

Citizen Sleeper

Vergessene
Perlen

PFLICHTSPIEL FÜR CYBERPUNKER

Genre: Rollenspiel Publisher: Fellow Traveller Entwickler: Jump Over The Age Termin: 5. Mai 2022 Sprache: Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 10 Stunden Preis: 17 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: PC Game Pass

Als geflüchteter Replikant baut ihr euch in Citizen Sleeper ein neues Leben auf – aber die Schatten eurer Vergangenheit holen euch bald ein.

Von Gloria H. Manderfeld

SKILLS 0 UPGRADE POINTS

1 UPGRADE POINT | 2 UPGRADE POINTS | 3 POINTS

- ENGINEER** Work with machines and physical tools.
 - EFFICIENT EXTRACTOR: Chance to gain RANDOM SCRAP ITEM on ENGINEER actions. (1 point)
 - TRANSFER INTERCEPT: Chance to gain CRYO on INTERFACE actions. (2 points)
- INTERFACE** Work with digital interfaces.
 - ICEBREAKER: AGENT nodes give double DATA rewards. (2 points)
- ENDURE** Use strength or strength of will.
 - PHOTOSYNTHETIC SKIN: 'Sunbathe' DICE ACTION allows ENERGY recovery at home. (1 point)
- INTUIT** Approach problems with awareness.
 - PREDICTIVE REASONING: DICE ACTIONS display potential positive and negative outcomes. (1 point)
- ENGAGE** Approach a problem head-on.
 - THRILL SEEKER: Chance to gain ENERGY after any ENGAGE action. (1 point)
- SELF REPAIR**: Use SCRAP COMPONENTS at home to repair CONDITION. (2 points)
- HARD TO KILL**: Keep 2 DICE even when CONDITION is BREAKING. (2 points)
- INSTANT KARMA**: Reroll all of your DICE, once per CYCLE. (2 points)
- OBSESSIVE HAGGLOR**

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr über Trans- und Posthumanismus nachdenkt.
- ... längere englische Texte kein Problem sind.
- ... euch ein packendes Setting reizt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr grafisch aufwendige Spiele bevorzugt.
- ... ihr englischen Slang nicht beherrscht.
- ... langsames Spieltempo für euch zu langatmig ist.

Unsere Story starten wir als technik-affiner Operator, Kisten schleppen ist allerdings dann keine gute Idee.



Wie viel Zeit Ärztin Sabine noch braucht, um das Stabilisierungsmedikament zu erhalten, seht ihr am Balken rechts oben.

Was bedeutet es, ein Mensch zu sein? Woran macht man das Menschsein fest? An einem Körper, an der Seele, vielleicht schon unserem Bewusstsein? Diese Fragen haben vielen Denkern und Denkerinnen der Vergangenheit und Gegenwart die Köpfe rauchen lassen. Ihr habt es zum Glück viel leichter als beispielsweise Descartes und geht diese Fragen in Citizen Sleeper praktisch an: Als Sleeper genannter Replikant in ehemaligem Konzern-eigentum flüchtet ihr euch in einen neuen Roboterkörper, um einer Existenz als rechtloser Sklave zu entkommen. Mit anderen Schläfern schmuggelt ihr euch in einen Frachtcontainer ein und landet schließlich auf der abgeranzten Raumstation Erlin's Eye.

Vom Überleben zum Leben

Erlin's Eye irgendwo am Po der Galaxis ist ein Zufluchtsort für Gauner und Getriebene aller Art, dient gleichzeitig aber auch als Handelsknotenpunkt und bietet eine große Werft, in der bei eurer Ankunft ein Kolonieschiff gebaut wird. Nachdem euch ein freundlicher Arbeiter geholfen hat, die ersten Tage zu überleben, seid ihr bald auf euch allein gestellt. Dabei gibt es allerdings gleich mehrere Probleme: Als Diebstahl-

sicherung hat der Konzern, dem euer Körper ursprünglich gehörte, eine Mechanik eingebaut, die eure neue Hülle täglich ein wenig mehr verfallen lässt. Nur mit einem Spezialmedikament lässt sich dieser Prozess stoppen – und dann ist da noch der im Körper eingebaute Tracker, durch den euch der Konzern einen Kopfgeldjäger auf den Hals hetzt.

Bei der Story schöpft Citizen Sleeper aus dem Vollen und konfrontiert euch mit vielen tiefgründigen, ergreifenden Momenten, in denen das Thema Menschsein immer wieder aufkommt. Ihr beeinflusst dadurch, in welche Richtung sich euer Sleeper entwickelt.

Die schönsten Geschichten erlebt ihr allerdings, wenn ihr den anderen Leuten auf der Station helft: Ein Werftarbeiter braucht dringend einen Babysitter für seine Tochter,

eine Ärztin unterstützt ihr bei der Flucht vor einer Gangstergruppe, dann gibt es da noch eine in einem Verkaufsautomaten gestrandete KI und vieles mehr. Es lohnt sich aber auch spielmechanisch, alle »Drive« genannten Missionen abzuschließen, um zusätzliche Fähigkeitenpunkte einzusacken.

Sechs Würfel sollst du haben

Zu Spielbeginn wählt ihr eine von drei möglichen Charakterklassen und bestimmt damit, bei welcher Fähigkeit ihr einen Bonus und einen Malus bekommt. Mit den gesammelten Punkten steigert ihr eine der Fähigkeiten oder schaltet hilfreiche Perks frei. Ein Operator ist beispielsweise technisch begabt und kann hervorragend mit digitalen Interfaces arbeiten. Arbeit, die Ausdauer

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Schon beim Release von Citizen Sleeper war ich neugierig auf das Spiel, die Zeit war nur nicht mein Freund. Klar, dass die Möglichkeit für einen Test bei mir offene Türen eingearbeitet und für ein echtes Jahresendschmankerl gesorgt hat: Normalerweise setzt bei mir irgendwann eine gewisse Übersättigung ein, wenn ich viele fremdsprachige Texte lesen muss, aber Citizen Sleeper hat es echt geschafft, mich bis zum Erreichen eines Endes zu fesseln. Am Schluss wollte ich gar nicht, dass die Story vorbei ist, und zögerte das Unvermeidliche immer weiter hinaus! Immerhin war es mir gelungen, eine eigene Wohnung zu basteln, Freunde zu finden, und ich fühlte mich in der Station nach und nach richtig heimisch – sogar eine Streunerkatze schaute regelmäßig vorbei. Dazu gab es immer wieder Augenblicke, in denen ich zum Nachdenken angeregt wurde.

Es ist schwer nachzuempfinden, wie es sein mag, plötzlich in einem neuen Körper zu sein, an einem neuen Ort, alle Verbindungen zum früheren Leben abgerissen, wirklich vollkommen allein zu sein – und dann doch nicht ganz: Wann immer ich in meinem Leben in eine neue Stadt umgezogen bin, war es ein bisschen wie in Citizen Sleeper, da ich die neue Umgebung und die Menschen dort erst kennenlernen musste. Mit dieser Erfahrung hat mich Citizen Sleeper umso mehr mitgerissen und dadurch nachhaltig beeindruckt, mit welchen Mitteln eine wirklich gute Geschichte erzählt wird. Mit Pentiment habe ich ja kürzlich schon einen echten Storykracher erlebt, aber Citizen Sleeper kann zumindest erzähltechnisch richtig gut mithalten.

voraussetzt, geht einem Operator dafür deutlich schwerer von der Hand. Für gewinnbringende Aktionen wie Arbeit, Glücksspiel oder Hacken setzt ihr einen von sechs maximal möglichen Würfelwerten ein, die ihr pro Tageszyklus auf der Station nach dem Aufwachen erhaltet. Je besser der Zustand des Sleeper-Körpers und je höher der durch Nahrung gesteigerte Energiewert vor dem Schlafen gehen sind, desto höhere Chancen habt ihr auf bessere Würfelwerte. Hohe Werte garantieren bei einer Sechsen einen Erfolg oder lassen mit einer Fünf oder Vier zumindest auf ein positives Ergebnis hoffen. Niedrige Würfelwerte wie drei, zwei und eins erhöhen zwar die Möglichkeit negativer Konsequenzen, sind aber auch nicht nutzlos. Alternativ setzt ihr sie fürs Hacken von Netzwerkknoten auf der Station ein, um euch Zugangsschlüssel und wertvolle Daten zu verschaffen, mit denen ihr euren Kontostand aufbessert. Habt ihr bei einer Aktion einen niedrigen Würfel eingesetzt und kommt noch Pech dazu, kann euch das Ergebnis al-



Für gefährliche Arbeiten (links) nutzt ihr lieber nur Sechser-Würfel, damit keine negativen Konsequenzen entstehen.

lerdings merklich Geld, Energie und Körperzustand kosten, und alles davon ist gerade zu Spielbeginn ein knappes Gut.

Jeden neuen Zyklus verliert ihr zudem Körperzustand und Energie, müsst für Nahrung Geld beschaffen und spart auf ein neues Medikament. Ohne gute Planung kommt ihr also auch mal ins Schleudern. So müsst ihr euch gut überlegen, ob ihr lieber noch eine Runde arbeitet und Geld verdient oder euch in einem neuen Teil der Station nach besseren Gelegenheiten umschauf. Im Endgame wird das System allerdings fast zu leicht, da euch die Perks das Leben stark erleichtern und ihr schlechte Ergebnisse leicht durch Boni ausgleicht. Hier wären neue Herausforderungen hilfreich gewesen.

Alltag, aber spannend!

Erkundet ihr die als bewegliches 3D-Modell dargestellte Raumstation, schaltet ihr nach und nach neue Orte, Möglichkeiten, Leute und auch zeitkritische Aufgaben frei, die in einer bestimmten Menge Zyklen abgeschlossen sein müssen. Arbeitet ihr etwa lange genug in der Werft als Handlager, bieten euch die Leute dort schließlich bessere Jobs an. Um einem Freund beim Bezahlen seiner Schulden beizustehen, müsst ihr schnell und oft eine bestimmte Arbeit verrichten. Helft ihr den Leuten einer Kommune, bieten sie euch einen Platz zum Wohnen und gleichzeitig auch einen Job an, bei dem ihr statt Geld einen Würfel einsetzt, um eure Energie aufzufüllen. Dabei ist das Würfel- und Zyklusystem sehr fair gestaltet, wenn ihr euch erst einmal daran gewöhnt habt, und lässt Platz für den eigentlichen Star von Citizen Sleeper: die vielschichtige Geschichte.

Mensch bleiben

Schon in den ersten Spielminuten stürzt ihr gemeinsam mit eurem Sleeper in die noch unbekannte Welt und müsst herausfinden, wo darin die Hoffnung auf ein besseres Leben liegt und was Menschsein ausmacht. Dadurch entsteht ein besonderes Band mit dem Schläfer. Kleine Erfolge sowie erarbeitete Freundschaften und Sicherheiten motivieren umso mehr. Auch andere Stationsbewohner und ihre Probleme sind richtig gut

gestaltet, selbst die zwielichtigen Charaktere machen neugierig und lassen euch erst dann los, wenn ihr den letzten (rein englischen) Textabschnitt gelesen habt.

Durch die Klassen, Entscheidungsmöglichkeiten und unterschiedlichen Enden lohnt sich auch ein zweiter Durchgang. Einziges echtes Manko sind die spärlich gesäten grafischen Elemente, da ihr zu jedem Charakter maximal zwei Zeichnungen seht und Schlüsselszenen nur beschrieben werden. Kopfkino entsteht durch die exzellent verfassten Texte genug, dass ihr pro Spieldurchlauf gut zehn spannende Stunden erlebt. ★

CITIZEN SLEEPER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7, 2,6 GHz / Ryzen 7 3800XT
460 GTX / Radeon 5770
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7, 2,6 GHz / Ryzen 7 3800XT
460 GTX / Radeon 5770
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + unaufdringliche Hintergrundmusik + glaubhaftes Design + Manga-Stil + wenige Bilder für NPCs
- Station wirkt zu statisch

SPIELDESIGN



- + komplexe Mechanik + Entscheidungsfreiheit
- + abwechslungsreiche Missionen + guter Rollenspielanteil
- im Endgame viele Szenenwechsel

BALANCE



- + ausführliches Tutorial + unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten + durch volles Perk-Set zu einfach
- Hilfsbereitschaft wird spürbar bevorzugt

ATMOSPHERE / STORY



- + Tages- und Zeitablauf glaubhaft + hervorragende Geschichten + gut geschriebene Charaktere
- + Welt mit Ecken und Kanten + viele Denkanstöße

UMFANG



- + drei Klassen, fünf Fähigkeiten, zehn Perks + viele Enden + zehn Stunden + mehrteilige Geschichten
- automatische Saves hindern am Experimentieren

FAZIT

Ein Cyberpunk-Kleinod, das euch eine außergewöhnliche, tiefgründige Geschichte erzählt und zum Nachdenken anregt.

