# Geschichtswelten Charaktere

Die Geschichten der Figuren sollten einen ernsten Unterton haben. Dabei sollten sie auch jeweils verschiedene Arten aufdecken, wie EyeTech mittels der Manipulation deutlich effizientere Arbeiter erschafft. (zB. werden Arbeiter von ihrem Urlaub, einer Kündigung oder einer Beförderung abgehalten)

**CHARAKTERE:**

|  |  |
| --- | --- |
| John, 48 | Typischer **Familienvater**, der im täglichen Gespräch davon schwärmt, bereits morgen seinen Urlaub antreten zu können. Sein Sohn hat das **Abitur** geschafft und zählt darauf, dass sein Vater es zu den Feierlichkeiten schafft. Nachdem wir uns aber in einer Zeitschleife befinden, ist die Abifeier seines Sohnes bereits über drei Monate her. Wir finden dies heraus, indem wir eine (aus offensichtlichen Gründen nicht zugestellte) Videobotschaft finden, in der die Frau des Mannes ihre Enttäuschung darüber äußert, dass er die Arbeit nicht mal für seinen Sohn ruhen lässt, und eine **Scheidung** andeutet. Diese Botschaft überzeugt ihn von der Zeitschleife und wir können ihn rekrutieren. |
| Pia, 32 | Pia ist **schwanger**. Sie erzählt an dem Tag wiederholt davon, dass die Geburt kurz bevorsteht und sie daher später noch zum Arzt gehen wird. Auf der **Krankenstation** entdecken wir ihre Krankenakte. Das Kind ist bereits seit einer ganzen Weile tot, um den Loop nicht zu gefährden, sind die Ärzte aber dazu angewiesen, Pia die Gesundheit ihres Kindes zu bescheinigen. Wir finden ein Memo der Ärztin, auf welchem sie sich darüber äußert, dass es ihr schwer fällt, Pia Tag für Tag die **Fehlgeburt** zu verschweigen, nur um die Schleife zu erhalten. Da die Ärzte aber nur per Ferndiagnose operieren und nicht selbst anwesend sind, bleibt ihr keine andere Wahl. Diese Beweise überzeugen Pia von der Existenz der Zeitschleife und sie schließt sich uns an. (Rache als erste Reaktion) |
| Miles, 27 | Miles spielt bereits seit längerem mit dem Gedanken, seinen Job zu **kündigen**. Nach einem Gespräch beschließt er, gleich am Abend sein Kündigungsschreiben loszuschicken. Allerdings kommt es durch die Zeitschleife nie dazu und Miles arbeitet Tag für Tag weiter. Wir entdecken einen **Postraum**, in welchem die vielen und immer gleichen Briefe auf ihren Versand warten. Natürlich kommt es dazu aber nie und die Post wird regelmäßig vernichtet. Dort finden wir auch mehrere Exemplare von Miles Kündigungsschreiben, die wir ihm zeigen. Das überzeugt ihn vom Loop und er schließt sich der Revolte an. |
| Hilde, 64 | Hilde ist eine ältere, aber humorvolle Dame. Sie steht kurz vor der **Rente** und wird daher mit überwiegend einfachen Aufgaben betreut. Mit der **modernen Technik** hat sie es zwar nicht so – sie bittet öfter mal Kollegen um Hilfe – doch auf der Raumstation findet sie sich einigermaßen zurecht. Dass sie uns dasselbe wie am Vortag frägt, schiebt der Spieler zunächst auf ihr Alter, bis es ihm auch bei den anderen Crewmitgliedern auffällt. Um Hilde aus der Schleife zu befreien, müssen wir nichts weiter tun, als ihr davon zu erzählen. Sie hat in diesen „**Teufelschips**“ schon immer Böses vermutet und lässt sich daher ohne große Beweise befreien.  *Damit eignet sie sich hervorragend als erster Rekrut – dem Spieler wird so das Konzept erläutert.* |
| Karl, 34 | Karl ist mit seinem Job sehr **unzufrieden**. Er zählt zu der untersten Arbeitergruppe und ist somit für einfache Aufgaben wie die **Reinigung** zuständig. Allerdings erledigt er seine Arbeiten mittlerweile sehr optimistisch, nachdem ihm „gestern“ ein baldiger Aufstieg zu gesichert wurde, wenn er sich nur genug anstrengt. So gibt der an dem Tag wiederholt sein bestes und hofft, bald **befördert** zu werden. Dadurch ist er der Firma aber auch besonders treu und nur schwer von der Zeitschleife zu überzeugen. Als Putzkraft ist Karl aber auch der einzige, dessen Aufgaben von Tag zu Tag variieren. Unsere Aufgabe ist es daher ihm zu zeigen, dass er in den letzten Tagen Bereiche gereinigt hat, an die er sich gar nicht erinnern kann. Dazu sammeln wir in diesen Beweise für seine Anwesenheit (zB. finden wir das Putzmittel, dass er seitdem vermisst). Karl fühlt sich so hintergangen und tritt der Revolte bei. |
| Porträt des hohen Oktoberfests in Hut, mit einer traditionellen bayerischen Kleidung, die im Studio in voller Länge steht. Das Fest, das Oktoberfest, das FestivalkonzeptAlfred, 52 | Alfred ist einer dieser Menschen, die einem ungefragt ihre gesamte Lebensgeschichte auftischen. Eigentlich ist er ein (etwas übertrieben) **freundlicher** Geselle, der mit seiner optimistischen Art jeden zu seinem Freund haben will. Aus den Gesprächen mit ihm ziehen wir keine besonders relevanten Informationen, er erzählt lediglich von seiner Familie auf der Erde und wie sehr er die Leute an Bord schätzt. An einem der Folgetage außerhalb des Loops steht Alfred nah an einer Maschine. Wir haben die Möglichkeit ihn anzusprechen, er hört uns aber nicht. Daraufhin können wir ihm auf die Schulter tippen. Doch dadurch bekommt Alfred einen enormen Schrecken, macht einen Satz und stürzt in die **Fleischwolf** ähnliche Maschine. Alle Arbeiten kommen zum Erliegen und das Gameplay selbst ist für den Tag abgeschlossen (Passagiere sind zu bestürzt zum Reden)  Doch als wir am nächsten Tag auf Alfred zu sprechen kommen, entgegnet uns die Besatzung mit Verwunderung und beteuert, nie **einen Alfred gekannt** zu haben. Durch die Chips wurde ihre Erinnerung manipuliert. Da unser Chip und damit die visuelle Verzerrung defekt sind, entdecken wir stellenweise auch **Blutspuren**, die der Rest der Besatzung hingegen nicht wahrnimmt. |

*Miles und Karl werden zu einer Person fusioniert*