



WS 2020/21

SISYPHUS: EFFICIENT REALITY

EXPOSÉ ZUR ERLÄUTERUNG UNSERER STORYWORLD

SVEN LÜPKE, JANNIK CZEMPIN, FABIAN VON THUN
TECHNISCHE UNIVERSITÄT MÜNCHEN
Geschichtswelten

Inhalt

Unsere Storyworld: Täglich grüßt die Raumstation	2
Der Grundkonflikt unserer Storyworld.....	2
Wie bleibt unsere Storyworld erzählbar?	3
Vorbilder und Allegorien unserer Storyworld	3
Unsere Main-Story	4
Der erste Akt: Die Erkenntnis des Protagonisten.....	4
Der Held am Boden	4
Der Ruf zum Abenteuer.....	5
Der zweite Akt: Rekrutierungsarbeiten.....	5
Der dritte Akt: Die Befreiung der Ceres-1	6
Ende 1: Conrad widersetzt sich	7
Ende 2: Conrad kooperiert	7
Ende 3: Die Revolte ist erfolgreich	7
Die spielerische Umsetzung unserer Storyworld	7
Art und Beginn des Spieles.....	7
Detektivische Rekrutierungsarbeit.....	8
Unser Derivat zur Storyworld	8
Der erzielte Effekt unseres Derivats.....	9
Die Story unseres Derivats	9
Das Verhältnis der Story zur Main-Story	10

Unsere Storyworld: Täglich grüßt die Raumstation

Unsere fiktive Welt entspricht einer leicht futuristischen Version unserer aktuellen Gesellschaft. Die Technik ist leicht fortgeschrittener und Reisen ins All sind bei Weitem keine Besonderheit mehr. Wie auch in unserer Welt, bilden Technikfirmen die Spitze der Wirtschaft und bestimmen weitreichend unseren Alltag. Mit bekannten Problemen wie dem menschengemachten Klimawandel und zunehmender Verschmutzung der Umwelt sehnen sich die Bewohner des Planeten Erde nach einer Zeit, in der alles einfacher war. Eine Zeit, in der die Welt für sie im Gleichgewicht war. In der sich nicht an jedem Straßenrand der Müll stapelt und in der unangenehme Aspekte des alltäglichen Zusammenlebens einfach ausgeblendet werden können. Gleichzeitig strebt die Menschheit nach Effizienz. Die Technik wird immer schneller, Algorithmen mächtiger und Firmen arbeiten an immer neuen Methoden, unseren Alltag positiv zu beeinflussen.

Als einer der ganz Großen arbeitet „Sisypho“ unter der Leitung des selbsternannten Weltverbesserers und CEOs Oliver Magre derzeit an einer der revolutionärsten Technologien der letzten Jahre. Mittels eines Computerchips, genannt das "Gamophone" oder kurz „Gamo“, welcher operativ in das Gehirn eingesetzt wird, ist es seinen Nutzern möglich, ihre Umwelt durch „Augmented Reality“ anders wahrzunehmen. Erste Prototypen haben dabei bereits ihren Weg in den Handel gefunden und die Erdenbewohner erfreuen sich an der neuen Technik. Sie lassen sich so das Wetter einblenden, sich an anstehende Termine erinnern oder nehmen über das Internet Kontakt zu ihren Freunden und Bekannten auf. Gleichzeitig lassen sich durch automatisierte Algorithmen unschöne Störfaktoren in der Umwelt einfach ausblenden. Der zugemüllte Stadtpark wird so zur grünen Oase und das uralte Haus gegenüber bekommt einen gänzlich frischen Anstrich. Doch was sie nicht wissen: Die Technologie ist zu weit mehr fähig, als sie zu glauben wagen.

Der Grundkonflikt unserer Storyworld

Im Jahre 2078 sendet der Technikgigant „Sisypho“ bemannte Raketen Richtung neu errichteter Raumstationen außerhalb unseres Sonnensystems. Auf diesen sollen weitere Forschungen betrieben und die Entwicklung des „Gamo“ voran gebracht werden. Im Glauben, sich als technische Entwickler an dieser zu beteiligen, machen sich immer mehr Besatzungsmitglieder auf den Weg in die unendlichen Weiten. Dort angekommen, werden Sie für Testzwecke mit einem der besagten Chips ausgestattet – angeblich um so nebenbei aktuelle Prototypen zu testen. Tatsächlich machen sie das auch, doch der wahre Grund der Raumstation ist ein ganz anderer.

Das große Ziel der neuen und verbesserten Chips besteht darin, das Arbeiten effizienter zu gestalten. Die hohen Ämter von „Sisypho“ sehen insbesondere Aspekte wie Pausen oder Wochenenden im Verdacht, die Menschheit ihr Gesamtpotential nicht ausschöpfen zu lassen. Aus diesem Grund verändert der neue „Gamo“ nicht nur die optische Wahrnehmung seiner Nutzer, sondern ebenso ihre Erinnerungen und Eindrücke. Während das erste Jahr auf der Station dazu genutzt wurde, eine erdähnliche Gesellschaft aufzubauen, versetzte man die Testobjekte anschließend in eine Zeitschleife. Auf diese Weise erlebt die Besatzung jeden Tag aufs Neue und erledigt brav ihre Arbeiten. Einige wenige Aufseher beobachten das Geschehen und erstatten Bericht an die Forscher auf der Erde.

Die umfangreiche Crew der Raumstation merkt somit nicht, dass sie bereits seit Jahren den immer gleichen Tagesablauf durchleben und erledigen immer wieder aufs Neue meist sinnfreie Aufgaben. Dabei kristallisierten sich im ersten Jahr auf den Stationen allerdings bereits bestimmte Gruppierungen und soziale Schichten heraus. So wird die Arbeiterschaft beispielsweise eingeteilt in einfache Arbeiter,

Koordinatoren sowie Produkttester, wobei letztere von der Allgemeinheit als die oberste Riege angesehen werden. Innerhalb der Stationen kommt es so auch immer wieder zu Konflikten, in denen vermeintlich besser gestellte Besatzungsmitglieder die einfachen Arbeiter demütigen und diese sich ihren Respekt hart erkämpfen müssen. Aufgrund der Zeitschleife wird diese Rangordnung so schnell auch nicht verändert werden können.

Wie bleibt unsere Storyworld erzählbar?

Derartige gesellschaftliche Strukturen ermöglichen uns einen großen Spielraum für Geschichten. So lässt sich der ständig wiederholte Tag etwa aus der Perspektive verschiedenster Crewmitglieder erleben, wodurch sich insbesondere durch die verschiedenen Charakterzüge und sozialen Stellungen dieser Figuren neue Erzählstränge entwickelt lassen. Doch nicht nur innerhalb der Raumstation und damit innerhalb derer etablierten Gesellschaft sind verschiedene Erzählungen möglich.

Wie sich am Ende unserer Hauptstory herausstellen wird, ist die Raumstation unseres Protagonisten nicht die einzige. „Sisypho“ möchte sich bei seinen Forschungen nicht auf ein einziges Versuchslabor verlassen und lässt daher gleich mehrere Stationen bemannt. Deren jeweiliges erstes Jahr wird sich dabei teilweise drastisch von den anderen unterscheiden, womit sich neue Gesellschaften und damit neue Umgebungen, soziale Stellungen und Gruppierungen herauskristallisierten. Während verschiedene Storys innerhalb einer Einrichtung insbesondere durch die Zeitschleife schnell einheitlich werden könnten, sorgt dieser Aspekt für nahezu grenzenlose Möglichkeiten, den Grundkonflikt in Form der Zeitschleife auf neue Arten zu erzählen. Entsprechend der verschiedenen Persönlichkeiten der Besatzungen und Umgebungseinflüssen fallen die sich ständig wiederholenden Tage der Raumstationen schließlich sehr unterschiedlich aus.

Vorbilder und Allegorien unserer Storyworld

Nachdem wir mit unserer Storyworld nicht nur eine bestimmte Gruppierung und ihre Erlebnisse darstellen, sondern gleich mehrere Gesellschaften und deren soziale Anordnungen aufzeigen, ermöglicht sie uns die Erschaffung nahezu endlos vieler Figuren. Gerade in einer kleineren Gesellschaft innerhalb einer Raumstation lässt sich dabei besonders gut der Überblick behalten und Spieler können sich in einer eigenen Rolle verwirklichen. Mit der Darstellung verschiedenster Gesellschaftsschichten und Umgebungen lassen sich so immer neue Vorbilder aufgreifen.

Innerhalb unserer Hauptstory begleiten Spieler oder Zuschauer einen Charakter, der sich durch seine untergeordnete Einstellung eigentlich nicht als Held der Geschichte zu eignen scheint. Auf diese Weise können sich bereits Viele mit dem Protagonisten identifizieren, die selbst nicht das Gefühl haben, in ihrem Umfeld Großes bewirken zu können. Dass er schließlich doch den Mut aufbringt, sich gegen den Firmenvorstand und dessen Machenschaften zu stellen, dürfte Spieler oder Zuschauer motivieren, selbst mehr Courage im Alltag aufzubringen. Dank unserer durch die Verwendung multipler Raumstationen und Gesellschaftsstrukturen sehr vielfältigen Storyworld, lassen sich dabei beliebige Vorbildfiguren etablieren und in möglichen weiteren Erzählungen begleiten. So sehen wir für künftige Erzählungen, in denen ebenfalls ein Protagonist der Zeitschleife entkommt, weitere Charaktere vor, die wiederum für andere Leser identifizierbar sind.

Konkret wird die Firma „Sisypho“ und deren CEO dabei stets als Antagonist betrachtet. Wir sehen in ihr den übermächtigen Technikgigant, der in unserer Welt in der Rolle von Google, Amazon oder Apple ihren Platz findet. Die direkten Verbindungen zwischen den AR-Chips unserer Storyworld und der Befürchtungen einiger Menschen, die Gesellschaft könnte durch Großmächte wie Microsoft mit

solchen ausgestattet werden, sind dabei offensichtlich. Unsere Geschichte soll aufzeigen, wozu eine solche Technologie theoretisch in der Lage wäre und wie sie unsere gesamte Gesellschaft beeinflussen könnte.

Eine weitere Intention hinter dem Konzept der Zeitschleife ist es zudem, eine Verbindung zum sich ständig wiederholenden Alltag aufzubauen. Gerade in der aktuellen Zeit, in welcher nahezu alles von zu Hause erledigt wird und Viele sich jeden Tag wieder vor ihren Heimrechner setzen, können sich die Tage schon sehr einheitlich und abwechslungsarm anfühlen. Zwar merken die Arbeiter auf den Stationen das durch die Zeitschleife nicht selbst, gerade in Form eines Videospiels, in dem wir den gleichen Arbeitstag immer wieder erleben, wird Spielern dieses Gefühl sehr schnell bekannt vorkommen.

Unsere Main-Story

Unsere Geschichte fokussiert sich insbesondere auf die Raumstation Ceres-1. Auch hier hat sich im ersten Jahr nach der Ankunft der Crew eine stabile Gesellschaft und soziale Rangordnung etabliert. Diese unterteilt sich im Wesentlichen in drei Gruppen: Einfache Arbeiter für niedere Aufgaben wie die Reinigung des Schiffes oder die Logistik, fortgeschrittene Wissenschaftler, die angeblich zu wichtigen Entwicklungen des neuen „Gamo“ beitragen und zu guter Letzt die elitären Arbeiter.

Diese konnten sich durch ihr oftmals ungehobeltes und perfides Verhalten die einfachsten Arbeiten wie das Management oder die Überwachung der übrigen Besatzung erschleichen. Entsprechend herablassend und respektlos werden die unteren Schichten von ihnen auch behandelt. Aus eben dieser Gruppierung lernen wir im Verlaufe der Geschichte auch unterschiedliche Charaktere kennen, die sich an den bekannten „Rüpel“-Charakterzügen orientieren.

Der erste Akt: Die Erkenntnis des Protagonisten

Doch unser Protagonist hatte nicht das Glück, sich in eine solch hohe Riege einzureihen. Als eher schüchterner und zurückhaltender Arbeiter der Logistik erledigt Conrad Tag für Tag seine Aufgaben und ist mit dem Leben auf der Ceres-1 einigermaßen zufrieden. Wir steigen als Spieler direkt in einen typischen Tag innerhalb der Zeitschleife ein. Conrad erwacht in seiner Kammer, macht sich fertig für die Arbeit und erhält über sein Pad seine für ihn neuen, eigentlich aber immer gleichen Aufgaben. Voller Motivation und Tatendrang verlässt er seine Kabine, grüßt bekannte Gesichter und geht Mitgliedern der elitären Riege möglichst unbemerkt aus dem Weg. Er trägt Einzelteile von A nach B, transportiert größere Güter oder überbringt den Forschern lang erwartete Ergebnisse.

Dabei trifft er wiederholt auf Simon, scheinbar ebenfalls ein Arbeiter der unteren Klasse und Conrads wichtigste Bezugsperson auf der Station. Gelegentlich begegnen sie sich auf den Gängen, reden kurz über die Arbeit oder tauschen sich über private Interessen aus. Conrads nervöses Verhalten ihm gegenüber im Verhältnis zu den Gesprächen mit den übrigen Crewmitgliedern vermittelt dabei dem Spieler, dass zumindest aus Conrads Sicht sich mehr hinter dieser Beziehung verbergen könnte als nur Freundschaft. Was Conrad jedoch nicht weiß: Simon ist tatsächlich ein Angestellter von „Sisypho“.

Der Held am Boden

Mit der Aufgabe, die Abläufe im Geheimen auf der Station zu überwachen, wurde Simon zusammen mit den übrigen Passagieren auf der Raumstation angesiedelt. Ohne seines Wissens wurde er jedoch ebenfalls per „Gamo“ manipuliert und befindet sich in der Zeitschleife. Während ihm das in den ersten Monaten noch nicht klar war, schürte er nach einem telefonischen Gespräch mit dem CEO von

„Sisypho“ Verdacht. Erschüttert von dem Verrat seines Arbeitgebers machte es sich Simon so zur Aufgabe, selbst gegen die Abläufe auf der Ceres-1 vorzugehen. Sein Plan: Einen der couragiertesten elitären Arbeiter durch Beschädigung dessen Chips aus der Zeitschleife zu befreien, um so eine mögliche Revolte in Gang zu setzen.

Eines Abends schleicht er sich in einem abgedunkelten Lager von hinten an einen der Arbeiter heran und setzt ihn durch einen Schlag auf den Hinterkopf außer Gefecht. Allerdings muss er erkennen, dass er nicht irgendeinen Arbeiter getroffen hat, sondern ausgerechnet Conrad. In seiner Panik rennt Simon zurück in sein Quartier und zerstört alle seine Notizen und Aufzeichnungen, die ihn tagtäglich daran erinnern, dass er selbst in der Zeitschleife steckt. Er hofft, bereits morgen wieder alles vergessen zu haben und sich so von weiteren riskanten Aktionen gegen das Unternehmen abzuhalten. Diese ganze Geschichte erfahren wir als Spieler zusammen mit Conrad zum Ende des zweiten Aktes, was Conrad nicht nur sehr überrascht, sondern zutiefst erschüttert. Der Verrat seines ehemaligen Freundes stürzt ihn in eine tiefe Traurigkeit. Der Held ist am Boden.

Der Ruf zum Abenteuer

Doch bevor er von diesen Hintergründen erfährt, wacht Conrad zunächst verwirrt und mit starken Kopfschmerzen in der Lagerkammer auf. Er befürchtet sich den Kopf gestoßen zu haben und rechnet in dieser Folge mit einer Gehirnerschütterung. Beim Verlassen des Raumes fallen ihm diverse Besonderheiten an der Raumstation auf. Alles wirkt weniger imposant und teilweise fallen ihm auch Türen an Stellen auf, an denen er eigentlich eine einfache Wand vermutet hatte – sein „Gamo“-Chip wurde zerstört. Conrad beschließt, zunächst die Nacht darüber zu schlafen und sich von seiner offensichtlichen Gehirnerschütterung zu erholen. Doch der nächste Tag hält weitere Überraschungen für ihn bereit.

Nachdem wir als Spieler bereits zwei Mal den gleichen Tagesablauf von Conrad begleitet haben und so feststellen konnten, dass wir uns in einer Zeitschleife befinden, wundert sich nun auch Conrad selbst über die Wiederholungen. Seine zuvor noch so einzigartig wirkenden Aufgaben sind identisch mit denen des Vortags. Beim Verlassen der Schlafräume grüßen ihn auch die genau gleichen Leute auf die genau gleiche Art wie noch am Vortag. Doch zunächst schiebt Conrad die Ungereimtheiten erneut auf seine Gehirnerschütterung und wird sich erst am Folgetag der unbestreitbaren Wahrheit bewusst: Er erlebt jeden Tag immer und immer wieder aufs Neue. Da er der einzige zu sein scheint, der diesen Umstand bemerkt, sieht er sich dazu berufen, etwas zu unternehmen. Als für gewöhnlich sehr untergeordneter Mensch ist es für ihn zwar ein großes Hadern, die Situation anzuerkennen und sich selbst zum „Helden der Geschichte“ zu mausern, doch er sieht keine Alternative: Er muss etwas unternehmen und sich gegen „Sisypho“ behaupten. Hier treten wir mit dem „Call to Adventure“ in den zweiten Akt ein.

Der zweite Akt: Rekrutierungsarbeiten

Infolge seiner Erleuchtung versucht Conrad nun, weitere Crewmitglieder von seinen Erkenntnissen zu überzeugen. Gerade die Erwähnung des Schlags auf den Hinterkopf sorgt aber dafür, dass ihm die wenigsten Besatzungsmitglieder Glauben schenken möchten. Es kommt für ihn daher ganz genau darauf an herauszufinden, welche Charaktere sich am besten zur Rekrutierung eignen. Gelegentlich zeigen sich die Arbeiter dabei auch willig, ihren Chip mit Gewalt zerstören zu lassen – ohne setzt sich deren Erinnerung zum Morgen schließlich wieder zurück. Auf diese Weise baut Conrad mit der Zeit einen immer größeren Widerstand auf.

Dabei macht er aber bewusst einen großen Bogen um Simon. Seinen guten Freund möchte Conrad schließlich nicht in Gefahr bringen. Dass dieser aber wiederholt das Gespräch mit ihm sucht und mehr wissen möchte, besteht für Conrad ein durchgehender Konflikt: Soll er Simon einweihen und damit womöglich sein Leben gefährden oder soll er lügen und so auf längere Sicht eine Distanz zwischen ihnen schaffen. Gerade durch seine Gefühlslage erscheint ihm Letzteres besonders schwer.

Auf seiner Reise durch das Raumschiff lernt Conrad dabei auch noch weitere Crewmitglieder kennen und erfährt auch mehr über Oliver Magre, den CEO von „Sisypho“. Dieser gibt sich in der Öffentlichkeit zwar als gewissenreiner Weltverbesserer, ist im Grunde aber vielmehr an Profit und der Kontrolle über die Menschheit interessiert. Diverse Medienberichte wollen das in der Vergangenheit zwar schon des Öfteren ermittelt haben, durch sein kompetentes Team aus Anwälten hat es diese Ansicht über Magre jedoch bisher nicht in den öffentlichen Konsens geschafft.

Mit einer umfangreichen Revolte ist es das Ziel Conrads, auf dem Schiff Chaos zu stiften und so „Sisypho“ dazu zu bewegen, das Experiment abubrechen. Mittels Videos der Überwachungskameras wird ihm jedoch zuvor gezeigt, dass ausgerechnet Simon ihn in die missliche Lage gebracht hatte. Dieser ist allerdings nicht direkt in der Lage, sich zu rechtfertigen, packt unter dem Druck seines Kollegen aber aus: Er erzählt davon, eigentlich für „Sisypho“ zu arbeiten und angesichts Conrads Behauptungen wohl ebenfalls in der Zeitschleife gefangen zu sein. Aus Conrads Sicht ist das Vertrauen zu seiner Bezugsperson und auch zum Rest der Besatzung stark beschädigt und er sieht sich als naiven Narr, der nie im Stande sein konnte, die Machenschaften auf der Ceres-1 aufzudecken. Wir befinden uns hier am „All ist Lost“-Punkt des Drei-Akt-Schemas und gehen über in den dritten Akt.

Der dritte Akt: Die Befreiung der Ceres-1

Während der Ereignisse begibt sich eine Sonde mit ausgewählten Vorstandmitgliedern von „Sisypho“, Oliver Magre und einigen Sicherheitsleuten auf den Weg auf die Ceres-1, um die dortigen Umstände zu untersuchen. Sie erreichen die Station während der Revolte, die Simon nach dem Streit mit Conrad ohne dessen Beteiligung angezettelt hat. Um so seinen Namen wieder reinzuwaschen und wieder ein stabiles Verhältnis zu Conrad zu etablieren, nimmt Simon dessen Rolle ein, was Conrad zunächst nicht bemerkt. Er befindet sich in seiner Kammer und hat mit seinen Gefühlen und dem Verrat zu kämpfen.

Das Team von Magre versucht, die Situation auf der Station wieder unter Kontrolle zu bringen und schreckt dabei auch vor extremer Gewalt nicht zurück. Aufgeschreckt durch den Lärm verlässt auch Conrad seine Behausung und findet sich inmitten des Chaos wieder, in der seine von der Zeitschleife befreiten Kammeraden gegen die Einheiten von „Sisypho“ ankämpfen. Er erblickt Simon, der als offensichtlicher Anführer zunächst die Arbeiter anfeuert, sich nicht unterkriegen zu lassen, dann aber von den Sicherheitsleuten in einen separaten Raum verschleppt wird. Mit der Motivation, ihm in der Not beizustehen, bahnt sich Conrad so seinen Weg durch das Chaos und erreicht schließlich einen großen Raum mit Panoramablick auf den Aufenthaltsbereich der Raumstation. Hier muss er bei seiner Ankunft miterleben, wie Simon von Oliver Magre persönlich hingerichtet wird. Entbrannt vor Wut stürmt er daraufhin auf Magre zu, wird jedoch von dessen Sicherheitsleuten festgehalten.

Da Simon zuvor bereits über die Ereignisse der letzten Tage berichtete, um so einer möglichen Bestrafung zu entgehen, konfrontiert Magre Conrad siegessicher mit den Ereignissen und stellt ihn schließlich vor eine Wahl: Entweder Conrad pfeift seine Meute zurück und kooperiert so mit Magre und „Sisypho“ oder er und seine gesamte Crew werden zusammen mit der Raumstation gesprengt. Magre unterbreitet dabei den perfiden Plan, die Ereignisse zu vertuschen und die Zerstörung der

Ceres-1 als tragischen Unfall zu inszenieren. Conrad hat nun also die Wahl: Wird er kooperieren und so seine Leute verraten oder wird er sich widersetzen und ihren Tod riskieren?

Ende 1: Conrad widersetzt sich

Conrad weigert sich und versucht mit letzter Kraft sich aus den Griffen der Wachleute zu befreien. Das misslingt und Magre kündigt seinen Rückzug und die Zerstörung der Ceres-1 an. Schließlich darf die Öffentlichkeit nie etwas von den Vorkommnissen auf dieser Raumstation erfahren. Wir sehen die Mitarbeiter von „Sisypho“ die Station verlassen und werden Zeuge, wie die Ceres-1 gesprengt wird. Abschließend sehen wir diverse Medienberichte, in denen über einen tragischen Unfall auf der Station berichtet wird und scheinheilige Vorstandsmitglieder, darunter auch Oliver Magre, den Familien und Angehörigen der Opfer ihr Beileid aussprechen. Sie versprechen, auf den weiteren Stationen solche Vorfälle zu verhindern. Als Spieler kommt die Existenz weiterer solcher Stationen dabei überraschend.

Ende 2: Conrad kooperiert

An einer Rede an seine Revolte kündigt Conrad ein Übereinkommen mit „Sisypho“ und das Ende der Kämpfe und Zeitschleifen an. Er und Oliver Magre schütteln die Hände, wobei Conrad aber überraschend von den Wachleuten festgesetzt und betäubt wird. Er erwacht anschließend wieder in seiner Unterkunft und freut sich schon auf den Arbeitstag. Überrascht begutachtet er seine vielfältigen Aufgaben, begrüßt die Kollegen und macht sich an die Arbeit wie schon am ersten Tag. „Sisypho“ hat Conrads Chip repariert und auch den Rest der Revolte zerschlagen. Er und seine Kollegen befinden sich wieder innerhalb der Zeitschleife und gehen ihrem normalen Alltag nach. Dass anstelle von Simon ein ganz anderer Kontrolleur durch die Station streift, fällt Conrad aufgrund der AR-Technologie seines Chips nicht auf und so begrüßt er den Neuling direkt als wäre es sein früherer Freund. Wir sehen abschließend die Ceres-1 in der Totalen und bemerken um sie herum zahlreiche weitere Raumstationen.

Ende 3: Die Revolte ist erfolgreich

Conrad wartet mit seiner Entscheidung gerade lang genug, damit seine umfangreiche Revolte beginnen kann, den Raum zu stürmen. Überrascht lassen die Wachleute von Conrad ab und versuchen die Kontrolle über die Meute zu gewinnen. Conrad selbst schafft es dabei, Oliver Magre auszuschalten und erklärt die Revolution für erfolgreich. Die Station bereitet sich in Folge dessen auf ihre Rückkehr zum Heimatplaneten Erde vor. Als Conrad dabei aber auf geheime Dokumente im Besitz von Magre stößt, erfährt er von den weiteren Raumstationen. Für ihn stellt sich somit ein erneuter „Ruf zum Abenteuer“ als er sich für die Rettung der übrigen Versuchsobjekte entscheidet.

Die spielerische Umsetzung unserer Storyworld

Art und Beginn des Spieles

Unser Spiel, Sisyphus, ist ein First Person Adventure Game. Da sich die Story zum großen Teil um die Manipulation der Wahrnehmung dreht, eignet sich die First Person Perspektive besonders um dem Spieler die veränderte Wahrnehmung der Hauptfigur zu vermitteln. Zudem lassen sich aus dieser Ansicht gut Geheimnisse und Hinweise in der Spielwelt entdecken. Da unser Hauptcharakter ein relativ „normaler“ Mensch ohne Kampferfahrung ist, wäre ein action-lastiges Genre wenig sinnvoll. Stattdessen dreht sich der Großteil des Spieles um die Erkundung der Raumstation und Dialogführung mit Crewmitgliedern.

Zu Beginn des Spiels ist es wichtig, dem Spieler zu vermitteln, dass er in einer Zeitschleife gefangen ist. Dies wird dadurch erreicht, dass der Spieler zwei volle Tage in der Schleife erlebt, an denen alles exakt gleich ist. Alle Figuren sagen das Gleiche, inklusive unseres Hauptcharakters, und die Arbeitsziele sind ebenfalls identisch. Die Ziele werden dem Spieler im User Interface angezeigt, welches der Hauptfigur durch Gamo in die Augen projiziert wird. Die Aufgaben, wie zum Beispiel das Warten von Maschinen, werden durch einfache Tastendrücke erledigt. Die beiden Tage vergehen relativ schnell, was dadurch erklärt wird, dass Gamo auch die Wahrnehmung der Zeit manipuliert. Im Allgemeinen wird an den Tagen innerhalb der Zeitschleife eine entspannte Atmosphäre durch eine helle, warme Farbpalette und ruhige Musik erzeugt.

Detektivische Rekrutierungsarbeit

Im Gegensatz dazu stehen der Tag, an dem der Hauptcharakter mit einem beschädigten Chip erwacht, und die darauffolgenden Tage. Im Hintergrund spielt keine Musik mehr. Stattdessen hört der Spieler das Summen von Leuchtstoffröhren, das entfernte Brummen von Maschinen und das gelegentliche Knarzen der kalten, eisernen Raumstation. Alles wirkt nicht mehr so sauber wie zuvor und alle Menschen wirken älter und erschöpfter. Da alle anderen Besatzungsmitglieder noch im Loop gefangen sind, handeln sie identisch und sagen immer noch das Gleiche wie an den vorherigen Tagen. Der Spieler bekommt jetzt aber in Dialogen alternative Optionen. Jedoch werden andere Figuren auf Dialogoptionen, die vom Loop abweichen bzw. sich auf den Loop beziehen zunächst irritiert und abweisend reagieren. Auch werden dem Spieler Ziele nicht mehr explizit auf dem Bildschirm angezeigt, da der Chip im Kopf der Hauptfigur beschädigt ist. Er erledigt zunächst die gleichen Aufgaben wobei jedoch die Zeit durch die fehlende Manipulation viel langsamer zu vergehen scheint – dies lässt sich etwa durch längere Gänge oder zeitintensivere Aufgaben suggerieren.

Während der Arbeit entdeckt er eine Tür mit der Aufschrift „Ausgang Testareal“, die zuvor verborgen war. In dem Bereich hinter dieser Tür findet er Unterlagen mit Hinweisen auf den Loop und die Personalakten einer seiner Kollegen, die ihm dabei helfen werden, diese durch neue Dialogoptionen von dem Loop zu überzeugen und schließlich von ihrem Chip zu befreien. Der Spieler kann im späteren Spielverlauf diesen Bereich weiter nach nützlichen Hinweisen und Personalakten durchsuchen, muss sich dann jedoch in Acht nehmen, nicht von den Sicherheitsleuten entdeckt zu werden. Dort wird er auch das Video der Überwachungskamera finden, das zeigt, wie Simon ihn niederschlägt.

Im Hauptbereich der Raumstation muss der Spieler möglichst viele Personen so weit überzeugen, dass sie einwilligen, sich ebenfalls einen Schlag auf den Hinterkopf geben zu lassen, um den Chip zu beschädigen. Schafft der Spieler es nicht eine Person innerhalb eines Tages zu überzeugen, muss er bei dieser Person am nächsten Tag von vorne beginnen, da die im Loop gefangen Menschen sich nicht an den Vortag erinnern können. Sobald man einen Arbeiter überzeugt hat, begleitet man sie oder ihn auf dessen Zimmer und verpasst dem Rekruten dort einen ordentlichen Schlag auf den Hinterkopf.

Der dritte Akt wird schließlich überwiegend durch Filmsequenzen erzählt, welche jedoch weiterhin in der First Person Perspektive bleiben. Der Spieler steuert zunächst durch das Chaos und kann durch seine Dialogoptionen zu guter Letzt auch das Ende der Story beeinflussen.

Unser Derivat zur Storyworld

Wir haben uns für ein "Einer gegen Mehrere" strategisches Brettspiel entschieden, das auf einer der Raumstationen im Asteroidengürtel spielt. Ein Spieler nimmt die Rolle von „Sisypho“ ein. Er versucht durch alle Mittel die anderen Spieler - die Stationsarbeiter - von ihrem Ziel abzuhalten, aus der Station

zu entkommen und Sisyphos Verbrechen zu enthüllen. Das Spielbrett zeigt die Station und ihre Standorte (Kommandozentrale, Generatorraum etc.). Einige dieser werden erst im Laufe des Spiels durch Spielerhandlungen und den beschädigten Chip freigeschaltet. Die Arbeiter-Spieler haben jeweils ihre Spielerfiguren auf dem Brett. Sie bewegen sich durch das Ausspielen von Karten durch die Station. Dabei können sie die jeweilige Aktion ihres Standorts ausführen oder ihn durchsuchen. Die beschädigten aber noch aktiven Gamos in ihren Köpfen machen den Arbeitern durch diverse negative Effekte das Leben schwerer.

Der „Sisypho“-Spieler kontrolliert einen eher weniger subtilen Agenten der Firma auf der Station. Mit modernsten Waffen ausgerüstet rückt er den Arbeitern bei jedem Schritt auf die Pelle und versucht ihre Fluchtversuche zu sabotieren oder sie direkt zum Schweigen zu bringen. Er bewegt sich durch die Station ähnlich wie die anderen Charaktere und fügt ihnen Schaden zu, wenn er sie an einem Ort erwischt. An manchen Orten kann er auch Aktionen durchführen, um den Fortschritt der Arbeiter zu verlangsamen.

Der erzielte Effekt unseres Derivats

Spieler, die das Computerspiel schon kennen, erwartet ein thematisch gut eingebundenes Brettspiel. Außerdem ist die Erfahrung sehr anders, obwohl sie in der gleichen Welt spielt: Das Computerspiel hat nur einen Einzelspielermodus, das Brettspiel kann man mit Freunden spielen. Das Computerspiel ist eine Story-Erfahrung ohne große Herausforderung, das Brettspiel ist actionreich und braucht strategisches Denken. Somit zeigt das Brettspiel unsere Storyworld von einer anderen Seite.

Für Spieler, die das Computerspiel dagegen nicht kennen, ist das Brettspiel aber auch interessant. Strategisches, intuitives Gameplay mit Freunden lockt sowohl erfahrene als auch neue Spieler. "Einer gegen Andere"-Spiele sind derzeit noch eine Seltenheit, womit wir mit wenigen anderen Produkten in Konkurrenz stünden. Wenn die Spieler die Geschichte des Brettspiels interessant finden, sind sie zudem motivierter, das Computerspiel zu spielen, um mehr von dieser umfassenden Welt zu erfahren.

Die Story unseres Derivats

Schmerzen. Dröhnen. Unerträglich. Alles rot. Schwer zu denken. Hör auf! Hör auf! Alles ruhig, genau so plötzlich wie es anfang. Du bemerkst, dass deine Finger um deinen Schädel gekrallt sind, entspannst sie langsam und wischst dir Schweiß und Tränen aus den Augen. Klares Denken kommt zurück: "*Wo bin ich?*" Du fühlst die altbekannte Matratze unter dir, aber alles was du siehst kommt dir fast außerirdisch vor. Du setzt dich in deinem Bett auf und guckst vor dich. Da sitzt eine schweißgetränkte Frau auf ihrem Bett und starrt dich an. Du erkennst sie nicht, weißt aber, dass es Maggie sein muss, deine Zimmergenossin, und allein durch ihren Blick wird dir klar, dass sie gerade die gleiche Qual wie du durchgemacht hat. "*Das waren wohl die Gamos. Kaputt?*" Du machst den Mund auf, um etwas zu erwidern, wirst aber von Schreien vor der Kojentür unterbrochen. Plötzlich ist die Tür offen. "*Raus, raus...*". Ein Mann stürmt in das Zimmer. "*...bevor euch jemand sieht!*" Er packt dich am Arm noch bevor du dich wehren kannst. "*Moment! Was ist hier los?!*" Die Worte fallen dir aus dem Mund. Ein paar Räume weiter weg hörst du einen Angstschrei. "*Wir haben keine Zeit! Ich erklär' alles später! Nun los!*" er ergreift nun auch Maggie. Wieder der Schrei, diesmal lauter, dann durch einen Schuss verstummt. Mehr Überredung brauchst du nicht.

Georg Wallner, das war der Name, den er gab. Wahrscheinlich ein ausgedachter Name, aber wer kann ihm da einen Vorwurf machen bei all dem, was er anscheinend durchgemacht hat? Seine weiteren Aussagen waren noch schwerer zu glauben: *Alles eine Lüge*. Die Arbeit, die Station, das ganze Leben

hier. Neueste Gamo-Prototypen, die all das ermöglichen. Kontrolle nicht nur über das Sehen und Hören des "Testsubjekts", wie dich Georg nannte, sondern auch über die Erinnerungen. Bis jemand die Kontrollzentrale aufsprengt und die Chips überlädt – in deinem Fall einer der Arbeiter von Georgs Station. Schwer zu glauben, aber du weißt immer, wenn jemand lügt. Immer. Und als er das erzählte, wusstest du tief in dir, dass es die Wahrheit ist. *"Bleib hier und halt' Wache, wir versuchen die Türen zu entsperren."* hat er gesagt. Das Leben in einem ewigen Kreislauf ist jetzt vorbei, jetzt geht es ums Überleben. Entweder du entkommst diesem gottverdammten Ort oder du wirst eine Statistik: *"Arbeitsunfall beim Bergbau"*. So würden sie es nennen.

[...]

"Verdammter Idiot" denkst du *"wie konnte ich vergessen, die Verschlussklemmen des Shuttles zu entriegeln?!"* Zurück an der Kontrollkonsole. Hoffentlich warten die Anderen im Shuttle wirklich auf dich. Maggie wird sie dazu bringen zu warten, sie muss, nach allem, was du getan hast. Sie sagte, sie hätte gesehen wie Georg die Schere in die Brust des Firmenmanns rammte bevor er starb. Aber wer weiß, wann die Verstärkung kommt? Du musst jetzt schnell sein. Ein paar Knöpfe hier, ein paar Tasten da, Passwort eingeben und... *BUMM*. Du schreckst zusammen als Scherben auf dich herabregnen. Den Laut der Handkanone kennst du nur zu gut aber die eigenartige Tenorstimme hörst du zum ersten Mal: *"Treten Sie zurück von der Schaltfläche und ich krümme Ihnen kein Haar."* Du bewegst dich nicht, siehst aber die Gestalt aus deinem Blickwinkel langsam näher kommen, mit blutdurchtränkter Weste. Du denkst *"Georgs Tod war umsonst? Meiner wird es nicht sein."* und wirfst deine Hand zum letzten Hebel. Dein Trommelfell platzt und die Konsole wird mit Blut bespritzt. Deinem Blut. Die stetigen Einschläge in deinen Körper nimmst du nur sehr entfernt wahr. Du legst den Hebel um, während du in dich zusammen fällst. Tot noch bevor du auf dem Boden aufkommst. Eine behandschuhte Hand trennt deine gekrallten Finger endlich vom Hebel, aber es ist zu spät. Du hast gewonnen.

Das Verhältnis der Story zur Main-Story

Die Geschichte des Brettspiels spielt auf einer der vielen anderen Stationen, von denen der Spieler am Ende des Computerspiels erfährt. Einige Charaktere aus unserer Hauptstory können im Brettspiel als eingeschleuste Revolutionäre vorkommen (wie beispielsweise Georg). Handlungen von Charakteren aus dem Computerspiel könnten auch ein Auslöser für das Geschehen im Brettspiel sein, so wie etwa das Überladen der Gamo Chips. Gleichzeitig muss in dieser Geschichte aber von mehreren Protagonisten ausgegangen werden, die jederzeit auch Rückschläge einstecken müssen und letztlich gemeinsam über das Schicksal der Station bestimmen. Die Story unseres Brettspiels fokussiert sich im Hauptteil daher vielmehr auf die Gruppe an Arbeitern selbst als nur auf eine Einzelperson. Dank der nahezu unendlich vielen Raumstationen unter der Leitung von „Sisypho“ lassen sich auch innerhalb eines Brettspiels dabei mehrere Geschichten erzählen.