

# **106 JAHRE DANACH**

## **DIE SUCHE NACH DEN FRAGMENTEN DER VERGANGENHEIT**

*Ein im Leben gescheiterter Mann erwacht im Jahr 2150 als Roboter in einer fast menschenleeren Welt wieder, unwissend was in den letzten 106 Jahren geschehen ist. Auf einer zum Nachdenken anregenden Reise mit unbestimmtem Ausgang hofft er in die mysteriöse Vergangenheit eintauchen zu können und dabei auch zu sich selbst zu finden.*

**Jonas Dietrich – Matr.-Nr. 407414**

## **Stimmungsbild + Beschreibung einer Zukunftswelt**

Das third-person Erkundungsspiel „106 Jahre danach“ ist angesiedelt in einer dystopischen, heruntergekommenen, aber weitgehend friedlichen Welt im Jahr 2150. Durch jahrzehntelange Abwesenheit menschlicher Einwirkung auf die Natur erstrecken sich riesige dichte Wälder und weite Wiesen bis an den Horizont in saftigen Grüntönen. Vereinzelte, überwucherte Gebäude sind im Dickicht noch spärlich zu erkennen. Einstige Betonwüsten erinnern an die Ausmaße einer beinahe ausgestorbenen Zivilisation, doch auch hier hat sich die Vegetation ihren Lebensraum zurück erobert. Anstatt auf Fahrzeuge und Menschenmassen blickt man auf eingestürzte Bauten, verrostetes Metall und dazwischen harmonisch miteinander lebende Tiere. Partikel in der Luft legen sich wie ein Schleier über den Himmel und geben dem Tageslicht eine graublaue, leicht schwärzliche Anmutung.

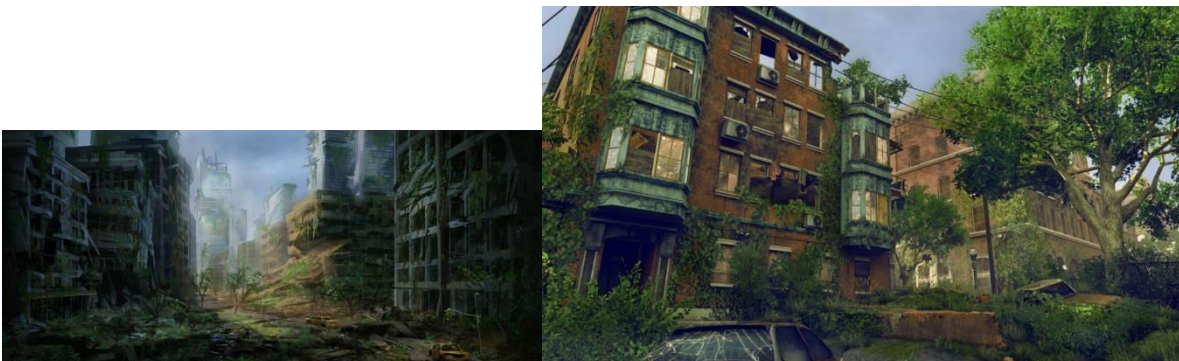
Diese neue Welt wirkt beruhigend und friedlich auf den ersten Blick, jedoch verbirgt sich bei genauerem Hinsehen eine tiefgreifende Melancholie und perspektivenlose Leere dahinter. Diese Stimmung wird durch audiovisuelle Wind- und Wettereffekte, wie Regen, Sandstürme und Schneefall untermalt.

Die wenigen Menschen und künstlichen Lebensformen bestreiten ihr Dasein mithilfe provisorisch zusammengeflackter Lumpenkleidung und Schrottersatzteilen, die Sie notdürftig am Leben halten. Überwiegend greifen Sie auf primitive Werkzeuge und verfallene Behausungen zurück, fortgeschrittene Technologien sind dagegen rare Fundstücke.

In der Landschaft dominieren drei Grundfarbtöne: Himmel – dunkles blaugrau (94, 114, 145), Wiesen – helles gelbgrün (169, 196, 114), Wälder – dunkelgrün (80, 138, 74).

Zudem treten vermehrt zwei Akzentfarben auf: Dämmerung / Betonbauten – dunkelgrau mit Blaustich (72, 71, 97), Rost / abgenutztes Material - mittelbraun (99, 67, 40).

Dabei wird die Atmosphäre durch sanfte, traurig klingende Streichinstrumente intensiviert. In besonderen Situationen werden diese Instrumente um eine Chorstimme, ein Piano und Blasinstrumente ergänzt.



## **Plot**

„106 Jahre danach“ erzählt die düstere Geschichte des Roboters „EB-747“ in einer dystopischen, fast menschenleeren Welt, der im Jahre 2150 nach einem über hundertjährigen Tiefschlaf das Licht der Welt erblickt und sich nun darin zurechtfinden muss. Ehemals ist der Protagonist ein Mensch namens Jonas gewesen, jedoch entscheidet er sich aus persönlichen Gründen zu seinem synthetischen Dasein, indem er sein Bewusstsein im Jahr 2044 in einen menschenähnlichen Roboter namens „EB-747“ transferieren lässt. Technische Probleme führen dazu, dass sein neues Roboter-Ich mit großer zeitlicher Verzögerung aufwacht. Angekommen in der neuen Welt und unwissend, welche Geschehnisse die Vergangenheit der Menschheit seit 2044 geprägt haben, bricht er auf um genau diese zu erforschen. Er durchstreicht die verlassenen Landschaften und stößt dabei auf historische Daten, mithilfe derer er die Vergangenheit rekonstruiert. Darüber hinaus begegnen ihm hin und wieder Menschen, andere Roboter und Tiere mit denen er interagieren und sich teils moralischen Fragen und Entscheidungen stellen muss. Als Roboter lernt er nach und nach die menschliche Kommunikation und Interaktion wertzuschätzen, je nach Spielweise führen Dialogoptionen und die Verarbeitung der Vergangenheit zu alternativen Handlungsausgängen. Wird EB-747 sich in diese neue Welt einfügen können und seinen inneren Frieden finden?

## **Treatment / Handlungsfaden**

Wir schreiben das Jahr 2044. Der Protagonist Jonas führt ein eintöniges, tristes und beinahe erfolgloses Leben. Er befindet sich tagein tagaus entweder an seinem Arbeitsplatz oder in seiner Wohnung im 9. Stock eines urbanen Wohnblocks. Sämtliche Familienmitglieder und Angehörige sind bereits verstorben, ein soziales Umfeld existiert für ihn nicht. Er hat keine Kinder oder Lebenspartner. Seit seinem im Jahre 2023 absolvierten Informatik-Studium arbeitet er in dem mittelständischen Unternehmen „RobCo Industries“, welches sich durch die Programmierung von künstlichen Intelligenzen und die Herstellung von elektronischen Komponenten für automatisierte Systeme auszeichnet. Mittels interner Firmenkontakte erfährt er von einem inoffiziellen Forschungsprojekt, das sich zum Ziel setzt das menschliche Bewusstsein vollständig in einen humanoiden Roboter zu transferieren, welcher autonom wie ein Mensch agieren kann. Da das Projekt noch in den Kinderschuhen steckt werden freiwillige Probanden gesucht, welche all ihre Rechte abtreten müssen um sich den technischen Prozeduren der Bewusstseinsübertragung unterziehen zu dürfen. Je länger er sich mit dem Gedanken beschäftigt an diesem Experiment teilzunehmen, desto eher verblassen die anfänglichen Bedenken und die Skepsis auf seinem Gesicht verschwindet.

Aus persönlichen Gründen, welchen dem Spieler im späteren Spielverlauf offenbart werden, gibt er sein altes Leben auf und nimmt an dem besagten Versuch teil.

Jonas trifft in der unbekannten Forschungseinrichtung ein und wird einer Reihe an medizinischen und neuronalen Analysen unterzogen. Die Wissenschaftler sehen ihn als geeignetes Testsubjekt an und geben die Freigabe für den Bewusstseinstransfer. Nach dem Unterzeichnen der nötigen Formulare und einem letzten Überdenken der Maßnahme wird der Protagonist am 13. Oktober 2044 in ein künstliches Koma versetzt und mit Elektroden und weiteren Kabeln in das Gehirn mit einer Serveranlage verbunden. Das geplante Datum der Übertragungsvollendung ist der 23. Februar 2051. Aufgrund technischer Störungen und einer sich während der Jahre abnutzenden digitalen Infrastruktur kann dieses Datum nicht eingehalten werden. Jonas, fortan bekannt als „EB-747“, erwacht im Jahre 2150.

Die folgenden historischen Ereignisse zwischen 2050 und 2150 ziehen an EB-747 vorbei und finden statt, ohne dass er etwas davon mitbekommt. Die Ereignisse vor 2044 stellen einige wichtige Rahmenpunkte dar.

**2030er:** Das Weltraumunternehmen „SpaceX“ hat 2030 das Satellitennetzwerk „Starlink“ in Betrieb genommen und bietet weltweit schnelles Internet mithilfe von 30.000 Satelliten an. Am 19. Januar 2036 um 03:14 Uhr (UTC) kommt es zu einem tragischen Flugzeugabsturz bei dem der Wissenschaftler Dr. L. Yun ums Leben kommt. Mit ihm stirbt seine wichtigste Erfindung, ein revolutionärer Wasserstoffantrieb, der energieeffizienten und fast emissionsfreien Verkehr hätte ermöglichen können.

**2040er:** Weltweit setzen Unternehmen und Haushalte vermehrt auf Solarenergie, das Umweltbewusstsein nimmt zu. Der Fleischkonsum ist seit wenigen Jahren rückläufig. Die NASA entdeckt 2042 einen erdähnlichen, bewohnbaren Planeten, der per Raumfahrt in absehbarer Zeit erreichbar ist. Es wird das Projekt „A second home“ ins Leben gerufen, bei dem die Weltraumorganisationen SpaceX, NASA (USA), ESA (Europäische Union), CNSA (China) und Roskosmos (Russland) mit dem Entwurf einer Rakete für die Besiedlung des neuen Planeten beginnen. Im Zuge dieser Zusammenarbeit entsteht ein verbindliches Abkommen zur atomaren Abrüstung. Bis 2048 sind 99% der atomaren Sprengköpfe vernichtet.

**2050er:** Starlink vergrößert sein Netzwerk auf 50.000 Satelliten, RobCo Industrie trägt mit speziellen Komponenten zu einer enormen Leistungssteigerung dieser bei und entwickelt sich dadurch zu einem Weltkonzern. Das Agrar-Unternehmen „Cargill“ führt das über Starlink gesteuerte Landwirtschaftssystem „Automatic Food Generation System 4.0“ (AFGS 4.0) ein. Dadurch werden sämtliche Nahrungserzeugnisse vollautomatisiert durch Roboter angepflanzt, verarbeitet und geerntet. Um neue Anbauflächen für Nahrung zu schaffen findet

eine globale Zwangsumsiedlung statt, Menschen werden aus ruralen Landstrichen in urbane Gebiete transportiert. Es entstehen unzählige neue Millionenmetropolen, 2055 leben 10,7 Milliarden Menschen auf dem Planeten. Das Jahrzehnt ist geprägt von Prestigegewinn, Klassenkämpfen und Massenkonsum. Hierdurch steigt der Verbrauch von Erdöl stark an und der Schiffs- und Flugverkehr verdreifacht sich. Indessen bringt Starlink den Menschen eine nie dagewesene Digitalisierung, welche die Gesellschaft durch Realitätsflucht von Missständen ablenkt während Individuen zunehmend in sozialen Netzwerken vereinsamen.

**2060er:** Der verschwenderische Konsum der 2050er hat der Natur massiv zugesetzt. Die weltweite Temperatur von 1,65° C über dem Sollwert verursacht Gletscherschmelzen und den Anstieg des Meeresspiegels, wodurch die Bevölkerungsdichte in küstennahen Ballungsräumen weiter ansteigt. Krankheiten haben einen weitläufigen Nährboden und sind überwiegend resistent gegen Antibiotika. Die Karibik und Ozeanien sind zu großen Teilen von der Landkarte verschwunden. Die hohe Luftverschmutzung hat Atemwegserkrankungen und weniger Sonnenlichteinfall zur Folge. Gleichzeitig ist das Ozonloch gewachsen. Die stärkere UV-Strahlung sorgt für aggressive Hautkrebserkrankungen sowie erhöhte Kindersterblichkeit. Außerdem ist es dadurch nicht mehr möglich sich länger im Freien zu Sonnen oder zu Baden. Der Nordpazifik hat sich durch Unmengen an Abgasen und Chemikalien in eine gewaltige Todeszone verwandelt, in der weder Tiere noch Algen gedeihen und in dem kein Sauerstoff mehr vorhanden ist. Angesichts dieser gravierenden globalen Veränderungen formt sich eine Widerstandsgruppe namens „Grüne Revolution“, die stets friedlich protestiert. Sie plädiert an die Vernunft des Menschen, erneuerbare Energien, Recycling von Ressourcen, rein vegane Ernährung, Toleranz und Freiheit, Mülltrennung und den Stopp des Ausbaus von Starlink. SpaceX und Cargill beeinflussen zunehmend das politische Weltbild und gestalten aktiv autoritär die Zukunft mit.

**2070er:** Die Welt hat ihren Bevölkerungshöhepunkt erreicht, es leben 12,2 Milliarden Menschen auf dem Planeten. Die Durchschnittstemperatur beträgt 2,8° C über dem Sollwert, es treten massive Wüstenexpansionen, Süßwasserknappheit und Dürren auf, Heuschrecken vermehren sich rasant. Auf die verheerende Heuschreckenplage reagiert Cargill mit massivem Einsatz an Insektiziden und rottet damit schleichend jene Insekten aus, die für die Bestäubung von Pflanzen benötigt werden. Diese drastischen Maßnahmen können dennoch hohe Ernteauffälle nicht verhindern. Da die weltweite Lebensmittelversorgung nicht mehr gewährleistet werden kann unterbindet Cargill die Versorgung von Afrika und Australien und überlässt die Kontinente dem sicheren Tod. Die grüne Revolution radikalisiert sich und versucht erst mit energischen Protesten, dann gewaltsam mit Terroranschlägen das Monopol von Cargill zu zerschlagen. Als Reaktion darauf verfolgt und exekutiert Cargill konzernkritische Personen, RobCo Industries stellt Methoden der systematischen



Überwachung bereit und gestaltet seine Produkte zunehmend digital gläsern und leicht abzuhören. Darüber hinaus sorgt Cargill als Zeichen der Machtdemonstration für eine weltweite Verknappung der Lebensmittel und zerstört den in Spitzbergen gelegenen „Svalbard Seed Vault“, den größten Saatgut-Tresor des Planeten. Im Jahre 2077 kommt eine neue Beleuchtungstechnologie basierend auf dem chemischen Element Neon auf den Markt, die für eine Stromeinsparung von 65% sorgt und damit die ausgelasteten Stromnetze der Metropolen schont. Die weltweiten Regierungsformen zeigen starke diktatorische Züge, wobei die Politik ausschließlich eine Marionette von SpaceX und Cargill darstellt. Gewaltige Plastikmüllberge behindern die Schifffahrt und zwingen Frachter alternative Routen zu fahren.

**2080er:** Das Starlink-Netzwerk wurde auf 70.000 Satelliten aufgestockt um den globalen Datendurst zu stillen. Im Meer erstreckt sich eine weitere Todeszone vom arabischen Golf aus, über den indischen Ozean bis hin zur chinesischen Ostküste. Am 7. März 2083 gibt die OPEC (Organisation erdölexportierender Länder) ihre Auflösung bekannt, demnach besitzen Irak, Iran, Kuwait, die vereinigten arabischen Emirate und Saudi-Arabien keine Erdölvorkommen mehr. Infolge dessen entsteht eine Wirtschaftskrise unbeschreiblichen Ausmaßes, die zu einem signifikanten Anstieg an Armut und Arbeitslosigkeit führen. Lebensmittelengpässe und eine unterernährte Weltbevölkerung sind die Auswirkungen der stark rationalisierten verbleibenden Ölvorkommen. Um einen vollständigen Kollaps der Gesellschaft durch Ressourcenknappheit zu verhindern, wird eine Notstandsverordnung verabschiedet, die es legalisiert, arme, kranke, schwache und alte Zivilisten bedingungslos zu töten.

**2090er:** Am 13. Dezember 2094 gibt SpaceX bekannt, das höchste Bauwerk der Menschheit, die Trägerrakete „Falcon Heavy 3“ nach 52 Jahren Arbeit und mehreren Billionen Dollar Entwicklungskosten fertig gestellt zu haben. Die Trägerrakete dient dem Zweck das Raumschiff in den Weltraum zu befördern, welches den im Jahre 2042 entdeckten erdähnlichen Planeten im Rahmen des Projekts „A second home“ kolonialisieren wird. Nach dem Versiegen der letzten amerikanischen und russischen Ölquellen führen beide Länder gemeinsam gegen Kanada und Venezuela Krieg, um deren Restkapazitäten an Öl zu plündern, wodurch der Raumschiffbau vollendet wird. Dabei kommen neuartige Kriegerroboter von RobCo Industries zum Einsatz, sodass weder die USA, noch Russland menschliche Verluste erleiden. Propagandistisch werden Nachrichten zum geplanten Start der Falcon Heavy 3 verbreitet und dies als Großereignis des Jahrhunderts, der Beginn einer neuen Ära angepriesen. Am 31. Dezember 2099 werden die Triebwerke der Falcon Heavy 3 gezündet und sie verlässt den Erdboden. Wenige Minuten nach dem Verlassen des Orbits kommt es zu einer Kollision mit einem Satelliten des Starlink-Netzwerks. Die Falcon Heavy 3

explodiert, alle 472 Besatzungsmitglieder sind unmittelbar tot. Dies initiiert eine katastrophale Kettenreaktion, bei der Trümmerteile von Satelliten schneeballeffektartig weitere Satelliten zerstören. Binnen weniger Stunden kollabiert das gesamte Starlink-Netzwerk, die Erde ist in einen orbitalen Schrottmantel gehüllt. Cargills Landwirtschaftssystem AGFS 4.0 steht still. Was folgt ist ein weltweiter Kommunikations-, Wirtschafts- und Gesellschaftszusammenbruch.

**2100er:** Die Welt versinkt in Bürgerkrieg um Wasser und Nahrung, Gesetze und Normen gehören der Vergangenheit an. Innerhalb weniger Monate finden sechs Milliarden Menschen ihren Tod. 98% aller jemals bekannten Lebewesen sind ausgestorben. Die Ozonschicht ist fast vollständig zerstört, ohne spezialisierte Strahlenschutzanzüge wirkt die UV-Strahlung des Sonnenlichts auf die blanke Haut tödlich. Der Himmel weist eine graublaue, schwärzliche Färbung auf. Noch intakte militärische Einrichtungen und naturwissenschaftliche Labore halten mittels erdgestützter Radiowellen die Kommunikation aufrecht. Sie versuchen das Ausmaß des Schadens zu ermitteln und Informationen über die historischen Geschehnisse für nachfolgende Generationen zu archivieren.

**2110er:** Ein hochinfektiöser, mutationsfreudiger und letaler Virus breitet sich rasant auf dem gesamten Planeten aus. Durch die großflächige Absenz etwaiger medizinischer Infrastruktur gibt es keine Heilmittelforschung. Die globale Pandemie überleben nach Schätzungen der Wissenschaftler 45 Millionen Menschen, sie besitzen eine Grundimmunität gegenüber dem Virus.

## ***Character Sheet***

**Grundsätzliche Informationen:** Der männliche Protagonist hört auf dem Namen „EB-747“ (ehemals Jonas) und kann als autonome humanoide künstliche Intelligenz klassifiziert werden. Inzwischen ist er 149 Jahre alt, 44 davon verbrachte er in seinem menschlichen Körper.

**Visuelles Erscheinungsbild:** EB-747 weist eine athletische Statur auf und ist 210 cm groß. Er ist stellenweise durch weiße, metallisch glänzende Platten mit silbernem Schiller verkleidet, das restliche Skelett zeichnet durch einen dunkelgrauen metallischen Farbton aus. EB-747s Augen werden durch ein Display simuliert und können daher eine Vielzahl an Farben und Formen annehmen (wählbar aus 16,7 Mio. Farben aus dem RGB-Spektrum). Zu Beginn hat die Gestik und Bewegungsart von EB-747 noch eine Art mechanische, grobe Anmutung. Mit zunehmender Erfahrung im Dasein als Roboter wird die Motorik geschmeidiger und menschlicher in ihrem Ablauf.



**Utensilien:** Die Fuß-, Bein- und Torsoverkleidung von EB-747 besteht aus einem flexiblen, wasserabweisenden und korrosionsfreien carbonfaserverstärkten Kunststoff. Zur Selbstverteidigung besitzt er in beiden Händen einen integrierten Elektroschocker, welcher

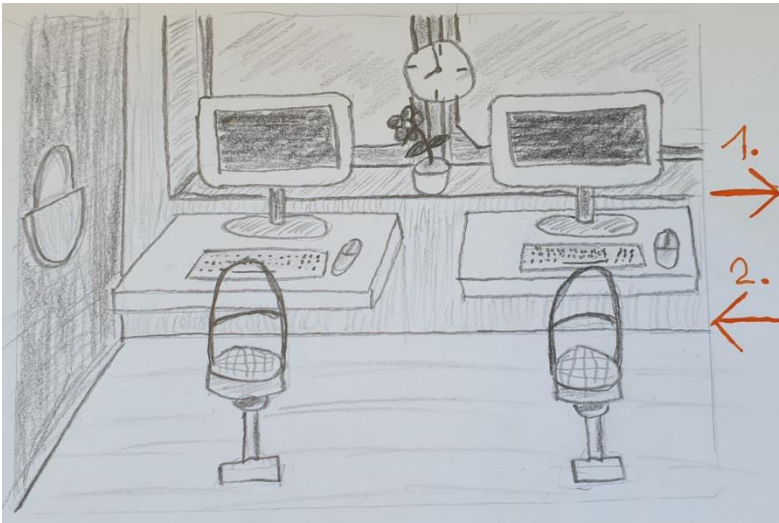


aus den Fingerkuppen ausgeklappt werden kann. Darüber hinaus ist er am Kopf mit diversen Messsensoren und Apparaturen ausgestattet, die die Funktion menschlicher Sinne und Fähigkeiten übernehmen und erweitern. Dazu zählen mehrere Mikrofone (Hörsinn), zwei optische Sensoren (Sehsinn), zwei Augendisplays (nonverbale Kommunikation) ein Thermometer (Temperaturempfinden), ein Lautsprecher (Sprachäußerungen), digitaler Massenspeicher (Gedächtnis und Lernprozesse) sowie Sensoren zur Erfassung von Lichtstärke, seismischen Aktivitäten, Luftdruck, Sauerstoffsättigung und radioaktiver Strahlung. Mithilfe der aufgezeichneten physikalischen Daten kann der Protagonist jederzeit Gebrauch von einem integrierten Positionsbestimmungs- und Navigationssystem machen, ohne dafür auf Satelliten oder erdgestützte Radiowellen angewiesen zu sein. Zudem befindet sich eine Schnittstelle für den Transfer und Backup von Daten in seinem Kopf, auf das mittels angeschlossenem Kabel zugegriffen wird.

**Charakter:** EB-747s Charakter lässt sich durch die Attribute schüchtern, ordentlich, rational und analytisch beschreiben. Obwohl er sich als Misanthrop ansieht, da er sich nur schwer in die gesellschaftlichen Sozialstrukturen einzufinden weiß, ist er im tiefsten Inneren ein gutherziges Wesen, das insbesondere an das Gute im Menschen glaubt. Die langjährige Absenz an sozialen Kontakten und das persönliche Empfinden eines erfolglosen Lebens veranlassten Jonas dazu an dem Roboterexperiment teilzunehmen und zu „EB-747“ zu werden. Er erhoffte sich dadurch ein zweites Leben, einen Neuanfang in dem er Situationen anders, vor allem subjektiv besser als in der Vergangenheit angehen kann und inneren Frieden finden wird. EB-747 weist vehemente Abneigungen gegenüber Rassismus, Machtmissbrauch, Lügen und grundlosem Leid auf. Jene Aspekte entfachen bei ihm ein enormes Gewaltpotenzial, wodurch er zu Selbstjustiz neigt. Tieren und der Natur ist er hingegen sehr verbunden.

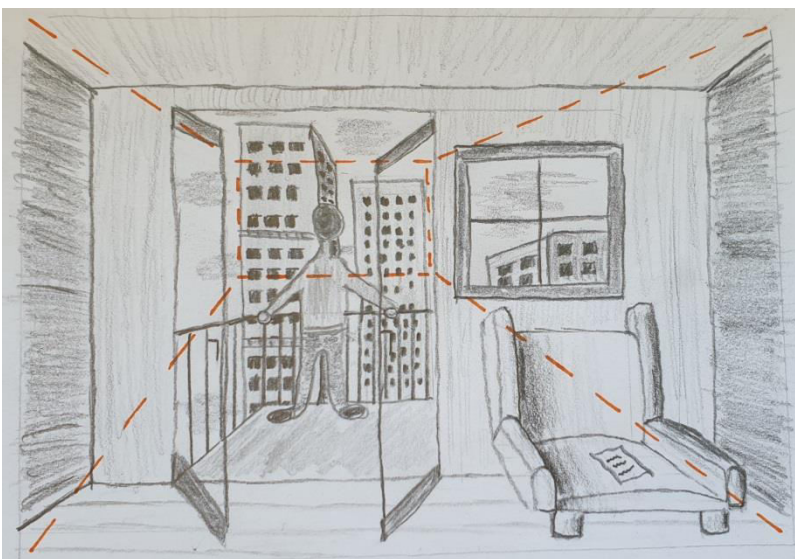
**Sprache:** EB-747s sprachliche Fertigkeiten zeichnen sich durch einen vielfältigen Wortschatz aus, seine Formulierungen wirken meist eloquent. Lediglich in starkem emotionalem Aufruhr verfällt er in simplere Satzgefüge, bei großer Verärgerung werden diese durch eine breite Palette an Kraftausdrücken ergänzt. Auch wenn der Protagonist sich klar und deutlich ausdrückt, beeinträchtigt das hohe Sprachniveau hin und wieder das Verständnis für andere Gesprächspartner.

## Storyboard



**Szene 1 – Arbeitsplatz:** Die Szene wird eröffnet mit dem Geräusch einer tickenden Uhr. Danach wird langsam der folgende Schauplatz eingeblendet, wobei das Ticken stets lauter wird und man durch die Fenster eine bewölkte, leicht regnerische Kleinstadt sieht. (1) Die Kamera bewegt sich mit einer

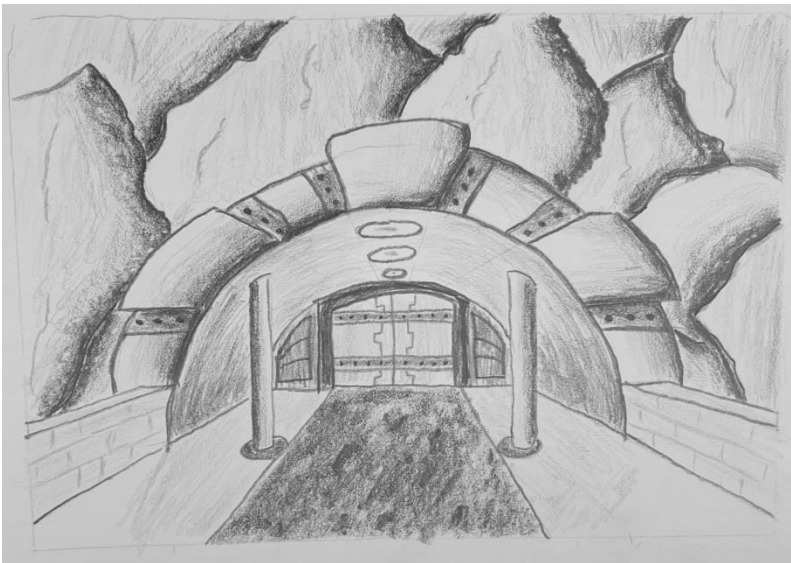
langsamen, konstanten Bewegung nach rechts und zeigt weitere 16 Bürotische in der gleichen Anordnung wie auf der Skizze. Vereinzelt sitzen Personen an den Tischen und gehen bereits ihrer Arbeit nach. Je weiter die Kamerabewegung fortgeschritten ist, desto lauter ertönen Geräusche, die ein Büro-Ambiente untermalen (Sprechende Stimmen, Telefonklingeln, Tippen auf einer Tastatur). (2) Nachdem die erste Kamerafahrt beendet ist läuft der Protagonist von rechts mit einer Tasse Kaffee in der Hand in das Bild. Während er weiter schwerfällig und sichtlich ermüdet nach links läuft begleitet ihn die Kamera, sodass er stets in der Mitte des Bildes zu sehen ist. Dabei fällt mehr Regen vom Himmel und man hört Tropfen an die Scheibe prasseln. Am linken Bürotisch angekommen setzt sich der Protagonist nieder, stellt seine Tasse ab, fährt seinen PC hoch und beginnt zu arbeiten.



**Szene 2 – Balkon im Apartment:** Jonas tritt von rechts in das Bild hinein und legt die Notiz (Einwilligungserklärung bezüglich des Roboter-Experiments) auf den Sessel. Daraufhin öffnet er die gläserne Balkontür, lehnt sich an dem Geländer an und blickt in die Ferne. Mit dem

Öffnen der Türe wird der Spieler mit einer urbanen Geräuschatmosphäre konfrontiert (Fahrende Autos, Rauschen einer Autobahn in der Ferne, Hupen). Der Protagonist gibt einen

lauten Seufzer von sich. Im Anschluss daran hört der Spieler Jonas Stimme als inneren Monolog, der etwaige Gedanken zu der Bewusstseinsübertragung äußert. Während er verschiedene Gesichtspunkte abwägt, zoomt die Kamera auf seinen Hinterkopf. Zwischenzeitlich ertönt eine Sirene und der Spieler sieht Akzente von Blaulicht, Jonas blickt dabei in die Tiefe, bis das Einsatzfahrzeug verschwunden ist. Nachdem Der Protagonist seine Überlegungen beendet hat, dreht sich dieser um, sieht direkt in die Kamera und nickt sanft mit dem Kopf, während der bekannt gibt sich dem Experiment unterziehen zu werden.



### **Szene 3 – Eingang zum**

**Labor:** Zu Beginn sieht der Spieler die abgebildete Kulisse, einen Bunkereingang in einem Gebirge, nur der heulende Wind ist zu hören. Die drei runden Lichter flackern unter elektrischem Surren, aus der Entfernung hört man das Heranfahren eines Fahrzeugs. Dieses hält

kurz vor der Kamera, sodass man nur die Lichtkegel von diesem sieht und die Geräusche des Motors hört. Das Fahrzeug wird Ausgeschaltet und drei Personen steigen aus diesem heraus. Die drei Personen treten von unten auf der geteerten Straße in das Bild hinein, sodass man nur ihre Oberkörper sieht. In der Mitte steht Jonas mit einem Sack über dem Kopf, seine Hände liegen hinter seinem Rücken mit Handschellen verbunden. Links und rechts von ihm befinden sich schwarz gekleidete maskierte Männer mit einer MP-5 Maschinenpistole auf ihrem Rücken. Der rechte Mann nimmt ein Funkgerät von seinem Gürtel in die Hand und gibt einen unverständlichen Funkspruch durch. Infolgedessen öffnen sich langsam die Türen des Bunkers bei leicht vibrierender Kamera und einem reibenden Geräusch. Die Männer eskortieren den Protagonisten auf die andere Seite der Tür, daraufhin drehen sie um und kehren zu dem Fahrzeug zurück. Der Bunker schließt sich wieder.

## ***Spielanleitung***

**Initialisierung:** Das Spiel beginnt mit einer wenigen Minuten langen animierten Videosequenz zur Vorgeschichte im Jahre 2044, in welcher unter anderem die im Storyboard geschilderten Szenen auftauchen und in dem die Handlung bis zu Beginn des Experiments dem Spieler näher gebracht wird. Der eigentliche Spielbeginn findet statt, nachdem EB-747

im Labor im Jahre 2150 erwacht. In einem Menü können verschiedene Einstellungen bezüglich der Grafik, Lautstärke und Benutzerfreundlichkeit (Untertitel, angepasste Farbschemata, zensierte Gewalt) vorgenommen werden.

**Spielablauf:** Das in Kapitel gegliederte Spiel wird in der third-Person-Perspektive mit rotationsfreier Kamera und klassischer WASD-Steuerung gespielt. Jedes Kapitel ist ein kleineres, frei erkundbares in sich geschlossenes Areal.

Im Vordergrund steht der Gedanke der Exploration, insbesondere das Aufdecken und Erschließen der Vergangenheit. Hierzu hat der Spieler die Möglichkeit mit verschiedenen Objekten und Lebewesen zu interagieren um daraus historische Daten zu gewinnen. Hierzu zählen Bücher/Zeitungsartikel, Gemälde/Graffitis/Skizzen, Audio- und Videoaufzeichnungen, Dialoge mit Menschen oder anderen Robotern, diverse Gegenstände und Nachrichten über Radiowellen. Darüber hinaus können auch die verschiedenen Sensoren von EB-747 vereinzelt Daten erfassen und daraus Rückschlüsse gezogen werden. EB-747 kann auf manche historische Entdeckungen auf verschiedene Weisen reagieren, hierzu wählt der Spieler eine von mehreren inneren Monologoptionen aus, die sozusagen die eigenen Gedanken des Protagonisten zu einer Thematik darstellen. Diese gewählten Optionen schalten wiederum unterschiedliche Dialogfragmente in anderen Gesprächen mit Lebewesen frei und wirken sich gleichzeitig geringfügig auf das Ende aus.

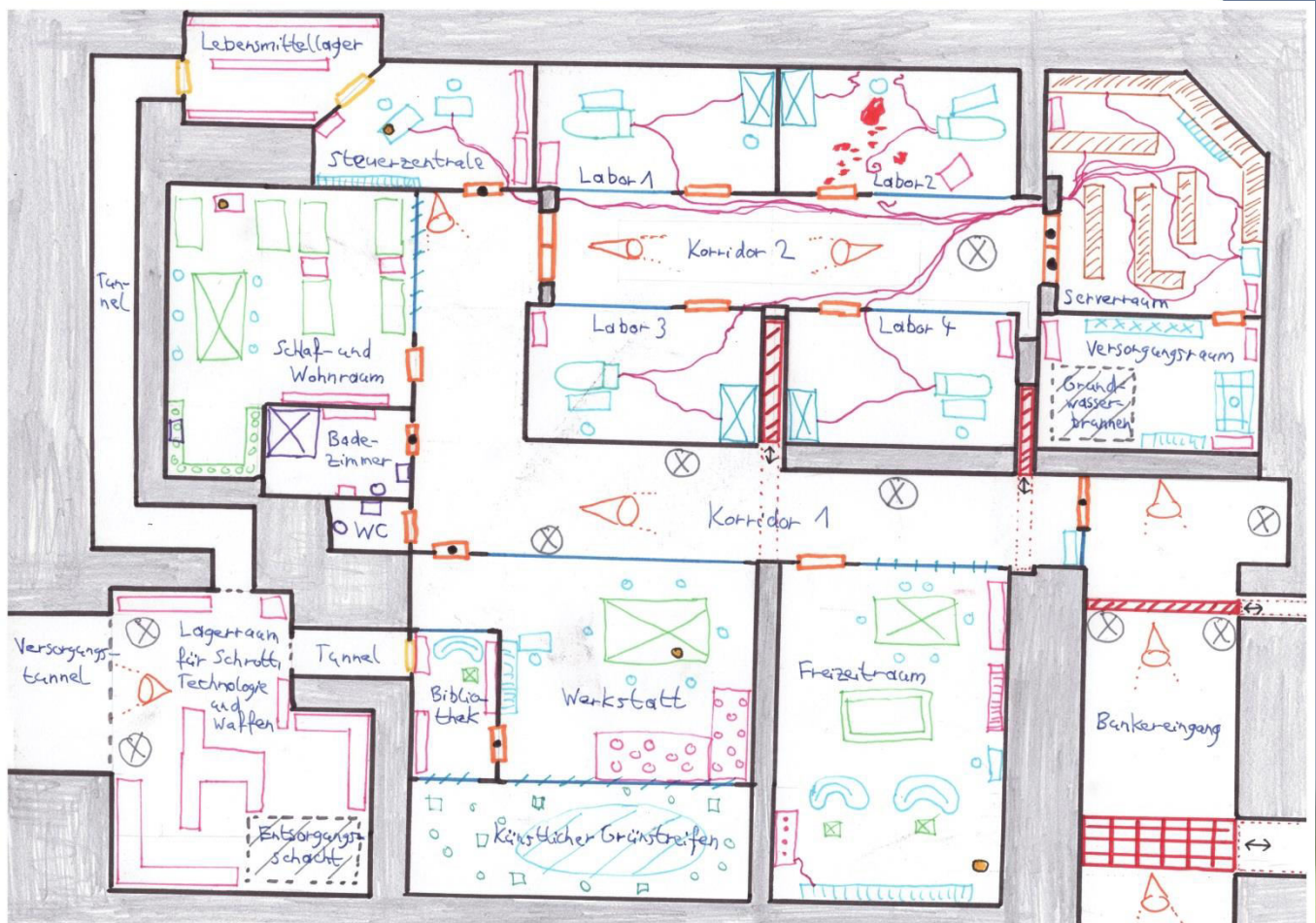
Darüber hinaus tauchen in dem Spiel Parkour- und Rätselelemente auf. Durch die Mechaniken kriechen, schwimmen, klettern und springen hat der Protagonist die Möglichkeit alternative Wege für blockierte Routen zu finden. Bestimmte versteckte Bereiche mit zusätzlichen Informationen kommen nur dadurch zum Vorschein. Auch Rätsel wie das verschieben / kombinieren von Gegenständen (z.b Sprengstoff und poröse Wand) oder bestehen von Minispielen führen zu solchen Informationen.

Es muss eine Mindestmenge an Daten in einem Kapitel gesammelt werden, um zum nächsten vordringen zu können. Hat der Spieler Schwierigkeiten bei dieser Aufgabe kann er sich mittels akustischer, optischer und/oder Hinweistexten zu Interaktionsobjekten leiten lassen. Das Sammeln von Informationen belohnt den Spielern mit zusätzlichen kleinen Videoclips, die Szenen aus der Vergangenheit zeigen.

**Spielziel:** Das Spiel endet, sobald alle Kapitel durchgespielt wurden und der Spieler mit einer letzten, entscheidenden Wahlmöglichkeit konfrontiert wurde, woraufhin je nach Wahl eine entsprechende Schlussvideosequenz abgespielt wird. Die freigegebenen Optionen für die finale Entscheidung variieren in Abhängigkeit früherer Entscheidungen.



## Grundriss des ersten Game-Levels (Labor-Bunkeranlage in Westrussland)



### LEGENDE

Symbol	Bedeutung	Symbol	Bedeutung
	feste Wand		Arbeitsstisch mit PC
	Gemäuer, nicht begehbar		Display / Fernseher
	unverriegelte Tür		Klimaanlage - Modell
	verschlossene Tür		Notstromgenerator
	Glasscheibe		Sitzmöbel (Stuhl, Hocker)
	zerbrechliche Glasscheibe		Couch
	Hochsicherheitsschleuse mit Bewegungsrichtung		Bett
	Bereich, der von anschließender Schleuse versperrt werden kann		Kleiner Tisch
	Bunker-tür		Großer Tisch
	Rotierbare Deckenkamera mit Blickwinkel		Billardtisch
	Ein- und ausfahrbarer MG-Geschützturm im Boden		Küchenzeile
	versteckte Geheimtür		Anzellege mit Roboter
	interagierbarer Container (Schrank, Regal, Schublade, Kiste, Spind, Schließfach, Müllwanne)		Kühltruhe mit Leiche von Probanden
	Brettspielregal		Server
	Tisch mit Spielekonsole		künstlicher Tisch
	Werkbank mit Schrottsägen, Werkzeug, Platinen und Kabeln		künstlicher Tisch
	dicke Kabel		künstliche Blume
	Waschbecken		senkrechter Schacht, in den man klettern kann
	Toilettensitz		Schlüssel
	Blutlache		

Der Entsorgungsschacht und der Grundwasserbrennen sind unterirdisch miteinander verbunden.



## Auflistung weiterer Agonisten

- **Dr. Yakim Antonov** (Mentor) – russischer, bärtiger, dicker und alter Mann – leitet Experiment: Er hinterlässt EB-747 eine Videoaufzeichnung aus dem Jahr 2092, in dem er ihm erklärt, worauf er als Roboter achten und muss wie er eigene Fehlfunktionen reparieren kann. Er äußert seinen Stolz, dass das Experiment mit dem Protagonisten gelungen ist und wünscht ihm viel Glück für die Zukunft. Der Spieler kann Yakims Leiche im Labor finden und ihn optional außerhalb des Bunkers in der Natur würdig beerdigen.
- **Shao Min** (Herold) – asiatisches, junges Mädchen – neugierig und weltoffen: Sie trifft EB-747 auf der Chinesischen Mauer und ist fasziniert von Erzählungen aus dem Jahre 2044. Gleichzeitig vermittelt Sie ihm an einiges an Wissen aus ihrer jetzigen Situation und spornt ihn dazu an seine Reise von China aus Richtung Europa, seiner Heimat, zu bewältigen. Hier kann sich EB-747 in unterschiedlichem Maße Shao gegenüber öffnen und so verschiedene Interaktionen herbeiführen, von Harmonie über Ablehnung bis zu direkter Gewalt.
- **EB-747s Psyche** (Schatten): EB-747 hinterfragt immer wieder seine eigene Vergangenheit im Zusammenhang mit den historischen Ereignissen, teils kommt auch Reue angesichts dieser auf. Zunehmend gerät er in einen inneren Konflikt und merkt wie wichtig ihm doch eigentlich soziale Nähe und Bindungen sind, sowie die Kommunikation mit Mitmenschen. Gleichzeitig wird er jedoch von negativen, düsteren Gedankengut heimgesucht und muss stets abwägen (auch anhand Entscheidungen und Dialogoptionen), welcher Seite seines Unterbewusstseins er eher verbunden ist.

## Bildquellen

- Zuletzt aufgerufen am 10.07.2020
- Stimmungsbild: <https://www.deviantart.com/joakimolofsson/art/Overgrown-300519826> (digital modifiziert = d. m.), <https://www.pinterest.de/pin/763149099343097565/> (d. m.)
- Charakter: <https://www.pinterest.de/pin/840413980445018944/>, <https://netflix.com/> (d. m.), <https://br.pinterest.com/pin/466615211393297971/> (d. m.)
- Storyboard: selbst gezeichnet
- Grundriss des ersten Game-Levels: selbst gezeichnet