

# Abgabe: Theorie der Narration

von Marie Günther (s0553048), betreut von Kerstin Stutterheim

## Gliederung:

### Vorarbeit

- 1. Idee
- Überarbeitete Version

### Abgabe

- Synopsis
- Kurzauftritt
- Die Geschichte in 5 Akten (/Episoden)
- Spannungsbogen
- Character Sheet: Hauptcharakter/ Player Character
- Character Sheet: Nebencharakter
- Beispielszene/ -dialog
- Wichtige Gegenstände
- Gameplay/ Spielkonzept

(die einzelnen Zeilen sind Querverweise auf die benannten Kapitel. Mit einem Klick auf sie, erreicht man das Ziel)

# 1. Idee

Eckdaten: Angelehnt an „Der Golem“ von Gustav Meyrink, spielt 2003/1890 in Prag

Synopsis:

Der Protagonist (Matej), ein junger Punker, ist als Lebenskünstler in Prag unterwegs. Als er die Nachricht erhält, dass seine Urgroßmutter gestorben ist, will er ihren Geburtsort besuchen, welcher in Josefov liegt, einem Bereich Prags, den er bisher immer gemieden hat. Seine Freundin witzelt, dass dort angeblich der Golem alle 33 Jahre auftauchen soll. Sie machen sich also auf, doch da große Teile des Viertels bis 1914 abgerissen wurden, steht auch das Geburtshaus der Urgroßmutter nicht mehr. Stattdessen ist dort nun ein kleines Cafe. Die beiden beschließen einen Kaffee dort zu trinken und dann wieder zurück zu kehren. Matej begibt sich kurz auf die heruntergekommene Toilette, doch als er aus der Kabine hinaustritt, steht er sich selbst gegenüber. Die ganze Situation ist sehr seltsam. Der ihm gegenüber stehende Mann öffnet den Mund, sagt aber nichts, und trotzdem hat Matej das Gefühl als wüsste er, dass der andere etwas gesagt hat. Nur was genau, weiß er nicht. Dafür sind seine Gedanken zu verschwommen. Der Andere dreht sich um und geht. Zurück bleibt ein Foliant, auf dessen Umschlag ein I fehlt (ein Schlüssel befindet sich im Inneren). Matej hat das Gefühl dieses Buch werde ihm Antworten geben, sobald er es restauriert hat. Zudem fühlt er sich ganz komisch und der Raum scheint plötzlich um 10Grad kälter geworden zu sein. Als er zu seiner Freundin zurück kehrt, will diese keinen Mann gesehen haben. Weder ihn noch irgendeinen anderen. Kurze Zeit später, nachdem das leere Gefühl in ihm immer noch nicht verschwunden ist, glaubt er zu wissen, dass der andere ihm sein (Platzhalter) Herz gestohlen hat und er beschließt nach dem Fremden zu suchen. Er streift durch die Straßen Josefovs und schnell fällt ihm auf, dass der Ort ständig sein Erscheinungsbild ändert. Es ist fast, als würde das Viertel immer wieder zwischen 1890 und 2003 wechseln. Die Bewohner scheinen ihn aber nicht besonders auffallend zu finden, sodass er viele Nachforschungen bezüglich des Fremden anstellen kann. Nach kurzer Recherche schnappt er erstmals die Geschichte des Golems auf und landet in den Erinnerungen des älteren Mannes, der den Golem 1950 gesehen haben will. Nach und nach findet Matej raus, wie das Reisen in die Erinnerungen funktioniert. Dafür ist es nötig, dass der Golem in den Erinnerungen auftaucht. Da der Golem stets eine andere, unbeschreibliche Gestalt oder die Form des Gegenüber annimmt, kommt es häufiger vor, dass der Besitzer der Erinnerung nicht einmal weiß, dass er dem Golem begegnet ist.

Nach einigen Erinnerungssprüngen findet der Protagonist ein verlassen scheinendes Haus welches er mit dem Schlüssel aus dem Buch öffnen kann. Nach und nach erschließen sich die geheimen Gänge und Räume des Hauses, die mittels Rätseln und den Informationen aus den Erinnerungen offengelegt werden. Es wird immer klarer, dass dieses Haus eng mit dem Golem in Verbindung steht. Gegen Ende findet Matej einen dunklen langen Gang, der in einen türenlosen Raum führt in welchem sich allerhand mysteriöse Gegenstände befinden. Im Finale tritt man hier dem Golem gegenüber, um das Gestohlene wieder zu erlangen.

Denkbar wären einige Nebenerzählstränge, die z.B. in den Erinnerungen spielen und gelöst werden müssen, um an Informationen zu kommen. Zudem wäre es interessant zu überlegen, ob man dem Spieler eine gewisse Freiheit gibt und alternative Spielwege plant, was das Ende des Spiels, sowie die Abarbeitung der einzelnen Sequenzen angeht.

Namen, Daten, etc. sind alles Vorüberlegungen und stehen noch nicht fest.

**Kurzaufriß:** In den Straßen Prags wandelt der Golem. Gefürchtet von vielen, erkannt von den wenigsten, bringt er alle 33 Jahre Angst und Schrecken in das Judenviertel Josefov. Nachdem er Matej das Herz stiehlt, ihm aber die Fähigkeit überlässt, in die Erinnerungen anderer einzudringen, entschlüsselt der junge Punker nach und nach die Geheimnisse der jüdischen Sagengestalt.

## Vorüberlegungen/Notizen

Art des Spiels: vielleicht etwas in Richtung TellTale „Film-Spiel“. Ohne großartig Kämpfe. Evt leichte Rätsel. Aber Fokus hauptsächlich auf Dialogen. Vielleicht muss der Spieler ja auch Häuser und Gänge erkunden.

Idee: Dem Hauptcharakter wurde etwas wichtiges gestohlen (Anm.: irgendetwas menschliches, etwas, das zur Idee des Menschen gehört. Ähnlich Timm Thaler mit dem Lachen) durch den Golem (Warum? Evt Familienhintergrund. Nachfahre des Rabbi Löw. Oder zufällig in der Gegend). Er hat die Ahnung, dass dies der Golem war. Evt Anfangssequenz in der er sich selbst gegenüber steht (siehe Auftreten des Golems) aber er spürt, was es ist und danach fehlt etwas. Was genau kann der Protagonist evt sogar nicht mal selbst sagen. Diese Erkenntnis kommt erst später. Vielleicht scheint die Entwicklung sogar erst mal gut. Der Protagonist freut sich, Sidekick warnt? Sucht trotzdem nach einer Erklärung und findet später die Erkenntnis, dass dieses gestohlene „Ding“ zum Menschen gehört und sehr wichtig für ihn ist.

Idee: Spieler ist in dem Haus, in dem sich angeblich der Golem aufhält/aufgehalten haben soll. Spiel besteht daraus, dass der Spielende im Wechsel das Haus erkunden und in die Erinnerung von Leuten eintauchen muss. Dieses Wiedererleben der Erinnerungen ist eine Gabe, die er vom Golem bekommen hat. Sozusagen als Austausch. Vielleicht mag der Protagonist sie am Anfang nicht so sehr? Skrupel, Moralvorstellungen? Gegen Ende hin verschiebt sich das, bis dann zum Schluss die letzte Erkenntnis kommt (zusammen mit der Erkenntnis, dass die gestohlene Sache zum Menschsein gehört) und der Protagonist anhand dieser Erkenntnis den letzten Weg bestreitet und durch diese Erkenntnis siegen kann.

Die besuchten Erinnerungen gehören Leuten, die etwas über den Golem wissen, weil sie ihn z.B. erlebt haben. Vielleicht spürt der Hauptcharakter in welchen Erinnerungen sich der Golem (auch unbemerkt vom Inhaber) aufhält. Und dann kann man Informationen über den Golem und das Haus sammeln. Durch diese Informationen findet man weitere Räume und Wege (Super cool ist dafür die Passage, wo Pernath (Golem) den Gang zur geheimen Wohnung findet). Bis man schließlich am Ende die Bedeutung des türenlosen Raums erkennt und dem Golem gegenüber treten kann. Wie sieht der „Bossfight“ aus? Muss ich mir noch überlegen.

Idee zum Hauptcharakter: (französischer)(Prager wäre deutlich passender, plausibler und genauso gut) Punk Anfang 20. Ich könnte mir die Story sehr gut Anfang der 2000er vorstellen. Die Geschichte des Golems spielt allerdings Ende der 19. Jahrhunderts und dieses Viertel wurde bis 1914 abgerissen/umgebaut. Idee wäre, dass der Protagonist seit der Begegnung mit dem Golem in einer Art „Parallelwelt/Scheinwelt“ wandelt und er so auf die Menschen treffen kann, die dort leben (wie es für ihn aussieht)/ mal gelebt haben, und so an die Informationen über den Golem kommen kann.

Der Protagonist ist ein recht eigenbrötlerischer junger Mann, der sich dem Punk zugehörig fühlt und eine starke Anti-Haltung einnimmt. Wichtig hierbei: darf nicht zu unsympathisch oder „gewollt cool“ rüber kommen. Er braucht (starke) Ideale, damit man das Gefühl hat, dass er nicht vollkommen wahllos/zufällig handelt, sondern man sich als Spieler auch in die Rolle des Protagonisten versetzen kann. Wichtig ist auch, dass es einen gewissen Interpretationsspielraum gibt und man trotzdem noch entscheiden kann in welchem Spektrum man ihn wie spielt.

Geboren: 1980 Mutter war 26

→ Mutter geboren 1954. Deren Mutter war 24 → Oma geboren 1930 → Urgroßmutter geboren 1903 im Judenviertel in Prag!

Erscheinungsjahre des Golems: 1890 (siehe „Der Golem“), 1923, 1956, 1989, 2022.

Nach einiger Recherche wäre es auch Interessant die Story 1989 spielen zu lassen, da dies das Jahr wäre, in dem der Golem zurück kommt (wenn man von dem Jahr in „Der Golem“ ausgeht und weiter rechnet). Die ganze Atmosphäre würde noch etwas dichter werden und der Spieler hätte einen schönen „Aha“ Moment, wenn man mit den Daten arbeitet. Auch das „Punk-Setting“ würde sich gut mit 1989 verbinden lassen. Wäre also eine Idee da noch mal etwas verstärkt drüber nachzudenken. Die Grundidee bleibt gleich.

Geboren: 1965 → Mutter 1942 → Oma 1916 → Urgroßmutter 1890

Auch könnte man so nochmal eine schöne Verbindung zwischen Urgroßmutter, Golem und Josefov herstellen.

## **Überarbeitete Version**

- Protagonist wird Familienerbstück durch den Golem gestohlen (welches er vorher seiner Mutter entwendet hat?)
  - Buch hinterlassen → „I“ als Türöffner, mehr Infos im Buch? Muss Buch reparieren
- Golem symbolisiert Reue, Hauptcharakter muss sich mit seinen Gefühlen und seiner Familie auseinander setzen.
- Urgroßmutter im Haus des Golems im Jahr des Golems geboren → Golem als ne Art Schutzpatron, Freundin
- Urgroßmutter weggezogen, als sie 24 Jahre alt war
- Hochzeitsfoto (1914) auf welchem sie das Erbstück trägt zeigt: Haus der Uroma (Verwirrung: es war doch zerstört!), aber auch Verbindung zum Golem (hat ihn ja dort hin geführt)

## Synopsis

Nachdem Matej vom Tod seiner Uroma erfährt, beschließt er ihr Wohnhaus aufzusuchen. Obwohl, oder gerade weil er noch nie sonderlich viel Kontakt mit ihr hatte, empfindet er es als wichtig, sich mit ihr zu beschäftigen. Zusammen mit seiner Freundin Hanka begibt er sich in das Stadtviertel Prags, das er vorher immer gemieden hatte: Josefov, bis Anfang des 20. Jahrhunderts das Judenviertel Prags. Doch wie alles andere wurde auch das Haus seiner Uroma vor viele Jahren abgerissen und alles, was 1989 noch steht sind vereinzelt Ruinen und Neubauten, wie sie in ganz Prag zu finden sind. Damit der Besuch nicht vollkommen unnötig war, beschließen sie ein Cafe ganz in der Nähe aufzusuchen. Matej war nur kurz auf der Toilette, doch nach der Begegnung mit einem sehr seltsamen Mann merkt er, dass ihm das Erbstück seiner Mutter geklaut wurde. Er folgt dem unbekanntem, glazköpfigen Mann, und gerade, als er zum Cafe zurückkehren möchte, erhebt sich vor ihm ein großes, altes Haus, in dem der Mann verschwunden zu sein scheint. Irgendwas an diesem Haus, kommt ihm bekannt vor, fast als ähnele es dem Haus seiner Uroma, doch das kann nicht möglich sein. Die beiden brechen ein, doch im Haus ist nichts, außer lauter Erinnerungen. Erst, als er ein Foto der Hochzeit seiner Urgroßeltern in der Eingangshalle findet, wird ihm klar, was dieses Haus wirklich ist.

Wohnzimmer, Küche, Kinderzimmer, Musikzimmer, etc. Alle diese Räume enthalten Hinweise, die Matej nach und nach Aufschluss darüber geben, wer der seltsame Mann ist, wer seine Uroma war und was die beiden miteinander verbindet. Als wäre das noch nicht genug, befinden Matej und Hanka sich scheinbar in einer Zwischenwelt. Das Judenviertel und sie scheinen sich wieder am Anfang des 20. Jahrhunderts zu befinden. Hat ein Passant eine Erinnerung, die den Mann beinhaltet, ist es ihm möglich diese zu besichtigen und wertvolle Hinweise zu erhalten. Nicht nur einmal wird dabei der mysteriöse Golem erwähnt, der schon seit Jahrhunderten das Viertel heimsuchen soll. Erschaffen um zu dienen, löste er sich los, um seitdem alle 33 Jahre wiederzukehren. Von Mord, bis hin zu Segnungen wissen die Bewohner einiges zu erzählen. Was davon wirklich stimmt, scheint kaum möglich zu erkennen.

Bei seinen Erkundungen merkt Matej, wie ähnlich er seiner Uroma ist. Wie auch er, war sie äußerst handwerklich begabt, um nur eine Ähnlichkeit aufzuzählen. Mit der Zeit merkt er, dass er gerne mehr Zeit mit ihr verbracht hätte. Währenddessen drängt sich sein eigenes Leben immer weiter in den Vordergrund. Sein Bruder hat seine Ausbildung abgeschlossen, Hanka trennt sich von ihm, seine Mutter wird in einen Autounfall verwickelt.

Parallel dazu kommt er dem Mann, welcher der sagenumwobene Golem sein soll, immer näher. Seine Uroma wurde im Jahr des Golem geboren, und scheint ihn im ersten Drittel ihres Lebens als Schutzpatron und Freund an der Seite gehabt zu haben. Von ihr stammt auch Matejs Erbstück. Für den Golem scheinbar ein Erinnerungsstück, das ihn ununterbrochen anzieht, als ob er Frieden in ihm finden würde.

Als er schließlich den entscheidenden Hinweis bekommt, und das geheime Zimmer des Golems findet, wird ihm klar, dass es kein Zufall war, dass seine Uroma den Golem zum Freund hatte. Dieses Haus ist seit Jahrzehnten Aufenthaltsort der schaurigen Sagengestalt. Mit diesen Informationen tritt Matej dem Golem gegenüber und kann entscheiden, ob er das Erbstück wieder an sich nimmt, oder es dem Golem überlässt. Danach kann er das Haus erfüllt verlassen. Er konnte nochmal Zeit mit seiner Uroma verbringen, das Geheimnis um den Golem lüften und sich selbst ein Stück näher kommen.

## **Kurzaufriß**

Als Matej, ein junger Punk in Prag, erfährt, dass seine Uroma gestorben ist, beschließt er ihren Geburtsort und das Haus ihrer Kindheit zu besuchen. Zu Lebzeiten hatten sie kaum Kontakt, und so hofft er durch diesen Besuch, sie wenigstens ein bisschen kennenzulernen. Doch ein mysteriöser Mann stiehlt ihm sein wertvolles Familienerbstück. Auf der Jagd nach dem Dieb scheinen alle Fäden im Haus der Uroma zusammen zu laufen. Wer war seine Uroma wirklich, welche Geheimnisse verbergen sich in der alten Villa und was hat der sagenumwobene Golem damit zu tun?

## Die Geschichte in 5 Akten (/Episoden)

### Akt 1:

Einleitung der Charaktere Matej, Hanka und der Uroma. Matej begegnet dem Golem das erste Mal, ihm wird das Erbstück gestohlen (Motivation). Er folgt ihm und wird in das Haus eingeführt. Es besitzt diverse Zimmer, in denen man am Anfang noch nicht viel machen kann. Ab dem Entdecken des Musikzimmers wird die Persönlichkeit des Hauses geweckt und es hilft einem, indem es an Orten mit Hinweisen Musik ertönen lässt.

Episodenfinale: Matej findet den ersten großen Hinweis, der ihn dann das erste Mal aus dem Haus rausführt.

### Akt 2:

Matej betritt das erste Mal eine Erinnerung (groß). Das bringt ihm einen weiteren wichtigen Hinweis, ein Brief, welcher noch gegen Ende hin wichtig wird, wenn er versucht das Zimmer des Golems zu finden. Einleitung des Hanka-Nebenerzählstranges. Zusätzlich besucht er noch eine Erinnerung (klein). Das Haus ist weiter positiv und versucht ihm zu helfen. In den Straßen sieht er den mysteriösen Mann einige Mal, schafft es aber nicht ihn abzufangen. Durch die Hinweise und Erinnerungen erfährt er, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Mann und seiner Uroma gibt. Episodenfinale: Matej findet das Bücherzimmer/ die kleine Bibliothek und in ihr ein Buch über den Golem. Außerdem erfährt er, dass sein Bruder seine Ausbildung äußerst erfolgreich abgeschlossen hat (durch den Golem, dieser will ihn aus dem Haus locken).

Hanka-Nebenerzählstrang: Bei dem Durchsuchen des Hauses erfährt man einiges über sie und ihre Familie und kann ihr Tipps geben (z.B. „Vertrag dich wieder mit deiner Schwester.“ oder „Du brauchst deine Schwester nicht, ärger dich nicht weiter mit ihr rum“), die Auswirkungen auf Hankas Handeln haben werden.

### Akt 3:

Noch während Matej darüber grübelt, ob er seinen Bruder besuchen soll, erfährt er, dass seine Mutter in einen Autounfall verwickelt sein soll. Versucht überstürzt aus diesem Haus und der Parallelwelt zu entkommen. Hanka hält ihn geradeso noch davon ab, das ganze Haus zu zerstören. Matej ist hin und hergerissen (will das Erbstück wieder, ohne, kann er seiner Mutter nicht unter die Augen treten), entscheidet sich dafür alles daran zu setzen das Erbstück zu bekommen, um dann seine Familie zu besuchen. Dank des Hauses und 2-3 Erinnerungen (2 große, 1 kleine) enttärt er den mysteriösen Mann als Golem. Außerdem entschlüsselt er immer weiter die Verbindung zwischen Uroma und Golem.

Episodenfinale: Matej erkennt den Golem als Golem, dieser verfällt in eine Verteidigungshaltung.

Hanka-Nebenerzählstrang: Der Fokus in dieser Episode liegt mehr auf ihrer und auch Mates Persönlichkeit. So gibt es einige Dialoge, in denen die beiden über Freiheit philosophieren. Und je nachdem, wie man antwortet, wirkt sich das auf Hankas Handlungen (besonders wichtig: im Finale) aus.

### Akt 4:

Da der Golem merkt, dass ihm Matej immer näher kommt, setzt er alles daran ihn aufzuhalten und sorgt so dafür, dass ihm das Haus nicht mehr hilft. Die Persönlichkeit des Hauses wandelt sich langsam. Die Musik wird leiser, andere Hilfen nehmen ebenfalls ab. Zusätzlich spielt das Haus/ der Golem die beiden nun gegeneinander aus. Z.B. sind Objekte manchmal da, und manchmal nicht, was dazu führt, dass beide sich miteinander streiten. Der Golem versucht so beide zu trennen.

Wütend verschwindet Hanka und sucht auf eigene Faust weiter. Der Golem denkt, er hat sie erfolgreich vertrieben, doch Matej denkt, der Golem habe sie entführt. Erneut bereut er seine Handlungen. Mit Hilfe aller Hinweise und Erinnerungen und der letzten Räume, gelingt es ihm endlich den Weg zum Zimmer des Golems zu finden.

Episodenfinale: Hanka wurde „entführt“ und Matej findet den Weg zum Zimmer des Golems.

Hanka-Nebenerzählstrang: Je nachdem wie schlimm man mit ihr gestritten, und welche Entscheidungen man getroffen hat, taucht sie im Akt 5/ Finale auf, oder nicht.

### **Akt 5:**

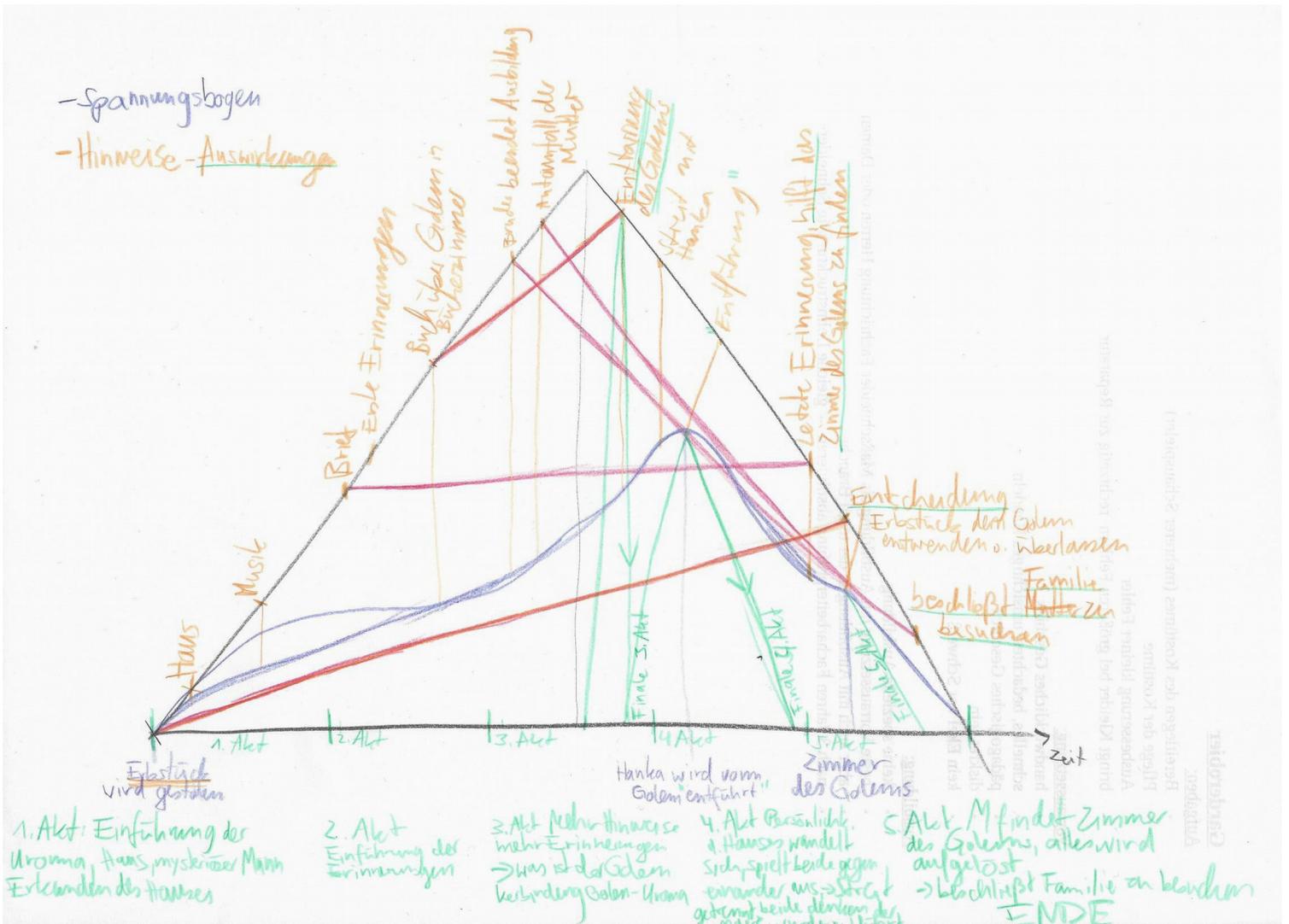
Der Weg zum Zimmer des Golems ist düster und lang. Matej muss all sein Wissen und Können benutzen, um voranzukommen. Das komplette Haus scheint gegen ihn zu arbeiten. Gegen Ende merkt Matej, wie der Golem immer verzweifelter wird und seine Wahrnehmung/ seinen Aufenthaltsort manipuliert, um ihn vom Weg abzubringen. So reist er zum Beispiel durch die Zeit und muss sich einen Weg durch das Josefov des 16. Jahrhunderts bahnen. Dadurch lernt er die wirklichen Ursprung des Golems kennen. Natürlich wollte der Golem ihm das nicht zeigen, aber in seiner ausweglosensituation fällt ihm nichts besseres ein. Auch die Kindheit seiner Uroma erlebt er so nochmal im Schnelldurchlauf mit. Als letztes durchquert er die zerstörte Ruinen des Judenviertels, und ihm fällt auf, dass er langsam die Gestalt des Golems angenommen hat (da der Golem schwächer geworden ist und seine Erinnerungen nicht mehr abschirmen kann). Schließlich erreicht er das Zimmer des Golems, wo dieser bereits auf ihn wartet. Die meisten Handlungsstränge werden aufgelöst und es kommt zu einem Kampf, da der Golem Matej angreift. Hanka kommt und rettet ihn (sie dachte ebenfalls, dass der Golem Matej entführt hätte) und zusammen treten sie ihm entgegen.

Episodenfinale: Matej/ der Spieler kann entscheiden, ob er, nach allem, was er gesehen hat, das Erbstück wieder an sich nimmt, oder er es dem Golem überlässt. Dann verlassen Hanka und Matej erst das Zimmer, dann das Haus und Matej beschließt seine Familie zu besuchen.

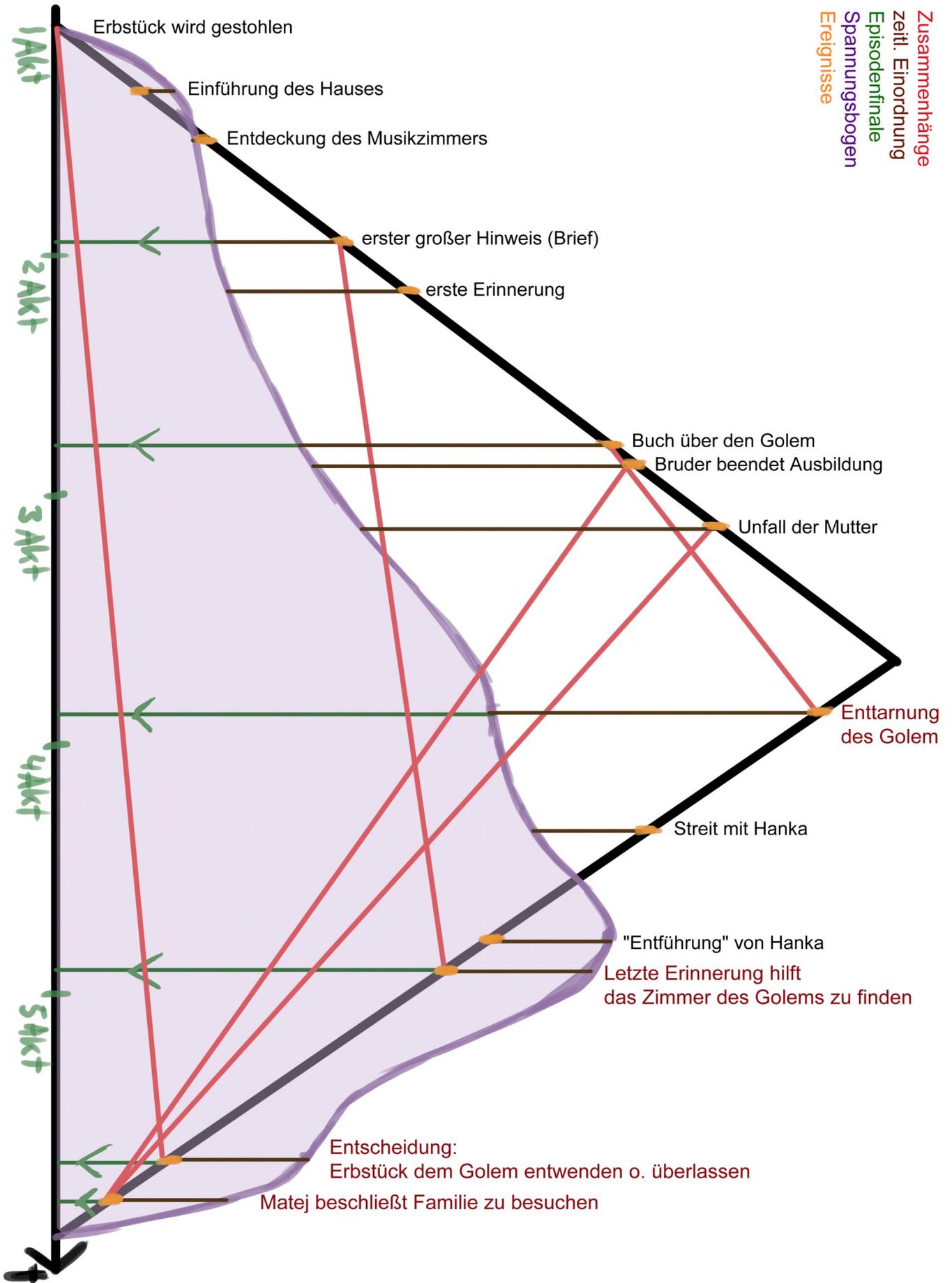
Hanka-Nebenerzählstrang: Hat man sich oft mit ihr gestritten oder sich allgemein wenig mit ihr beschäftigt, taucht sie nicht im Finalen Moment auf, um Matej beim Kampf gegen den Golem zu unterstützen. Außerdem entscheiden die Handlungen, in welcher Beziehung sie nach der Geschichte zueinander stehen. So ist es möglich im Streit auseinander zu gehen (Golem ist besonders schwer, da er ja die Reue symbolisiert und Matej solch ein Auseinandergehen sehr bereut), sie könnten Freunde bleiben (so wie vorher im Prinzip), oder sie könnten es ernsthaft miteinander als Liebespaar versuchen. So kann der Spieler über den Lauf der Geschichte hinweg entscheiden, wie er die beiden sieht. Es gibt kein richtig und falsch, der Spieler entscheidet, was für ihn richtig ist, und was für ihn nicht funktioniert. Außerdem spiegelt sich so gut der Character des Spielers wider. Ist er ruhig und besonnen geblieben, oder hat er sich durch den Golem täuschen und ausspielen lassen?

# Spannungsbogen

Auf dieser Seite befindet sich meine analoge Version, die ich zur Planung genutzt habe.  
Auf der nächsten Seite ist die überarbeitete, digitale Version.



Zusammenhänge  
zeitl. Einordnung  
Episodenfinale  
Spannungsbogen  
Ereignisse



## Character Sheet: Hauptcharakter/ Player Character

### Matej Zjevení

03. Februar 1965 (Wassermann) → 24 Jahre alt  
geboren in Zápý (östlich von Prag), wohnhaft in Prag

**Beruf/Tätigkeit:** Lebenskünstler, repariert Bücher, kleinere technische Geräte, etc. Verkauft Bilder.  
(alles in einem in der Szene bekannten Cafe)

**Persönlichkeit:** Matej ist eher ruhig, wenn er genervt ist reagiert er passiv aggressiv. Meist neutral, aber trotzdem höflich und freundlich gegenüber anderen. Neugierig mit dem Hang Grenzen nicht ganz so eng zu sehen. Durch seine kreative Natur übernimmt er gerne das Ruder, ohne aber dabei andere befehlen zu wollen. Handelt meist, ohne sich mit anderen abzusprechen. Kreativ und hört gern Musik (Punk). Setzt die persönliche Freiheit über Sicherheit, was auch dazu führt, dass er sich schlecht binden kann. Hat ein paar Freunde, sowie eine „Freundin“, sie verhalten sich aber eher wie Freunde, als Geliebte, haben nicht sonderlich viel Kontakt zueinander, aber wissen, dass sie sich auf einander verlassen können (→ interessante Charakter Konstellation). Ist gegen das kommunistische System und somit gegen seine Eltern, die recht systemtreu sind/ sich damit abgefunden haben und keinen persönlichen Nachteil erleben.

### Äußere Merkmale:

- blau gefärbter Irokese, meist nicht hochgestylt
- Dreitagebart
- blau-graue Augen
- Brille (?) (trägt sie allerdings nicht so gern)
- recht schlank und schwächling
- recht klein (ein kleines Stückchen kleiner als Hanka)
- trägt gern schwarz/ allgemein punkige Klamotten
- trägt manchmal etwas make up

### Beziehungen:

- Freundin: Hanka
- Familie: nicht viel Kontakt, ist mit 19 nach Prag gezogen, um eine Ausbildung anzufangen, hat diese recht schnell abgebrochen und lebt seit dem als Lebenskünstler
- Mutter: Ist vollkommen entsetzt über das Verhalten
- Vater: kann Matej verstehen, aber stellt sich aus Solidarität auf die Seite seiner Frau
- Bruder: jüngerer Bruder (20), Ausbildung zum Anwalt
- Schwester: jüngere Schwester (16), sehr sportlich (in der Auswahl zum Olympia Team, Leichtathletik)
- Freunde: „...“, Cafe Besitzer; „...“, Punker Freund, in Hankas Band (Sänger), über ihn hat er Hanka kennengelernt, haben eine Zeit lang zusammen gewohnt;



### Träume/ Ängste/ Besonderheiten?

- Er hat Angst davor auf der Straße zu leben. So ist seine kleine Wohnung, auch wenn er sie nicht mag, sein Fels in der Brandung. Sollte er kurz davor stehen auf der Straße zu landen, würde er wahrscheinlich seinen Lebensstil aufgeben und sich einen (halbwegs) festen Job suchen
- neigt dazu Kontakt zu Leuten einfach abubrechen. Meist bereut er wie er das gemacht hat (nicht unbedingt dass er es gemacht hat).

## **Character Sheet: Nebencharakter**

### **Hanka**

28. November 1962 (Schütze) → 27 Jahre alt

geboren in Prag, wohnhaft in Prag

**Beruf/Tätigkeit:** Spielt in einer kleinen Punk Band (Schlagzeug), hält sich mit Kellner Jobs über Wasser (öfter auch mal in dem Cafe in dem Matej sich aufhält)

**Persönlichkeit:** Sie ist meist fröhlich und aufgeschlossen. Sehr kreativ und musikalisch. Gegenüber anderen ist sie freundlich, aber teilweise etwas vorlaut bis taktlos. Sie benutzt gerne Spitznamen. Sie ist, gerade bei ihren Freunden, die sie reichlich besitzt, dafür bekannt, sehr selbstbewusst zu sein. Das zeigt sich in ihrem Auftreten, aber auch in ihrem Aussehen. Grenzen gelten für sie nur, wenn sie diese selber aufgestellt hat. Allgemein liebt sie ihre Freiheit. Sie ist sehr spontan und geht gern auf Reisen. Genau wie Matej fällt es ihr schwer sich zu binden. Ihre Beziehung funktioniert trotzdem irgendwie, da sie beide das gleiche Problem haben und sich verstehen. Es fällt ihr schwer sich anderen unterzuordnen und Befehle/Anweisungen zu befolgen.

### **Äußere Merkmale:**

- kurz rasierte, schwarz/blond ? gefärbte Haare
- Sommersprossen
- grün-braune Augen
- für eine Frau recht groß (1,83), normalgewichtig
- trägt Make up, manchmal dezent, manchmal sehr kräftig, je nachdem, wie sie sich fühlt
- ihr Kleidungsstil ist recht vielseitig, aber besonders gern trägt sie schwarz und rot, ab und zu mal einen Rock

### **Beziehungen:**

- Freund: Matej
- Familie: lebt in Prag, sie sehen sich 10-12 Mal im Jahr, Familie ist nicht ganz zufrieden mit ihr (vorallem da sie noch keine Kinder und keinen richtigen Job hat), aber ansonsten sind sie doch herzlicher miteinander, als man denken könnte
- Mutter: Jedes Mal wenn sie sich sehen fragt sie, ob Hanka denn schon einen Ehemann gefunden habe, der gut verdient. Sie mag tatsächlich die Musik die Hanka macht recht gerne (erinnert sie an ihre wilde Jugend)
- Vater: wollte, dass sie studiert. Unterstützt sie trotzdem (wenn auch widerwillig)
- Bruder: -
- Schwester: jüngere Schwester (22), Lehrerin (Grundschule), nebenberuflich angehende Autorin (also auch etwas kreativ), seit einigen Jahren nicht mehr gut auf einander zu sprechen
- Freunde: sehr gut mit den Bandmitgliedern befreundet, hat viele lose Freunde in der Punk- und Musikszene Prags

## Beispielszene/ -dialog

(relativ am Anfang. Sie haben das Haus gerade erst betreten und schauen sich um. Hanka im Erdgeschoss, Matej im 1. Stock)

Mit unsicheren Händen greift er nach der Türklinke, um sie langsam herunterzudrücken und tatsächlich. Mit einem leichten Knarren gibt die solide Holztür nach und öffnet den Weg zum Musikzimmer. Matej weiß nicht genau, was er erwartet hatte, aber als sich ihm ein sonnendurchfluteter Raum offenbart fühlt er wieder diese Reue tief in seiner Magengegend. Er hat nie gewusst, dass seine Urgroßmutter Klavier gespielt hatte, aber das ganze Zimmer trägt ihre Präsenz in sich.

H: „Mapuff! Bist du oben?“

M: „Ja. Was gibt's?“

„Moment, ich komm hoch.“

Er hat noch einen kurzen Augenblick Zeit, um sich den großen, schwarzen Flügel anzuschauen, welcher in der Mitte des Zimmers stand. Dann kommt Hanka durch die Tür und strahlt ihn an.

H: „Dieses Haus ist riesig! Und hier scheint auch schon echt lang niemand mehr gewesen zu sein. Hast du ne Idee wem das gehört?“

„Ich... glaub das ist das Haus meiner Urgroßmutter. Eigentlich sollte es gar nicht mehr stehen. Wir waren doch vorhin an der Stelle. Da war kein Haus. Und jetzt, sind wir drinnen.“

„Ist das dein Ernst?“

Auswahlmöglichkeit: 1. aufbrausend 2. ruhig

1. „Seh ich aus, als würd ich mir das ausdenken?“ → weiter im Gespräch

2. „...“ → weiter im Gespräch

H: „Schon gut. ... Hast mir nie viel über deine Familie erzählt. Konnte sie auch Klavier spielen?“

„Wer?“

„Na deine Uroma du Spaßkopp“

„Ja konnte sie.“

„Was sind das für Noten da? Spiel die mal!“

Auswahlmöglichkeit: 1. nachgeben und spielen 2. ablehnen und nicht spielen

1. „Wenns sein muss“ (Matej spielt kurz Klavier)

„Deine Uroma wär bestimmt stolz.“

„Sie kannte mich doch kaum.“

„Aber ihr seid euch so ähnlich.“

„Woher willst du das denn wissen?“

„Ich merk sowas. Glaub mir einfach.“ → weiter im Gespräch

2. „Ne lass mal“ → weiter im Gespräch

M: „Was wolltest du eigentlich?“

„Achja, fast vergessen. Hab was gefunden, was auf deine Beschreibung passt. Komm mit.“

Schnellen Schrittes läuft Hanka voran, führt ihn durch den langen Gang an den dunklen, schweren Türen vorbei, die breite Treppe hinunter durch den Saal in ein geräumiges Zimmer mit dunkler Tapete. Auf dem Weg dorthin wechseln sie ein paar Worte.

M: „Wo führst du mich hin?“

„Ich hab da was in einem der Zimmer gefunden. Dem Herrenzimmer, glaub ich.“

„Herrenzimmer?“

„Is ja auch egal. Dass du immer alles so genau wissen musst. Jedenfalls musst du dir das mit eigenen Augen anschauen.“

Dort angekommen sieht Matej sich neugierig um. Alle Möbel sind aus dunkelbraunem Holz und an den Wänden hängen ausgestopfte Hirschköpfe. Er fühlt sich etwas unwohl, und doch kommt er nicht umhin die punkvolle Ausstattung zu bewundern. Das Herzstück des Raumes ist jedoch der edle Kamin vor dem ein paar alte, staubige Sessel stehen.

M: „Was ist?“

„Fällt dir das nicht auf? Mir ist es direkt als erstes, ja fast ins Auge gesprungen!“

„Was?“

„Mapuff! Na dieses Portrait dort!“

Matej dreht sich zu Hanka um und folgt ihrem Blick. Dann fällt ihm auf, was sie meint. Ein riesiges Gemälde eines glatzköpfigen Mannes mit leeren Augen hängt an der dunkelgrünen Wand. Ihm überkommt genau das gleiche mulmige Gefühl das er hatte, als er dem Mann das erste Mal begegnet war.

H: „Das ist er doch, der Dieb, oder?“

Auswahlmöglichkeit: 1. Sie fragen, was sie von dem Gemälde hält. 2. Sie fragen, was sie von dem Haus hält. 3. Ihr mehr von der ersten Begegnung mit dem Mann erzählen. 4. sich verabschieden und weitersuchen.

1. „Was hältst du von dem Bild?“

„Ist ziemlich gruselig. Ich hab das Gefühl ich hätte diesen Typen schon mal gesehen. Aber das kann nicht sein. Ich versteh nur wirklich nicht, warum man sich so ein Gemälde aufhängt. War er der Hausherr hier? Oder ein Freund der Familie? Ist einfach total seltsam, oder?“

„Ja sehr.“

„Außerdem ist es irgendwie an der Wand festgeklebt. Ich wollt gucken, ob irgendwas dahinter ist, aber ich habs nicht abbekommen. Kannst ja mal nach was hebelartigem gucken. Ziemlich verdächtig. Wer klebt schon seine Bilder fest?“ (Hinweis auf Lösen des Rätsels)

„Stimmt. Ich schau mich mal um.“

„Naja, hast du sonst noch was?“ → Rückkehr zur Auswahl

2. „Denkst du wirklich, dass dieses Haus hier das Haus meiner Uroma ist... war?“

„Ja auf jeden Fall. Ich versteh zwar nicht, wie es sein kann, dass es abgerissen wurde und wir uns trotzdem hier aufhalten, aber da wird es eine Erklärung für geben. Außerdem Also ich finds schon recht eindeutig oder?“

„Es könnte ja auch...“

„Warum dieser Typ wohl ausgerechnet hier her abgehaun ist? Ob es irgendeine Verbindung zwischen ihm und deiner Uroma gibt?“ → Rückkehr zur Auswahl

3. „Von wann ist denn dieses Gemälde, wenn der Typ hier genauso aussieht, wie vorhin im Cafe. Entweder er altert nicht, oder dieses Bild ist nur weniger Jahre alt.“

„Stimmt, du hast Recht. Das ist echt seltsam. Kannst du nochmal beschreiben wie genau du ihm begegnet bist?“

„Also wir waren im Cafe, dann bin ich ja auf die Toilette, und als ich aus der Kabine raus bin, stand er da. Dann hat er sich umgedreht und ist gegangen. Ich bin ihm gefolgt und wollt mich grade wieder zu dir setzen, als ich gemerkt hab, dass die Kette weg ist.“

„Wann hat er dir die Kette gestohlen?“

„Ich... ich bin mir nicht sicher. Ich kann mich nicht dran erinnern, dass er mich berührt hätte.“

„Bist du sicher, dass er sie gestohlen hat?“

„Ja! Da bin ich mir hundert prozentig sicher! Irgendwas geht da nicht mit rechten Dingen vor sich. Der Typ ist nicht... normal.“

„Ist ja in Ordnung. Ich glaub dir.“ → Rückkehr zur Auswahl

4. „Ich geh dann mal weitersuchen.“

„Mach das.“ → Gespräch beendet. Es ist möglich sie danach nochmal anzusprechen und vorher nicht gewählte Gesprächsoptionen nachzuholen.

## Wichtige Gegenstände

- **Erbstück:** eine Kette mit einem Anhänger. Gehörte zum Hochzeitsschmuck der Ur-Ur-Uroma und wird seitdem entweder vererbt oder bei der Hochzeit des ältesten Kindes weitergegeben. Matej hat es seiner Mutter gestohlen, als er seine Ausbildung abgebrochen hat, um einen finanzielle Plan B zu haben. Der Golem empfindet das Erbstück als anziehend, da es der Uroma gehört hat. Er will es also besitzen, da er den Drang spürt der Uroma nah zu sein. Das ist der Grund, warum der Golem es stiehlt. Matej im Gegensatz möchte die Kette zurück haben, da es momentan die einzige wirkliche Verbindung zu seiner kompletten Familie ist (es gehörte ja seiner Uroma und jetzt seiner Mutter). Das Erbstück ist also das Verbindungsglied zwischen Familie, Haus und Golem. Außerdem hat er das Gefühl es nicht verlieren zu dürfen, da er es seiner Mutter gestohlen hat, es ihm also gar nicht wirklich gehört. Er fühlt die Verpflichtung es ihr zurück geben zu können. Er hatte auch nie wirklich vor, das Medallion zu verkaufen.

- **Golem:** Der Golem taucht das erste Mal auf, als Matej von dem Tod seiner Uroma erfährt. Er hat eine direkte Verbindung zu dem Erbstück und somit der Uroma. Der Golem symbolisiert die Reue. Das zeigt sich in Hinblick auf sein erstes Erscheinen, oder dabei, dass er Matej zwingt sich mit sich selbst auseinanderzusetzen. Der Golem taucht in der Geschichte immer vermehrt an den Stellen auf, an denen jemand Reue empfindet. Dies ist in einigen Nebenstories der Erinnerungen zu sehen, aber auch der Stelle, an denen Matej etwas von seiner Familie hört tritt der Golem auf. Erst als Matej mit dem Haus und seiner Uroma abgeschlossen hat und zudem beschließt mal wieder seine Familie zu besuchen, verschwindet der Golem aus seinem Leben.

- **Haus:** Das Haus ist im Prinzip ein kompletter Abschnitt im Leben von Matej, mit dem er sich nie beschäftigen wollte, es bereut und nun die Chance hat es nachzuholen. Er kann die Geheimnisse des Hauses, und damit die Geheimnisse und das Leben der Uroma erkunden. Matej hat fast das Gefühl, als ob das Haus eine eigene Persönlichkeit besitzt. So leitet es ihn und seine Freundin durch ein musikalisches Thema und Gegenständen an bestimmten Orten, um die Rätsel zu entschlüsseln. Gleichzeitig beinhaltet dieses Haus auch den Aufenthaltsort, das Zimmer des Golems. Je näher man diesem Zimmer kommt, desto weniger Einfluss hat die positive Persönlichkeit des Hauses.

## Gameplay/ Spielkonzept

Das Spielkonzept ist als ein 3D-Adventure zu verstehen. Der Spieler steuert den Hauptcharakter Matej in einer 3-dimensionalen Welt, welche leicht stilisiert ist. Der Fokus liegt auf dem Erkunden, den Dialogen und Rätseln. So umfasst das Gebiet, das der Spieler besuchen kann, das Haus der Uroma mit rund einem dutzend Zimmern, sowie einem Gebiet außerhalb des Hauses, wo er die Nebenstraßen untersuchen kann. Im, sowie außerhalb des Hauses, gibt es, im Wechsel mit Rätseln und Erkundungen im Haus, Dialoge mit Einwohnern zu führen. Diese beinhalten einerseits Hinweise, andererseits ist es bei einigen Personen möglich deren Erinnerungen zu besuchen. Diese Erinnerungen sind in sich geschlossene Nebenerzählstränge, in welchem der Spieler in einem abgeschlossenen Gebiet eine Aufgabe zu erledigen hat (z.B. Dialoge führen und Items sammeln, um ein Ziel zu erreichen/erfüllen). Das Haus hilft einem, sobald das Musikzimmer entdeckt wurde, indem an Orten mit versteckten Hinweisen eine Melodie ertönt (ein Lied, welches die Uroma früher immer gespielt hat). Der Spieler weiß so, an welchen Stellen er sich nochmal etwas genauer umschauen sollte.

Ein wichtiges Feature soll auch das Wählen zwischen verschiedenen Möglichkeiten sein. Sei es nun im Dialog oder bei Handlungsmöglichkeiten. Das soll dazu führen, dass der Spieler entscheiden kann, in welche Richtung sich die Story entwickelt/ wie der Hauptcharakter reagiert. Ich finde es

wichtig das Feature mit einzubauen, da dieses Anpassen der Handlungen im Spiel an die eigenen Handlungen für mehr emotionale Verbundenheit mit dem Spielcharakter führt.

Ich könnte mir das Spiel, da der Fokus auf der Story liegt, sehr gut als Episoden Spiel vorstellen, solange die Daten der Veröffentlichungen weniger als 2 Monate auseinander liegen. Für das Spiel hätte solch eine Veröffentlichung den Vorteil, dass sich die Story in den Pausen zwischen den Episoden weiter entwickeln könnte, und die Spieler Zeit hätten sich tiefer und über einen längeren Zeitraum mit der Story zu beschäftigen. Eine einmalige Veröffentlichung als komplettes Spiel wäre natürlich auch gut denkbar.