

CITIZEN SLEEPER 2: STARWARD VECTOR

Weltraumwürfelabenteuer, zweiter Teil

Joël Adami

Starward Vector, das Sequel zu „Citizen Sleeper“ führt neben einer neuen Geschichte auch neue Spielmechaniken ein, die die Stärken des ersten Teils unterstreichen.

Ohne Erinnerung aufzuwachen ist ja eigentlich schon schlimm genug. Wenn man dann auch noch feststellt, dass man eigentlich ein Roboter ist und nun ein Krimineller, dem man eigentlich „gehörte“, hinter einem*einer her ist, dann ist der Tag komplett gelaufen. Wie schon im ersten Teil (siehe woxx 1715) schlüpft der*die Spieler*in in „Citizen Sleeper 2“ in die Haut eines „Sleepers“, eine Art Cyborg, der mit einer Kopie eines menschlichen Bewusstseins ausgestattet wurde. Der Sleeper lernt diesen Menschen nie kennen und teilt seine Erinnerungen nicht, lediglich seinen Charakter.

Als Spieler*in ist man nicht alleine, sondern wird von dem ehemaligen Gauner Serafin begleitet. Der hat versucht, seinen Roboterkumpel aus den Fängen des Bandenchefs Laine zu befreien. Die Sleeper wurden ursprünglich von einem Großkonzern gebaut, der sie dadurch gefügig hält, dass ihre Körper alle paar Tage eine Injektion mit einer gewissen Substanz benötigen. Diese Abhängigkeit hat Serafin durch eine technische Intervention gebrochen – doch da dieser Prozess unterbrochen wurde, hat der Sleeper ein Gedächtnis beinahe komplett verloren und wird in Zukunft unter Bugs leiden, die sich als körperliche Gebrechen manifestieren.

Willkommene Neuerungen

Sleeper und Serafin können fürs Erste mit dem alten Raumschiff „The Rig“ entkommen. Sie merken jedoch schnell, dass sie nicht lange an einem Ort – Handelsstation, Asteroid oder Raumschifffriedhof – bleiben können, da Laine ihnen stets auf der Fährte ist. Außerdem bemerkt der Sleeper, dass sein Körper sich auf eine eher besorgniserregende Art und Weise ändert. Zum Glück lernen die beiden auf ihren Reisen viele verschiedene hilfsbereite Menschen kennen. Oft erwarten die sich einen kleinen Freundschaftsdienst, manchmal unterstützen sie Sleeper und Serafin aber auch nur aus reiner Solidarität. Freundet man sich mit ihnen an, kann man sie in der

eigenen Crew aufnehmen. So wird aus dem Zweiergespann Sleeper und Serafin im Laufe des Spiels so etwas wie eine Familie.

Die ständige Flucht vor Laine und seiner Bande führt auch eine Neuerung ein: Spielte der erste Teil von Citizen Sleeper auf einer einzigen Raumstation, gibt es in der Fortsetzung nun elf verschiedene Raumstationen, die mit dem Raumschiff angesteuert werden können. Auf diesen lernen Sleeper und Serafin nicht nur potenzielle neue Crewmitglieder kennen, sondern können öfters auch mehr oder weniger lukrative Missionen annehmen.

Gab es schon im ersten Teil vereinzelt Aufgaben, die einem Zeitlimit unterlagen, so sind die Missionen grundsätzlich etwas schwieriger. Nicht nur, dass stets eine Uhr tickt, da das Raumschiff auch nur begrenzt Verpflegung an Bord haben kann: Auch fehlgeschlagene Aktionen erhöhen das Stresslevel des Sleepers, was dazu führen kann, dass weniger Aktionen zur Verfügung stehen. Jede Entscheidung, jedes Würfelergebnis kann den Erfolg oder Misserfolg einer Mission bedeuten. Im Vergleich zum ersten Teil von Citizen Sleeper fühlt es sich so an, als stehe hier mehr auf dem Spiel. Das liegt natürlich in erster Linie daran, dass dies auch narrativ am Zeitdruck vermittelt wird, unter dem die

Missionen durchgeführt werden müssen, aber auch daran, wie „Starward Vector“ die Fähigkeiten des Sleepers handhabt.

Metapher für chronische Krankheiten

Am Anfang des Spiels kann man zwischen drei verschiedenen Archetypen wählen, die alle eine Schwäche haben und somit eine Fähigkeit nicht gut beherrschen. Diese kann auch im weiteren Spielverlauf nicht hochgelebt werden. Während man in anderen Disziplinen stets besser wird und auch zusätzliche Spezialfähigkeiten entwickelt, bleibt man in einem Bereich einfach immer schlecht. Die grundlegende Spielmechanik ist jedoch gleichgeblieben: Am Anfang des Tages wirft man eine gewisse Anzahl an Würfeln, deren Ergebnisse man in verschiedene Aktionen umwandeln kann. Eine 6 bedeutet, dass man diese Aktion automatisch schafft, während bei niedrigeren Zahlen die Chance, dass man sie – zumindest zum Teil – nicht hinkriegt, wächst. Somit muss man seine Aktionen gut planen und lernen, mit dem zur Verfügung stehenden Handlungsspielraum zu haushalten. Das wird besonders im späteren Spielverlauf wichtig, wenn der Körper des Sleepers mehr Fehlfunktionen hat, was bedeutet, dass insgesamt weniger

Würfel zur Verfügung stehen.

Diese Beschränkung der möglichen Aktionen und die Notwendigkeit, mit den Würfeln, die eine hohe Augenzahl anzeigen, zu wirtschaften kann leicht als Metapher für eine Behinderung oder eine chronische Krankheit gesehen werden. Die zusätzlich eingeführte Stress-Mechanik unterstreicht weiter, wie sich ein Überschreiten der eigenen Belastungsgrenze negativ auf die eigene Gesundheit auswirken kann – nicht nur beim fiktiven Sleeper, sondern auch bei realen Menschen, die etwa an chronischem Fatigue-Syndrom erkrankt sind. Die Plattform „Language at Play“, die Computerspiele aus verschiedensten wissenschaftlichen Perspektiven betrachtet, hat diese in Parallelen in einem leserwerten Artikel herausgearbeitet. Wie verschiedene Menschen auf die Andersartigkeit des Sleepers reagieren, lässt sich auch als Metapher auf Queerness lesen – er ist diesen Reaktionen ausgeliefert und allein seine Existenz führt zu aggressiven Reaktionen.

Nicht umsonst erinnert die zentrale Würfelmekanik an Pen and Paper-Rollenspielsysteme wie „Powered by the Apocalypse“ oder „Forged in the Dark“. Wie diese Spiele legt Citizen Sleeper 2 einen großen Fokus auf das narrative Erzählen. Kein Wunder also, dass das Spiel, wie bereits der erste Teil, vor allem aus Text besteht. Da es keine Sprachausgabe gibt, muss man als Spieler*in bereit sein, viel zu lesen. Dafür wird man mit einer fein gestrickten Story belohnt, die man auf vielfältige Manier beeinflussen kann. Wer den ersten Teil gespielt hat, wird unter den im Sequel auftauchenden Charakteren auch einige bekannte Gesichter wiederfinden. Dass die anders aussehen, liegt jedoch an der Zeit, die zwischen den beiden Spielen vergangen ist und nicht daran, dass sich der Zeichenstil geändert hat: Der ist immer noch detailliert und passt stimmig zum Rest des Designs, das dazu einlädt, in die düstere Zukunft von „Citizen Sleeper 2: Starward Vector“ einzutauchen.

Für Windows, Mac, Xbox und Nintendo Switch, ca. 19 Euro.

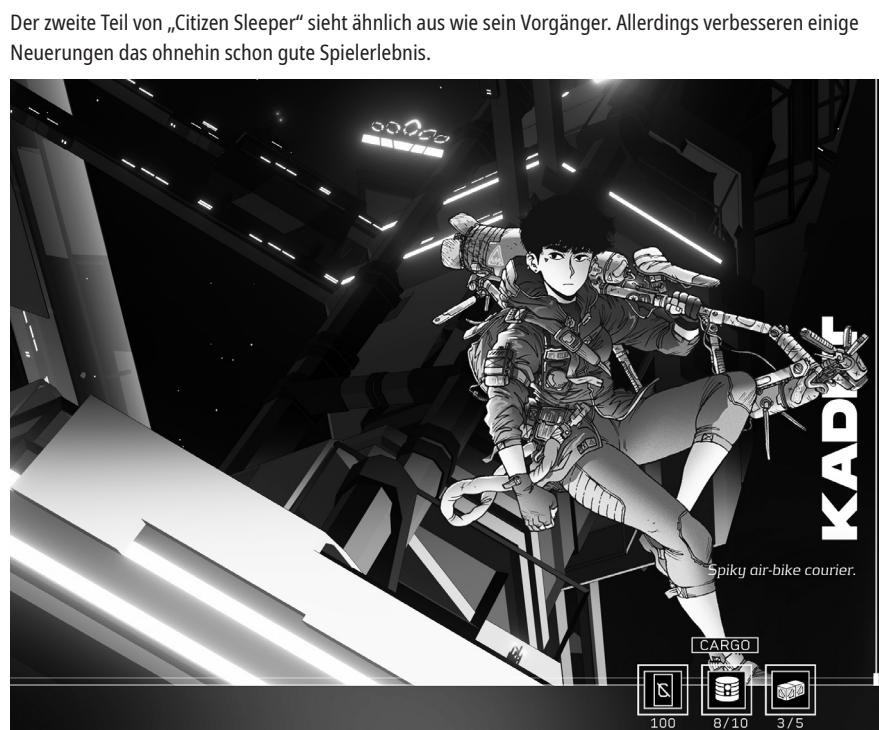


BILD: JUMP OVER THE AGE/FELLOW TRAVELLER