

## Zweites Gespräch: Notes

- Sehr wichtig: Aspekte an denen wir als Spieler die Zeitschleife / die Beschädigung des Chips erkennen
  - Beschädigung des Chips schreitet immer weiter voran
  - UI glitcht herum
  - Türen erscheinen und verschwinden
  - Kalender spring vom 23. September auf den 23. September um
  - Identische Ereignisse (Schlägerei, Begrüßungen, Lauffwege)
    - Minimale Abänderungen nötig, da nur eine „Zeitschleifen-Simulation“
    - AUSARBEITEN
- Station als Versuchslabor
  - Bei Erfolg: Bedrohung der Versklavung der halben Menschheit
  - Sollten wir zum Schluss feststellen (Wie?)
- Sirenen regeln Tagesablauf
  - Zeitdruck -> 10 Minuten Zeit, zu erkunden oder Passagiere zu rekrutieren
  - „Ja ich fahre morgen in Urlaub“ „Hast du das nicht gestern schon...“ \*BIEP\* „Oh muss zur Arbeit. Tschö“
  - Nach 7 Tagen erreichen die Chefs die Raumstation -> Genug Rekruten -> Sieg, sonst Game Over
- Mögliche Idee: Jemand ist verstorben -> Keiner erinnert sich mehr an den Arbeiter
- Mögliche Idee: Nachts beseitigt ein Aufräumkommando alle „Beweise“
  - Was nicht beseitigt werden kann, wird per Chip ausgeblendet