zu Hiroshi, einem isolierten und gleichgültigen Mittvierziger, der in den Tiefen des Nihilismus verloren ist. Hiroshi's urbane Isolation wird zur Metapher für die Komplexität des modernen Lebens, wo Millionen von Menschen nebeneinander existieren, aber dennoch Schwierigkeiten haben, bedeutungsvolle Verbindungen zu knüpfen. Jay muss die Gleichgültigkeit von Hiroshi durchbrechen und ihn ermutigen, die Bedeutung persönlicher Verbindungen und Akte des Mitgefühls wiederzuentdecken.



Abbildung 5: Der Isolierte Nihilist

Kapitel 6: Das Finale - Konfrontation von Leben und Tod

Nachdem Jay wertvolle Lektionen über die Bedeutung des Lebens und die Kraft bedeutungsvoller Verbindungen gelernt hat, kehrt er zurück in die mystische Welt zwischen Leben und Tod. Hier steht er erneut dem transzendenten Wesen gegenüber. Abhängig davon, ob Jay erfolgreich die drei Seelen gerettet und die philosophischen Themen seiner Begegnungen angenommen hat, hat er möglicherweise die Chance, in die lebendige Welt zurückzukehren und seine Reise fortzusetzen. Wenn er jedoch die Seelen nicht retten konnte, muss er sich der Realität seiner eigenen Sterblichkeit stellen. Dazu wurden drei verschiedene Enden erstellt, welche sich je nach erreichter Punktzahl unterscheiden.

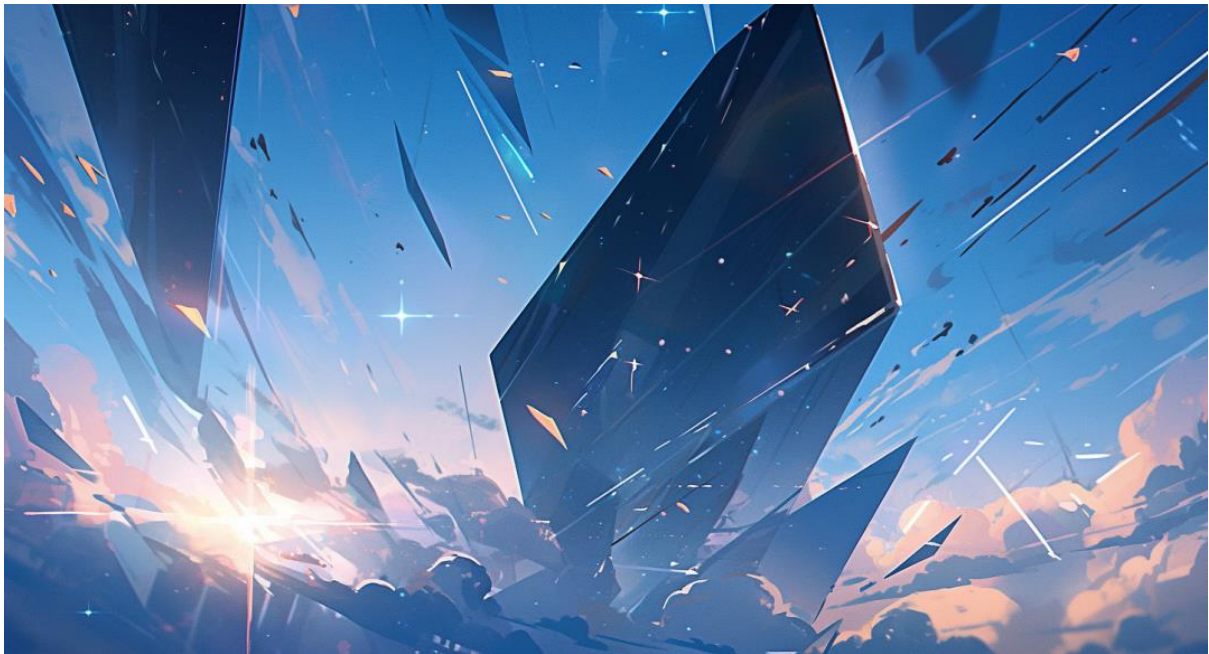


Abbildung 6: Das Finale - Konfrontation von Leben und Tod

4. Charakter Steckbriefe

Jay - der Protagonist

Archetyp: Der Weise

Personifiziert Kernaspekte des Stoizismus

Erscheinungsbild: Jay ist ein gutaussehender junger Mann, der meist in sich gekehrt wirkt. Seine Gesichtszüge vermitteln häufig einen deprimierten oder nachdenklichen Ausdruck. Er kleidet sich leger und zeigt wenig Interesse an Äußerlichkeiten oder modischen Trends, was ihn aber paradoxerweise attraktiv wirken lässt.

Persönlichkeit: Jay ist ein entspannter und kühler Mensch. Er lässt sich selten aus der Ruhe bringen und wirkt oft distanziert gegenüber anderen. Obwohl er schlau ist, prahlt er nicht mit seinem Wissen und zeigt sich meistens schweigsam und reserviert. Jay hält sich gerne aus Dingen heraus, die ihm zu stressig oder unnötig erscheinen und vermeidet es, sich in Angelegenheiten anderer einzumischen.



Abbildung 7: Jay

Philosophie: Jay verkörpert die Kernaspekte des Stoizismus.

Um die Reise zu bestehen, muss er dessen Grundkonzepte (erkennen, was er tun kann und loslassen, was er nicht ändern kann) verinnerlichen und erfolgreich gegen andere Denkweisen und Philosophien verteidigen.

Akzeptanz dessen, was nicht geändert werden kann: Am Anfang fällt es Jay schwer, den Verlust von Aika und die tragischen Ereignisse, die zu ihrem Treffen im mystischen Reich geführt haben, zu akzeptieren. Doch durch die Begegnungen mit Ayumi, Takeshi und Hiroshi macht er sich allmählich das erste Schlüsselkonzept des Stoizismus zu eigen: Zu akzeptieren, was nicht geändert werden kann. Er lernt, die Vergangenheit loszulassen, indem er akzeptiert, dass sich bestimmte Ereignisse seiner Kontrolle entziehen und findet Trost darin, mit den Unwägbarkeiten des Lebens Frieden zu schließen.

Eigene Handlungsfähigkeit erkennen und eingreifen, wenn es nötig ist: Während Jay mit Ayumi, Takeshi und Hiroshi interagiert, erkennt er die Kraft des sinnvollen Handelns, das zweite Schlüsselkonzept des Stoizismus. Er lernt, dass er, indem er auf andere zugeht und sich in sie einfühlt, ihnen helfen kann, ihren eigenen Sinn zu finden und ihre Schwierigkeiten zu überwinden. Durch seine Handlungen und Entscheidungen beginnt Jay das Leben der Menschen, denen er begegnet, positiv zu beeinflussen und erkennt, dass er selbst im Angesicht von Widrigkeiten noch Veränderungen bewirken kann. Dadurch lernt er das Leben an sich zu schätzen.

Beziehungen: Jay hat ein paar enge Freunde, die ihn aufrichtig wertschätzen. Sie schätzen seine Fähigkeit, in schwierigen Situationen ruhig zu bleiben und immer irgendwie durchzukommen. Allerdings sind es meistens seine Freunde, die den Kontakt aufrechterhalten, da Jay eher zurückhaltend ist und sich nicht aktiv um soziale Interaktionen kümmert.

Motivation: Jays Hauptmotivation ist es, ein einfaches und stressfreies Leben zu führen. Er vermeidet es, sich unnötigen Herausforderungen auszusetzen und zieht es vor, sich auf sich selbst zu konzentrieren und seine eigene Zufriedenheit zu finden. Aufgaben und Verantwortlichkeiten, die ihm übertragen werden, empfindet er meistens als lästig und uninteressant.

Herausforderungen: Obwohl Jays kühler und distanzierter Ansatz ihm oft zugutekommt, kann er auch zu Herausforderungen führen. Seine Zurückhaltung, sich anderen gegenüber zu öffnen, könnte dazu führen, dass er Schwierigkeiten bekommt, enge Bindungen aufzubauen oder echte Nähe zu erfahren. Sein deprimierter Gesichtsausdruck und seine kühle Art könnten auch dazu führen, dass andere ihn missverstehen oder sich von ihm zurückziehen.

Insgesamt ist Jay ein interessanter Charakter mit einer paradoxen Anziehungskraft. Seine kühle und entspannte Natur wirkt auf manche Menschen faszinierend, während sie andere vielleicht abschreckt. Sein ständiger deprimierter Gesichtsausdruck und seine ablehnende Haltung gegenüber anderen verbergen jedoch möglicherweise tiefere Gefühle und Unsicherheiten, die seine persönliche Entwicklung und Beziehungen beeinflussen könnten.

Heldenreise: In der Heldenreise von Jay muss er sich durch diverse Begegnungen seinen eigenen Schwierigkeiten stellen und erkennen, dass Altruismus und bedeutsame menschliche Verbindungen einer der wichtigsten Bestandteile des Lebens sind. Durch die Geschichten lernt er den Wert von Leben und Gemeinschaft neu kennen.

Ayumi - Die Olympiaschwimmerin

Archetyp: Der (gebrochene) Überflieger

Personifiziert Kernaspekte des *Rationalismus*:

- *Logisches Denken:* Ayumi ist eine hochintelligente und analytische Person, die an die Kraft von Vernunft und Rationalität glaubt. Sie geht Herausforderungen des Lebens mit einem logischen Ansatz an und stützt sich auf Beweise, Daten und kritisches Denken, um Entscheidungen zu treffen.
- *Empirische Beobachtung:* Ayumi legt großen Wert auf empirische Beweise und ist der Meinung, dass Wissen aus direkten Erfahrungen und Beobachtungen gewonnen wird. Als ehemalige Olympiaschwimmerin basierten ihre Entscheidungen einst auf ihren physischen Fähigkeiten und Erfolgen.
- *Skeptizismus:* Als Rationalistin steht Ayumi irrationalen Überzeugungen oder emotionalen Reaktionen skeptisch gegenüber. Es könnte ihr schwerfallen zu



Abbildung 8: Ayumi

verstehen, warum Emotionen bei ihrer Entscheidung, weiterzuleben, eine Rolle spielen sollten.

Begegnungskonzept:

Jay findet sich nachts in einem Schwimmbad wieder, wo er Ayumi alleine im Rollstuhl sitzen sieht, während sie über ihr Leben nach dem Unfall nachdenkt. Dabei steht sie gefährlich nah am Rand des Schwimmbeckens. Sie wirkt frustriert und niedergeschlagen und ist überzeugt, dass ihr Leben jeglichen Sinn verloren hat. Jay muss seine sich entwickelnde stoische Perspektive nutzen, um Ayumi anzusprechen und sie davon zu überzeugen, dass das Leben auch angesichts immenser Herausforderungen noch Wert und Bedeutung haben kann.

Herausforderungen:

Neubewertung von Erfolg: Ayumi definiert ihren Wert und ihre Identität durch ihre Erfolge als Olympiaschwimmerin. Jay muss ihr helfen zu erkennen, dass wahre Erfüllung und Bedeutung aus dem Inneren kommen können, unabhängig von physischen Leistungen und dass sie neue Leidenschaften und Ziele finden kann.

Akzeptanz des Wandels: Ayumis rationale Denkweise hat Schwierigkeiten, die drastische Veränderung in ihrem Leben nach dem Unfall zu akzeptieren. Jay muss ihr zeigen, dass Anpassungsfähigkeit eine Stärke ist und dass das Leben selbst inmitten von Widrigkeiten unerwartete Chancen bieten kann.

Rationalität und Emotionen: Jay muss Ayumis Skepsis gegenüber Emotionen ansprechen und ihr zeigen, dass Emotionen wertvolle Einblicke in die menschliche Erfahrung bieten können. Er kann hervorheben, wie das Annehmen ihrer Emotionen zu einem tieferen Verständnis von sich selbst und anderen führen kann.

Lernerfolg:

Durch diese Begegnung lernt Jay, dass Rationalität allein möglicherweise nicht ausreicht, um jemanden in Verzweiflung davon zu überzeugen, Wert im Leben zu finden. Er entdeckt die Bedeutung von Empathie und Verständnis und kann so eine emotionale Verbindung zu Ayumi herstellen. Er erkennt, dass menschliche Erfahrungen vielschichtig sind. Jays wachsende stoische Perspektive hilft ihm, das Gespräch sensibel zu führen und Ayumi zu zeigen, dass der Wert des Lebens nicht allein von physischen Fähigkeiten oder Erfolgen abhängt. Ayumi beginnt, das Potenzial für einen neuen Zweck und Sinn in ihrem Leben zu sehen, und ermutigt Jay, seine Mission mit einer tieferen Wertschätzung für die Komplexität menschlichen Daseins fortzusetzen.

Takeshi - Der Attentäter

Archetyp: der Rebell

Personifiziert Kernaspekte des *Existentialismus*:

- *Individuelle Freiheit*: Takeshi glaubt an die individuelle Freiheit, eigene Entscheidungen zu treffen und selbst Bedeutung im Leben zu schaffen. Er fühlt sich durch die Last persönlicher Verantwortung für seine Handlungen und deren Konsequenzen belastet.
- *Authentizität und Existenz*: Takeshi ringt mit Fragen nach der Authentizität seiner Existenz und der inhärenten Sinnlosigkeit des Lebens. Er könnte seinen Zweck hinterfragen und mit existenziellen Krisen kämpfen.
- *Moralische Qualen*: Takeshi wird von moralischen Dilemmata geplagt und mag mit der Vorstellung von Gut und Böse ringen. Der bevorstehende Mord, den er zu begehen plant, wird durch das, was er als höhere Ursache betrachtet, motiviert sein und ihn zutiefst quälen.



Abbildung 9: Takeshi

Begegnungskonzept:

Jay findet sich in einem rauen, von Armut geprägten Viertel wieder, wo er auf Takeshi trifft, einen jungen Mann, der sichtlich beunruhigt und desillusioniert wirkt. Das auffällige Tattoo, das seinen Hals ziert, verdeckt die Narben, die durch einen schweren Autounfall entstanden. Takeshi vertraut Jay seinen Plan an, einen Mord zu begehen, weil er glaubt, dadurch eine unfaire Ungerechtigkeit auszugleichen.

Jay muss seine gereifte stoische Perspektive nutzen, um die Komplexitäten des Existentialismus zu bewältigen und sowohl Takeshi als auch sein potentiell Opfer zu retten. Denn wenn es nicht gelingt, wird Takeshi mit der moralischen Last eines Mordes auf den Schultern und der lebenslangen Haft selbst nicht lange überleben. Somit stehen hier sogar zwei Leben auf dem Spiel.

Die von Takeshi empfundene Ungerechtigkeit ist auf den tragischen Verlust seiner jüngeren Schwester zurückzuführen, der durch die Nachlässigkeit einer wohlhabenden und einflussreichen Person verursacht wurde, welche von der Justiz bevorzugt behandelt wurde. Trotz überwältigender Beweise gegen diese Person ist es ihr gelungen, sich vor nennenswerten Konsequenzen für ihre Taten zu drücken. Takeshi ist desillusioniert von einer Gesellschaft, die die Privilegierten und Mächtigen zu schützen scheint, während sie das Leid der einfachen Leute wie ihn und seine Familie ignoriert. Von Trauer und einem Gefühl der Hilflosigkeit getrieben, glaubt er, dass er, indem er die Sache selbst in die Hand nimmt und eine Gewalttat gegen diese Person verübt, einen Anschein von Gerechtigkeit erlangen kann, den das Rechtssystem nicht liefern konnte. Jay muss ihm jedoch zu verstehen geben, dass Rache seinen Schmerz nicht wirklich heilen wird und dass es andere Wege gibt, Gerechtigkeit zu erlangen, ohne noch mehr Schaden anzurichten.

Takeshi's Unfall:

Vor einigen Monaten waren Takeshis jüngere Schwester und er in einen tragischen Unfall verwickelt, der von einer wohlhabenden und einflussreichen Person namens Herrn Sakamoto verursacht wurde. Herr Sakamoto fuhr rücksichtslos und unter Alkoholeinfluss, als er mit einem Auto zusammenstieß, in dem Takeshis Schwester und er saßen. Der Unfall führte zum Tod von Takeshis Schwester und zu schweren Verletzungen bei ihm selbst. Trotz eindeutiger Beweise für Herrn Sakamotos Fahrlässigkeit und Beeinträchtigung gelang es ihm dank seiner Beziehungen und seines Reichtums, schwerwiegende Konsequenzen zu vermeiden. Er engagierte ein Team von teuren Top-Anwälten, die geschickt rechtliche Schlupflöcher ausnutzen und wichtige Zeugen beeinflussten, um die Stichhaltigkeit der Beweise gegen ihn in Frage zu stellen. Darüber hinaus erstreckte sich sein finanzieller Einfluss auch auf einige Mitglieder der Justiz, was zu einem umstrittenen Deal führte, der zu einer relativ geringen Strafe führte.

Der gesamte Prozess der Suche nach Gerechtigkeit für Takeshis Schwester wurde für ihn und seine Familie zu einer schmerzhaften Tortur, da sie sich innerhalb des Rechtssystems zunehmend ausgegrenzt und ungehört fühlten. Der Justizirrtum schürt Takeshis Wut und Frustration und bringt ihn schließlich zu der Überzeugung, dass er die Sache selbst in die Hand nehmen und mit gewalttätigen Mitteln Vergeltung üben muss, um Herrn Sakamoto für seine Taten zur Rechenschaft zu ziehen.

Herausforderungen:

Hinterfragen der Existenz: Takeshi stellt Jays stoische Überzeugungen in Frage, indem er argumentiert, dass das Leben letztendlich sinnlos ist und jeder Versuch, Seelen zu retten, im Großen und Ganzen vergeblich ist. Jay muss demonstrieren, wie wichtig es ist, Bedeutung durch persönliches Wachstum zu finden und wie kleine Akte der Mitmenschlichkeit eine Wirkung entfalten können.

Konfrontation mit moralischen Dilemmata: Jay steht vor der schwierigen Aufgabe, Takeshi von seinem gewaltsamen Plan abzubringen. Er muss sich mit dem Sinn von persönlicher Verantwortung auseinandersetzen und gleichzeitig betonen, dass Gewalt und Schaden niemals gerechtfertigt werden können, selbst angesichts vermeintlicher Ungerechtigkeiten.

Empathie und Verständnis: Jay muss eine tiefe emotionale Verbindung zu Takeshi herstellen und die Ursachen für seine Qualen und Enttäuschung verstehen. Durch Empathie kann Jay Takeshi dazu ermutigen, alternative Wege zu erkunden und einen Sinn jenseits der ursprünglich geplanten Gewalt zu finden.

Lernerfolg:

In dieser Begegnung veranschaulicht Jay die Kraft einer stoischen Perspektive, um existenzielle Fragen mit Mut und Mitgefühl anzugehen. Während Takeshi mit der Idee der Existenz und moralischen Dilemmata ringt, zeigt ihm Jay einfühlsam, dass die Wahl von Empathie, Verbindung und persönlichem Wachstum zu einem sinnerfüllteren Leben führen kann. Jay erkennt auch die Menschlichkeit des potenziellen Opfers und begreift, dass es wichtig ist, beide Seelen zu retten, um den Kreislauf der Gewalt zu durchbrechen. Durch diese Begegnung vertieft Jay sein Verständnis für den Existentialismus, erkennt seine Komplexität an und schätzt den Wert menschlicher Verbindung und ethischer Entscheidungen.

Hiroshi - Der isolierte Nihilist

Archetyp: Schatten

Personifiziert Kernaspekte des *Nihilismus*:

- *Bedeutungslosigkeit des Lebens*: Hiroshi umarmt die Philosophie des Nihilismus und glaubt, dass das Leben von Natur aus bedeutungslos ist und es keinen objektiven Zweck oder Wert in der Existenz gibt. Er sieht sein eigenes Leben als sinnlos an, was zu Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung führt.
- *Existenziale Isolation*: Hiroshi fühlt sich von anderen und der Welt abgeschnitten und betrachtet menschliche Beziehungen als flüchtig und letztendlich belanglos. Er kämpft mit Gefühlen der Einsamkeit und Entfremdung.
- *Ablehnung von Werten*: Als Nihilist lehnt Hiroshi traditionelle moralische Werte und soziale Normen ab und betrachtet sie als bloße Konstrukte ohne intrinsischen Wert.

Begegnungskonzept:

Als Archetyp Schatten spiegelt Hiroshi im Helden das wider, was er selbst nicht von sich sehen will, aber endlich sehen muss, um Heilung zu erfahren. Auch Jay neigt mit seiner schweigsamen Art dazu, sich zurückzuziehen. Damit ist die Isolation auch für ihn ein gefährliches Risiko.

Jay trifft auf Hiroshi, einen Mittvierziger, der allein in seiner düsteren und trostlosen Wohnung lebt. Hiroshi ist immer tiefer in seiner nihilistischen Weltsicht gefangen und empfindet eine lähmende Gleichgültigkeit gegenüber der Welt um ihn herum. Jay bekommt mit, dass er regelmäßig Geräusche häuslicher Gewalt aus einer benachbarten Wohnung hört, bleibt jedoch isoliert und gleichgültig. Er vermeidet es, Hilfe zu leisten, da er keinen Sinn sieht, sich in irgendwas einzumischen. Hier erkennt Jay auch Parallelen zu seinen eigenen Problemen.

Jay muss seine gereifte stoische Perspektive nutzen, um Hiroshis Nihilismus zu konfrontieren und ihn dazu zu inspirieren, sich von den Fesseln der Gleichgültigkeit zu befreien und sinnvolle Verbindungen in den Weiten der urbanen Metropole Tokio zu finden.

Herausforderungen:

Durchbrechen der Gleichgültigkeit: Hiroshis Nihilismus hat ihn in einen Zustand der Apathie und Gleichgültigkeit geführt, in dem er jegliche Form von Handeln als nutzlos betrachtet. Jay muss an dieser emotionalen Barriere arbeiten und Hiroshi zeigen, dass kleine Akte des Mitgefühls und Eingreifens einen Unterschied im Leben anderer Menschen machen können.

Konfrontation mit urbaner Isolation: Die geschäftige Stadt Tokio mit ihren Millionen Einwohnern verschärft paradoxerweise Hiroshis Gefühl der Isolation. Jay muss das Thema der Urbanisierung ansprechen und zeigen, wie sich Menschen trotz der dichten Bevölkerung zutiefst isoliert fühlen können. Er ermutigt Hiroshi, Wege zu finden, um auf andere zuzugehen und bedeutungsvolle Verbindungen zu knüpfen und erinnert ihn daran, dass selbst in einer riesigen Stadt menschliche Bindungen entstehen können.

Erkennen der persönlichen Auswirkung: Jay muss Hiroshi führen, damit er versteht, dass, obwohl das Leben keine inhärente kosmische Bedeutung haben mag, individuelle

Handlungen dennoch eine tiefgreifende Wirkung auf andere haben können. Indem er die Situation häuslicher Gewalt in der benachbarten Wohnung anspricht, kann Hiroshi das Potenzial für positive Veränderung in seinem eigenen Einflussbereich entdecken.

Lernerfolg:

In dieser Begegnung zeigt Jay die transformative Kraft einer stoischen Perspektive und hilft Hiroshi, sich von der Lähmung des Nihilismus und der Gleichgültigkeit zu befreien. Er ermutigt Hiroshi, die Bedeutung persönlicher Verbindungen und die Auswirkung kleiner Akte des Mitgefühls zu erkennen. Indem er das Thema der urbanen Isolation anspricht, erkundet die Begegnung die Komplexitäten des modernen städtischen Lebens, wo Menschen trotz der sie umgebenden Millionen Menschen tief empfundene Isolation verspüren können. Dieser Fall beleuchtet auch die Bedeutung aktiv zu werden und anderen zu helfen und betont, dass selbst in einer scheinbar gleichgültigen Welt individuelle Entscheidungen einen Unterschied machen können. Durch diese Begegnung lernt Jay die Potenz von Empathie und wie bedeutsame Verbindungen zu anderen ein Rettungsanker gegen die isolierenden Auswirkungen des Nihilismus sein können.

Anmerkung: Aufgrund des ohnehin schon beachtlichen Umfangs des Spiels, wurde entschieden, Hiroshis Begegnung wegzulassen. Dadurch konnten mehr Entscheidungen für die anderen Begegnungen implementiert werden.

Weitere Charaktere

Aika (an der Brücke)

Aika ist eine komplexe und emotional verletzbare Figur. Tief zerrissen von ihren Herausforderungen, umgibt sie eine Aura der Traurigkeit und Resignation, als Jay sie zum ersten Mal am Rand der Brücke trifft. Während er versucht, sie aufzubauen und ihr einen Sinn zu vermitteln, ringt Aika mit widersprüchlichen Emotionen von Hoffnung und Verzweiflung. Schließlich gewinnt die Verzweiflung die Oberhand und sie stürzt sich in die Tiefe. Später erfährt Jay, dass sie in Wirklichkeit ein Halbbengel war, dessen Seele Jay gemeinsam mit seiner eigenen retten kann.

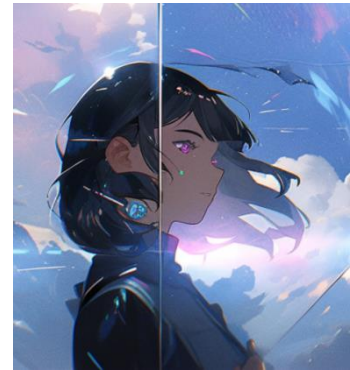


Abbildung 10: Aika

Renji - Erzähler/Seelenführer

Der Seelenführer ist ein rätselhaftes Wesen, das jenseits der Grenzen menschlicher Philosophien und Wahrnehmungen existiert. Dieses mystische Wesen verkörpert eine Aura von Weisheit und Verständnis, die alle philosophischen Konzepte übersteigt. Trotz seiner tiefgründigen Natur bewahrt das transzendente Wesen eine leichte Haltung und zeigt einen skurrilen Sinn für Humor, der seinen Interaktionen mit Jay ein Element der Unvorhersehbarkeit verleiht. Sein spielerisches Auftreten dient dazu, Jays Vorurteile in Frage zu stellen und ihn zu ermutigen, den Komplexitäten des Lebens mit einem offenen Geist zu begegnen.



Abbildung 11: Renji

Yoshi - Diener Seelenführer / Assistent

Yoshi, der verspielte und unterhaltsame Charakter, ist der treue Assistent des Seelenführers und begleitet Jay auf seiner Reise. Mit seinem lebhaften und farbenfrohen Auftreten verkörpert er den lustigen Sidekick-Archetyp und bringt eine Prise Leichtigkeit und Humor in die Geschichte. Yoshi hat ein Herz aus Gold und ist ein wenig verknallt in Jay. Er ist immer zur Stelle, um Jay mit hilfreichen Tipps und Unterstützung zu versorgen, sei es durch kleine Geldbeträge oder erheiternde Ratschläge während der Begegnungen.

In seiner physischen Form erscheint Yoshi als ein junger Teenager mit pinkfarbenem Haar, der seine lebensfrohe Persönlichkeit widerspiegelt. Ein großer weißer Kater, der liebevoll auf seiner Schulter sitzt, vervollständigt sein



Abbildung 12: Yoshi

einzigartiges und bezauberndes Erscheinungsbild. Yoshi ist ein Quell der Freude und des Trostes für Jay, während er ihm dabei hilft, die tiefen philosophischen Themen zu bewältigen und die geheimnisvolle Welt zwischen Leben und Tod zu navigieren. Mit seinem mitreißenden Enthusiasmus und unermüdlichen Einsatz wird Yoshi zu Jays engstem Verbündeten und ein unvergesslicher Begleiter in dieser außergewöhnlichen Reise der Selbstentdeckung und Menschlichkeit.

5. Mechaniken

Interaktionen

Das Spiel umfasst drei Hauptinteraktionsmechaniken: Eingabeantworten, Eingabeinteraktionen und Objektinteraktionen. Jeder dieser Mechaniken ermöglicht es dem Spieler die Geschichte zu gestalten und während Jay's Reise bedeutsame Beziehungen aufzubauen.

Eingabeantworten:

An Wendepunkten in Dialogen werden den Spielern Eingabeantworten präsentiert, die bis zu drei mögliche Antworten zur Auswahl bieten. Jede Antwort spiegelt verschiedene Facetten von Jays Persönlichkeit wider und beeinflusst den Verlauf des Gesprächs sowie das Ergebnis jeder Begegnung (siehe Kapitel: Meter-Bar). Im Laufe der Geschichte bestimmen die Entscheidungen des Spielers Jays Perspektive und seine Fähigkeit, eine tiefere Verbindung zu anderen aufzubauen.

Eingabeinteraktionen:

Die Mechanik der Eingabeinteraktionen fordert Spieler gelegentlich auf, ihre Antworten bei Rätseln frei einzugeben. Diese Interaktionen treten oft bei bedeutsamen Momenten auf, beispielsweise wenn Jay versucht, Sympathiepunkte bei der Schwimmerin zu sammeln. Durch eine vorherige Dialogoption kann er behaupten, ebenfalls langjähriger Fan des Sports zu sein, muss um die Aussage zu belegen aber auch Ayumi's Frage beantworten: *Wer war 2020 die Olympiasiegerin im 200m und 400m Lagenschwimmen?* Nur eine korrekte Antwort sorgt dafür, dass Ayumi überzeugt ist.

Objektinteraktionen:

Notiz Seiten, bzw. Novel Pages können eingesammelt werden und befinden sich fortan als Objekte im Inventar. Ausgeführt im nachfolgenden Kapitel.

Item und Inventarsystem

Das Item- und Inventarsystem ist einfach und intuitiv gehalten, um den Fokus auf die Kerngeschichte und die Bedeutung der Gegenstände im Spiel zu lenken. Im Verlauf des Abenteuers sammelt Jay Novel Pages, die eine Schlüsselrolle für die Erzählung und seine Interaktionen mit anderen Charakteren spielen.

Novel Pages

Ayumi:

In der lebhaften Metropole Tokio lebt eine junge Frau namens Ayumi. Schon von klein auf war ihr Herz den glitzernden Wassern des olympischen Schwimmbeckens gewidmet. Ihr Traum, eine Olympiaschwimmerin zu werden, war tief in ihre Seele eingeprägt, eine Vision des Ruhmes, die ihren Weg erhellt. Mit unerschütterlicher Entschlossenheit widmete sie unzählige Stunden dem Schärfen ihrer Fähigkeiten, forderte ihren Körper heraus und übertraf ihre eigenen Grenzen.

Der Tag der olympischen Qualifikation sollte der Höhepunkt ihrer Reise sein, der Moment, für den sie unermüdlich gearbeitet hatte. Doch das Schicksal hatte andere Pläne. In einer grausamen Fügung des Schicksals wurde Ayumi von einem herzerreißenden Unfall getroffen, der ihre Träume zerstörte. Nun saß sie im Rollstuhl, konnte nicht mehr schwimmen und fühlte sich beraubt des Lebens, das sie einst kannte.

Sie fühlt sich verloren in einem Meer der Hoffnungslosigkeit und hinterfragt die Essenz ihres Daseins. Das Leben, das sie sich vorgestellt hatte, wurde ihr entrissen und sie sieht keinen Sinn mehr darin.

Um ihre Seele vor der Dunkelheit zu retten, musst du ihr zeigen, dass ihr Wert als Mensch weit über die Bereiche von Erfolgen und Anerkennung hinausgeht. Du musst die Schichten der Verzweiflung entwirren, die Ayumis Herz umgeben, und ihr helfen, zu erkennen, dass ihre Essenz als Person nicht allein durch ihre Leistungen definiert wird. Hilf Ayumi zu verstehen, dass ihr wahrer Wert darin besteht, sich mit anderen zu verbinden, zu lieben und geliebt zu werden und im Leben Bedeutung jenseits der Verfolgung äußerer Erfolge zu finden.

Takeshi:

Takeshi, ein junger Mann aus den ärmeren Vierteln von Tokio, trug schwer an den Wunden einer schmerzlichen Vergangenheit. Sein Leben war einst von engen familiären Bindungen und fröhlichen Momenten mit seiner geliebten Schwester erfüllt. Sie teilten eine

unzerbrechliche Verbindung, die die Freude und den Sinn in seinem Leben ausmachte. Doch das Schicksal nahm eine grausame Wendung, als Takeshis Schwester in einem tragischen Verkehrsunfall ihr Leben verlor. Der Schuldige ist viel zu schnell gefahren und war betrunken. Allerdings war er ein äußerst reicher Mann mit ausgezeichneten Beziehungen. Dank seiner Top-Anwälte kam er ohne nennenswerte Strafe davon.

Die darauffolgende Suche nach Gerechtigkeit erwies sich als zermürend und enttäuschend für Takeshis gesamte Familie. Das juristische System scheiterte kläglich, und der Verantwortliche für den Unfall blieb ungestraft. Takeshi fühlte sich im Stich gelassen, als ob seine Schwester und ihre Erinnerungen bedeutungslos geworden wären. Die Leere in seinem Herzen wandelte sich in Wut, und ein düsterer Schatten der Rachedgedanken breitete sich über sein Leben aus.

Entschlossen, den Tod seiner Schwester zu rächen, verfolgt Takeshi den Fahrer, der ihre Träume genommen hatte, um ihm das gleiche Leid zuzufügen, das er selbst erlitten hatte. Er glaubt, dass diese Tat seine einzige Möglichkeit ist, Gerechtigkeit zu erlangen und das System zu durchbrechen, das versagt hat.

Zeige ihm, dass es bessere Wege gibt, für Gerechtigkeit zu kämpfen und das Leben anderer zu verbessern als Gewalt. Du musst Takeshi klarmachen, dass seine Schwester nicht gewollt hätte, dass er ein Leben voller Hass und Rachedgedanken führt und letztendlich im Gefängnis endet.

Wenn du scheiterst und Takeshi weiterhin dem Pfad der Rache folgt, wird nicht nur ein Leben verloren gehen, denn auch seine eigene Seele wird nicht lange überleben. Takeshi wird von Schuldgefühlen und Reue geplagt werden, bis er nicht mehr ertragen kann, was er geworden ist. Entzünde das Licht der Hoffnung in Takeshis Herz.

Punkteverteilungssystem

Pro gerettete Seele bekommt der Spieler einen Punkt.

Er muss beide Seelen retten, um das beste Ende zu erreichen.

Bei nur einer geretteten Seele darf er zwar selbst wieder zurück, kann allerdings den Halbengel Aika nicht mehr retten.

Wenn der Spieler beide Seelen nicht retten kann, werden sowohl der Halbengel als auch er selbst sterben.

Punkteauswertung:

Seele gerettet (+1 Punkt) → Jay gerettet

Seele verloren (+0 Punkte) → Halbengel stirbt

beide Seelen gerettet (+2 Punkte) → beide werden gerettet

beide Seelen verloren (0 Punkte insg.) → beide sterben

Meter-Bar

Der emotionale Zustand des anderen Charakters wird während der Begegnungen an der Meter-Bar angezeigt. Diese kann abhängig von den Entscheidungen des Spielers im Dialog steigen oder fallen.

Ein positiver Gemütszustand führt zu einer Rettung der Seele, negativer Zustand zum Verlust der Seele. Dieser Ausgang spiegelt sich dann im finalen Punktestand wider (siehe Kapitel: Punkteverteilungs-System) und ist relevant für die Entscheidung, welches Ende der Spieler erreichen kann.

6. Alleinstellungsmerkmal & Eigenproduziertes

Für die Novel wurden sämtliche Hintergründe und Charaktere, mit Hilfe der Künstlichen Intelligenz Midjourney erstellt. Für jedes einzelne Bild wurden dafür dutzende Iterationen (im Schnitt 20-40 Generations pro Bild, ca. 50 bei den Charakteren) und Promtanpassungen durchgeführt um das perfekte Ergebnis zu erhalten. Dieser Vorgang war zwar sehr zeitaufwendig, ermöglicht es jedoch, ein einzigartiges visuelles Erlebnis zu erschaffen. Jeder Hintergrund ist dadurch grafisch ein kleines Meisterwerk für sich.



Abbildung 13: Beispiel iterative Generation

Dadurch kann "I will remember you" bildlich auf dem Niveau der weltweit besten und größten Anime-Studios mithalten.

Bereits heute werden weltweit KI-Technologien in sämtlichen Branchen verwendet, um Arbeitsprozesse zu optimieren. Das Spiel nutzt das Potential dieser neuen Technologie und setzt damit neue Standards für das Genre der Visual Novel.

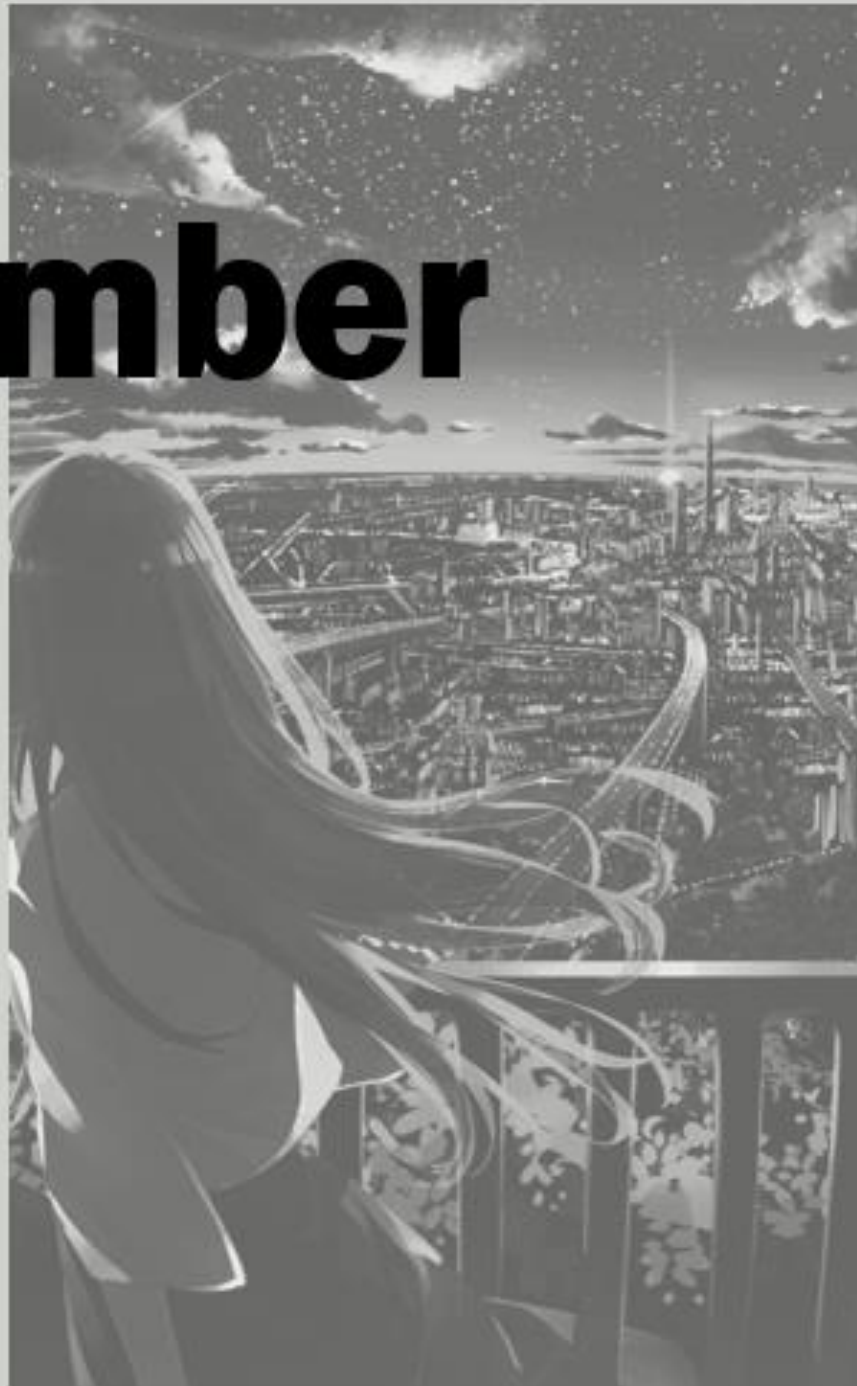
Des Weiteren ist die Geschichte mit tiefgründigen, philosophischen und psychologischen Themen einzigartig geschrieben.

7. Drehbuch

I will remember you

Von

STEFAN MERDIAN



Drehbuch für Visual Novel
Medieninformatik Bachelor
Matrikelnummer: 265153

1 AUSS. BELEBTE BRÜCKE IN TOKIO – FRÜHER ABEND

JAY ist auf dem Heimweg von der Uni, tief in Gedanken versunken

JAY

Hmhhh...Wenn der Vektorgradient
im 90 Grad Winkel zur Drehmatrix
steht...hmmm... könnte die Rotation
ohne Reibungsverlust... ne
vielleicht...hmm...

Sieht Aika an der Brücke stehen

JAY

Huh? Was macht die da?

AIKA

Was guckst du so blöd?

JAY

Is doch ne schöne Aussicht... Dir
scheints ja auch zu gefallen.

AIKA

Ihhh, geh einfach weiter du
Creep >.<

JAY

So war das doch gar nich
gemeint. Keine Sorge ich geh
schon weiter, juckt mich nich
was bei dir abgeht.

AIKA

Tränen kommen in ihren Augen hoch

Natürlich nicht. Juckt
niemanden, ob ich da bin oder
nicht.

Dreht sich wieder mit entschlossenen Blick
Richtung Abgrund

JAY

Wooou warte, willst du etwa
springen?!

AIKA

Was kümmerts dich? Jetzt geh
endlich weiter!

JAY

Geht näher an sie heran

Bist du wirklich ganz sicher,
dass du das machen willst?

AIKA

Ne ich hab vorhin nur ne Münze
geworfen... natürlich bin ich mir
sicher!

Entscheidung 1:

JAY 01

Ach komm, du das meinst du nich
so. Geh einfach nach Hause,
bevor du noch mehr dämliche
Ideen hast.

Entscheidung 2:

JAY 02

Fuck man. Vielleicht gibt's noch
einen anderen Weg. Bitte lass
mich dir helfen. Egal welches
Problem dich fertig macht, ich
werde es sicher irgendwie gelöst
kriegen!

Path Entscheidung 1:

AIKA

Idioten wie du sind der Grund
warum alles Scheiße is!

JAY

Was soll ich denn machen?
Hinterher springen und dich
auffangen? Mach doch was du
willst, ich hab besseres zu tun

AIKA

Stimme zittert vor Wut, Tränen in den Augen
Du arrogater Mistkerl!

JAY

Du bist doch völlig
übergeschnappt!

AIKA

Dreht sich zum Abgrund - Packt Jay an der
Jacke - und springt

BEIDE

Stürzen gemeinsam in die Tiefe.

Ende Szene 1, Path 2

Path Entscheidung 2:

AIKA

Wirkt etwas ruhiger und entspannter

Du musst hier nicht den Helden
spielen. Ich hab meine
Entscheidung getroffen.

JAY

Vielleicht kann ich dir helfen
doch noch etwas zu finden, wofür
es sich lohnt zu bleiben.

AIKA

Das habe ich lange genug
versucht. Ich kann nicht mehr.
Ich möchte gehen.

JAY

Ich glaub du hast ein gutes
Herz. Für solche Menschen ist es
nie zu spät.

AIKA

Lächelt zu ersten Mal ein wenig

Danke. Das ist ein schöner
Abschied

JAY

Was?

AIKA

[Springt]

JAY

Neeeein!

Greift instinktiv nach ihrer Hand - berührt sie - wird von dem
Schwung mitgerissen und stürzt mit in die Tiefe.

Ende Szene 1, Path 2

2 INN. ZWISCHENWELT - DÜSTER

Mystische, neblige Zwischenwelt, Jay liegt erst auf dem Boden,
öffnet langsam die Augen, rappelt sich auf

JAY

Was passiert hier? Ich versteh
gar nichts? Bin ich nicht tot?

RENJI

Ah, Jay, da bist du ja. Nein, du
bist nicht tot. Aber du bist
auch nicht lebendig.

Du hast da etwas Spezielles
erlebt. Das Mädchen, Aika, sie
war kein normales Mädchen. Sie
war ein Halbengel. Die Emotionen
und Erinnerungen, die du beim
Fallen gespürt hast, gehörten

ihr. Sie sind der Grund, warum
du hier bist.

JAY

Ein Halbengel? Ich habe alles
gespürt... ihren Schmerz, ihre
Freude, alles. Aber warum bin
ich hier?

YOSHI

Na, um uns zu treffen,
natürlich! Oder zumindest mich,
Süßer.

RENJI

Yoshi! Beherrsche dich. Jay,
aufgrund einer höheren Macht,
die sich in dein Leben
eingeschaltet hat, hast du jetzt
die Chance, zurückzukehren

JAY

Wie kann ich das tun?

RENJI

Du musst mindestens zwei Seelen
retten. Die Seelen von Menschen,
die mit ihrem Schicksal ringen
und kurz davorstehen,
Entscheidungen zu treffen, die
nicht mehr rückgängig gemacht
werden können.

JAY

Mir bleibt wohl nicht anderes
übrig.

Und was ist mit dem Mädchen? Ist
sie... tot?"

RENJI

Schicksal ist komplex. Sie ist
weder hier noch dort.

Jeder Pfad, den du in dieser
mystischen Welt beschreitest,
führt zu unbekannten
Ergebnissen. Konzentriere dich

jetzt auf die Seelen, die du retten musst. Aikas Schicksal ist in anderen Händen.

YOSHI

Trotzdem... Ich habe das Gefühl, dass das nicht das letzte Mal war, dass du sie gesehen hast.

RENJI

Die Zeit ist kostbar. Begib dich auf deine Reise, Jay.

YOSHI

Und denk dran, wenn du Hilfe brauchst... Ich helf dir gerne, Süßer.

RENJI

... Jay geh bitte schnell. Ich erklär dir alles weiter auf dem Weg.

2 Seelen brauchen dringend deine Hilfe. Du darfst selbst entscheiden wo du als erstes hinmöchtest?

Ende Szene 2

3 INN. SCHIMMHALLE - NACHTS

Eine leere Schwimmhalle bei Nacht. Die Lichtspiegelungen vom Wasser tauchen den Raum in blaues Licht, wirkt magisch. Eine junge Frau im Rollstuhl sitzt am Rand des Beckens nur wenige Zentimeter vom Wasser entfernt. Sie schaut betrübt ins tiefe Becken vor ihr.

Entscheidung 1:

JAY 01

Hey Süße, du siehst traurig aus. Kann ich dich wieder zum Lächeln bringen?

AYUMI

Ekelhaft. Ich komm schon alleine klar.

Entscheidung 2:

JAY 02

Hey, keine Angst ich bin Jay,
ich weiß es super gruselig, ich
habe auch kein Bock hier zu
sein, aber jetzt sind wir beide
hier.

AYUMI

Und warum bist du dann hier?

Entscheidung 3:

JAY 03

Oh hey, was haben du und ein
Mörder gemeinsam? Mhm na ihr
sitzt beide lebenslänglich.

AYUMI

Lacht

So etwas bescheuertes habe ich
schon lang nicht mehr gehört.
Aber besser als das ständige
Mitleid. Warum bist du hier?

Weiter hier:

JAY

Ich habe dich hier sitzen sehen
und joo dachte ich komm mal
rüber.

AYUMI

Alles ist gut, danke. Du kannst
gehen.

JAY

Ja kann ich schon machen, aber
mir ist langweilig...

Also will ich auch hierbleiben.

AYUMI

Hmm, ja okay. Kann dich ja nicht
zwingen zu gehen...

Aber was machst du eigentlich in
dieser Schwimmhalle um diese
Uhrzeit???

Entscheidung 1:

JAY

(Seufz...) Mhmm ich weiß das mein
Leben davon abhängt deins zu
retten, deswegen werde ich alles
dafür tun.

AYUMI

Was hat mein Leben mit deinem zu
tun?!

Entscheidung 2:

JAY

Ich weiß, wie es dir geht und
wollte dir einfach helfen.

AYUMI

Woher willst du das bitte
wissen?

Entscheidung 3:

JAY

Ich schwimme gern nachts, wenn
niemand da ist.

AYUMI

Ich bin früher auch gern
alleine geschwommen. Da kann man
den Kopf so gut ausschalten.

Meter-Bar Mood Schlecht/neutral:

JAY

Mein Leben? Ich dachte, ich
könnte dir vielleicht helfen
oder dich aufmuntern.

AYUMI

Du kannst mir nicht helfen.
Niemand kann das.

JAY

Hmmm verstehe. Hab ich meistens
auch kein Bock. Aber manchmal
ist es gut, mit jemandem zu
reden.

AYUMI

Ich rede nicht gerne über meine
Probleme. Das bringt sowieso
nichts.

JAY

Is okay, du musst nicht sofort
darüber reden. Aber wenn du
möchtest, ich bin ja eh hier.

AYUMI

Warum machst du das überhaupt?
Ich kann dir doch egal sein.

JAY

Ja schon, aber du bist mir
sympathisch.

AYUMI

Danke, aber ich weiß nicht, ob
es etwas ändern wird.

Meter-Bar Mood Gut:

JAY

Früher? Was hat sich geändert?

AYUMI

(leicht betrübt) Ein Unfall hat alles verändert. Ich kann nicht mehr schwimmen wie früher.

JAY

Das tut mir leid zu hören. Was ist passiert?

AYUMI

Es war vor ein paar Monaten. Ich hatte einen schweren Unfall beim Training, und seitdem bin ich an den Rollstuhl gefesselt.

JAY

Das tut mir wirklich leid, Ayumi. Es muss hart gewesen sein.

AYUMI

Es war und ist immer noch schwer. Ich habe mein ganzes Leben darauf aufgebaut, eine erfolgreiche Schwimmerin zu sein.

JAY

Und jetzt fühlst du dich, als ob alles umsonst war?

AYUMI

Genau. Ich weiß nicht, wer ich ohne das Schwimmen bin.

Weiter hier:

JAY

Ich war früher auch ein sehr guter Schwimmer. Ich hab den Sport über alles geliebt. Ich kann mir vorstellen, was du durchmachen musst.

AYUMI

Waaaaas?!? Das glaub ich dir nicht! Du lügst mich doch an.

JAY

Schwöre. Habe jede Olympiade mit
meinen Eltern geschaut. Kenne
alle Olympiasiege

AYUMI

Wenn du so ein erfahrener
Schwimmer warst, dann erzähl mir
mal, wer 2020 die
Olympiasiegerin im 200m und 400m
Lagenschwimmen war

JAY

[Freies Eingabefenster]

Wenn Antwort richtig:

AYUMI

Wow. Du hast wirklich nicht
gelogen... Aber wieso schwimmst du
dann jetzt nicht mehr? Was ist
passiert?

JAY

Ich hatte einfach keine Lust
mehr. Schwimmen hat mir zu viel
Zeit für viele andere Dinge
genommen. Obwohl ich mich nie
bei meinen Freunden gemeldet
hab, wollten die immer was mit
mir machen, aber ich hatte nie
Zeit. Irgendwann hab ich das
Gefühl bekommen, dass ich was
verpasse und dass mein Ehrgeiz
mir im Weg steht. Ich hab dann
aufgehört. Und ich sag dir... das
war so erleichternd. Ich hab so
viel Freizeit und kann endlich
die schönen Dinge im Leben
genießen.

AYUMI

Hmm, interessant. Sieht so aus,
als wärst du mit deiner
Entscheidung jetzt auch noch
glücklich, oder?

JAY

Ja stimmt. Glaub mir, das war die beste Entscheidung meines Lebens. Manchmal müssen wir loslassen, um Platz für neue Erfahrungen zu schaffen und uns erlauben, glücklich zu sein.

AYUMI

Ich glaube, du hast Recht...

JAY

Jeder Mensch hat viele Wege und es ist in Ordnung, wenn der sich mal ändert.

AYUMI

Ich habe das Gefühl, dass ich immer noch versuche, an etwas festzuhalten, das nicht mehr da ist. Vielleicht ist es an der Zeit, dass ich mich für neue Möglichkeiten öffne.

JAY

(aufmunternd) Das klingt nach einem guten Ansatz. Veränderungen können beängstigend sein, aber sie bringen auch Chancen mit sich. Ich bin mir sicher, dass du eine neue Leidenschaft finden wirst, die dich genauso erfüllt.

AYUMI

(lächelt dankbar) Danke, Jay. Du hast mir wirklich geholfen, die Dinge aus einer anderen Perspektive zu sehen.

JAY

(freundlich) Hab ich gern gemacht. Wenn du jemals jemanden zum Reden brauchst, bin ich hier.

Wenn Antwort falsch:

AYUMI

Ich wusste, dass du lügst!!

JAY

Nein, wirklich. Ich hab's leider
nur vergessen

AYUMI

Ich glaub dir gar nichts mehr
und jetzt lass mich bitte
allein.

Ende Szene 3

4. AUSS. RUNTERGEKOMMENE GASSE - NACHT

Eins der ärmeren Viertel Tokios, nur selten verirrt sich ein
teures Auto in die dunklen Gassen.

JAY

Bro hast du ne Kippe für mich?

TAKESHI

Ja, hier. Hast du dich verlaufen
oder was?

Entscheidung 1:

JAY

Geht dich nichts an!?

TAKESHI

Was willst du, du Lackaffe?! Ich
geb dir ne Kippe und du kommst
mir so frech!!! Du
Hosenscheißer.

Entscheidung 2:

JAY

Nein, ich wollte zu meiner
Cousine, die wohnt hier.

TAKESHI

Ach, die wohnt in diesem Haus?

JAY

Jup, aber ich muss warten, bis sie von der Arbeit zurückkommt. Und warum chillst du hier ?

TAKESHI

Ich mag's hier einfach am Straßenrand zu stehen und auf die reichen Bonzenautos zu spucken.

JAY

Ok. Nices Hobby. Machst du das öfter?

TAKESHI

Irgendeiner muss ja die Drecksarbeit machen.

JAY

Naja, sind ja auch nur Menschen am Ende des Tages, oder?

TAKESHI

Sie bluten vielleicht wie Menschen, aber vor dem Gericht sind sie wie Götter - unantastbar.

JAY

Was meinst du damit?

TAKESHI

Man merkt, dass du bisher ein leichtes Leben hattest.

JAY

Du weißt nichts über mich. Wir alle haben unsere Probleme.

TAKESHI

Pff, ich bin mir sicher, deine
sind nichts im Vergleich zu
meinen. Oder wurde deine
Schwester umgebracht und der
Mörder freigesprochen?

Entscheidung 2.1:

JAY

Vielleicht hatte deine Schwester
es verdient. Schon mal daran
gedacht?

TAKESHI

Wehe du redest noch einmal so
über sie. Verpiss dich, bevor
ich mich vergesse und es heute
Nacht zwei Morde gibt.

Ende Path 2.1

Entscheidung 2.2:

JAY

Und jetzt willst du selbst für
Gerechtigkeit sorgen? Ich denke,
das ist keine gute Idee...

TAKESHI

Als ob mich deine Meinung
interessiert.

JAY

Naja, ich bin grad hier. Ich
mein's ernst, du wirst es
bereuen.

TAKESHI

Glaubst du, du kannst mich
aufhalten? Ich muss das tun. Das
ist der einzige Weg, um meiner
Schwester Frieden zu bringen.
Der Dreckskerl hat nicht nur ihr
Leben zerstört, sondern auch

meins und die verdammte Justiz
hat einfach weggeschaut.

JAY

Ich versteh, dass du wütend
bist, aber Rache wird deine
Schwester nicht zurückbringen.
Es wird dich nur noch tiefer in
den Abgrund ziehen.

TAKESHI

Du hast leicht reden. Du warst
nicht da, als sie starb. Du
weißt nicht, wie es ist,
jemanden zu verlieren, den du
über alles geliebt hast.

JAY

Du hast recht, ich kann mir
nicht vorstellen, wie schwer das
für dich sein muss. Aber meinst
du sie hätte gewollt, dass du
dein Leben wegwirfst? Du würdest
diesen Mistkerl gewinnen lassen.

TAKESHI

Was soll ich deiner Meinung nach
tun?

Entscheidung 2.2.1:

JAY

Sammle Beweise gegen ihn. Zur
Not gehst du an die
Öffentlichkeit. Ich bin sicher,
es gibt da draußen Menschen, die
dich unterstützen würden. Wenn
es genug Druck dahinter gibt
werden sie den Fall neu
aufrollen und er wird endlich
seine gerechte Strafe bekommen.

TAKESHI

Hmm... Möglich. Ich weiß nicht so
recht. Bringt sowas wirklich
was?

JAY

Es wird nicht einfach werden,
aber du schaffst das, da bin ich
sicher.

TAKESHI

Ok ich denk drüber nach.

Entscheidung 2.2.2:

JAY

Wie wär's mit einem etwas
raffinierten Plan? Dafür musst
du ihm kein Haar krümmen und er
wird trotzdem fühlen, was du
fühlen musstest.

TAKESHI

Ich denke, ich verstehe. Ich
werde ihm jeden nehmen, den er
liebt. Danke, ohne dich wäre ich
da nie draufgekommen.

Entscheidung 2.2.3:

JAY

Du solltest das große Ganze
betrachten. Anstatt jetzt Rache
zu üben, könntest du versuchen,
deine Kraft sinnvoller
einzusetzen, um anderen Menschen
zu helfen. Ihr Leid verringern
anstatt selbst noch Leid zu
produzieren.

TAKESHI

So hab ich das noch nicht
betrachtet. Meine Schwester war
so lieb und hilfsbereit,
vielleicht sollte ich
fortführen, was sie begonnen
hat.

JAY

Das solltest du. Für sie.

Entscheidung 3:

JAY

Ja, schon. Wollte was trinken,
aber hab niemand, der mitgeht.
Weißt du wo man sich hier
ordentlich den Helm polieren
kann?

TAKESHI

Ich kenn mich hier auch nicht so
gut aus, aber ich hab gehört,
dass die Sakura Bar um die Ecke
gute Kolben zündet.

JAY

Hahaha. Das hört sich doch genau
nach meinem Geschmack an. Willst
du mitkommen? Ich geb dir einen
aus.

TAKESHI

Hmm, eigentlich nicht. Ich sag
zwar ungern Nein zu einem Bier,
aber heute nicht.

(Magen grummelt...)

JAY

Ahhh.. Da sagt dein Magen was
anderes.

TAKESHI

Hmm. Ja, der hat wohl eher
Hunger. Wenn ich jetzt noch ein
Bier trink, dann werd ich nur
wütender.

JAY

Wie wärs dann mit einem Bier und
einem Abendessen als Dankeschön
für die Kippe?

TAKESHI

Joook willst du mich zu einem
Date einladen?!

Entscheidung 3.1:

JAY

Was, wenns so wäre?

TAKESHI

Willst du mich verarschen? Ich
hab keine Zeit für so einen
Schwachsinn. Geh weiter!!

Ende 3.1

Entscheidung 3.2:

JAY

Haha, Humor hat er auch noch.
Seh ich so aus, als wärst du
mein Geschmack?

TAKESHI

Naja, also normalerweise ist es
schon komisch, wenn ein Fremder
dich zum Essen und Bier einlädt,
aber bevor ich noch länger hier
hungrig warte, nehm ich das
Angebot an.

JAY

(Leise) Scheiße ich hab gar kein
Geld dabei.

YOSHII

Hey Süßer, naaa? brauchst du
meine Hilfe?

JAY

Was machst du hier?! Kann man
dich nicht sehen???

YOSHII

Mich kann keiner sehen. Und auch wenn, alle Augen wären natürlich auf dich gerichtet, Süßer. Für ein Küsschen helf ich dir aus...

JAY

Hää nein! Ich komm schon klar!
Danke Yoshi.

YOSHII

Ach, hab dich nicht so. Ich werd dir natürlich immer helfen.
(Gibt Geld)
Aber irgendwann will ich was dafür Süßer. Viel Spaß dir noch, Schätzchen...

JAY

...

TAKESHI

Warum schaust du so geschockt?

JAY

Ich glaub, ich brauch nur dringend ein Bier! Wie auch immer. Du hast gesagt, du bist richtig wütend. Warum?

TAKESHI

Ich erzähl dir mal, warum ich hier eigentlich dumm rumstehe und die Autos anspucke. Das Leben ist unfair und ungerecht und wenn man nicht selber für Gerechtigkeit sorgt, dann wirst du nie Gerechtigkeit bekommen.

JAY

Oh, das hört sich aber nach Selbstjustiz an...

TAKESHI

Naja. Nachdem die offizielle Justiz versagt hat. Werde ich jetzt dem Mörder meiner Schwester seine gerechte Strafe

erteilen. Ich bring den um, den kleinen Bastard...

Entscheidung 3.2.1:

JAY

Dann lässt du mir keine Wahl,
ich werde wohl die Polizei
einschalten müssen.

TAKESHI

Ich wusste, man kann dir nicht
vertrauen. Ich bin weg.

Ende 3.2.1

Entscheidung 3.2.2:

JAY

Ohne, dass ich mich hier
einmischen will. Aber was auch
immer dir passiert ist, bist du
sicher, du möchtest jemanden das
Leben nehmen aus Rache?

TAKESHI

Hör mal zu Jay... Mir ist es egal,
ob ich in den Knast komme oder
ob ich sterbe. Meine Schwester
hat Gerechtigkeit verdient.
Alles andere ist mir egal.

JAY

Takeshi. Pass mal auf. Die Welt
ist hart und kann oft sehr
ungerecht sein, aber willst du
wirklich auch ein Teil davon
werden? Lass die Dunkelheit auf
dieser Erde nicht in dich
hinein. Du kannst nicht ändern
was passiert ist, aber du kannst
die Zukunft ändern. Anstatt die
Erde zu einem noch dunkleren
Fleck zu machen, kannst du

deinen Hass und die Erfahrungen nehmen und jemandem helfen, der das gleiche Schicksal durchmacht wie du.

TAKESHI

Und wo bleibt da die Gerechtigkeit? Dieser Pisser läuft noch frei rum, während ich meine Schwester nie wieder sehen kann.

JAY

Die Welt ist nicht immer gerecht, aber du könntest versuchen, diese Welt ein bisschen mehr ins Gleichgewicht zu bringen. Was würde deine Schwester besser finden?

TAKESHI

Hmmmm... Wahrscheinlich dein Vorschlag.

JAY

Natürlich mein Vorschlag. Ich bin ja auch der King.

TAKESHI

Hahahah. Halts Maul und sauf.

Ende Szene 4

5. ENDSZENE

3 MÖGLICHE AUSGÄNGE:

1. JAY UND AIKA FALLEN ZURÜCK AUF DIE ERDE

JAY HAT ES GESCHAFFT BEIDE SEELEN ZU RETTEN UND SOMIT SICH UND AUCH AIKA INS LEBEN ZURÜCKGEHOLT.

2. JAY STEHT ALLEINE AUF DER BRÜCKE

JAY HAT NUR EINE VON BEIDEN SEELEN RETTEN KÖNNEN UND KEHRT OHNE AIKA IN DIE WELT ZURÜCK.

3. DAS BILD IST SCHWARZ

JAY HAT KEINE DER BEIDEN SEELEN RETTEN KÖNNEN UND SOMIT SEIN
EIGENES UND AUCH DAS LEBEN VON AIKA ENDGÜLTIG VERLOREN.

ENDE