

Die Hintergrundgeschichte des Spiels

Der Computer-Erfinder Konrad Zuse betätigte sich, nachdem er die Zuse AG an Siemens verkaufen musste, als Maler. Weit mehr Zeit hat er allerdings in ein anderes Projekt investiert: die Entwicklung eines „mechanischen Gehirns“ – einer KI.

Einige Mitglieder aus seiner ehemaligen Studentenverbindung wussten von dem Projekt und unterstützten es finanziell. Kurz vor Zuses Tod hatten drei Verbindungsmitglieder eine Idee zur Verwendung der KI, mit denen Zuse nicht einverstanden war. Doch er hatte ihnen bereits einen Großteil der Daten zur Verfügung gestellt und konnte die weitere Entwicklung nicht mehr verhindern. Er versteckte seine Daten, da er sich nicht in der Lage sah, seine Arbeit komplett zu vernichten. In einem Testament legte er Hinweise aus.

Eine Geheimgesellschaft aus Wissenschaftlern, die aus Zuses Studentenverbindung heraus entstanden ist, hat auf Basis der ihr von Zuse übermittelten Daten einen Cyborg

entwickelt. Viele Mitglieder denken, dass dieser Cyborg – ganz im Sinne Zuses – zur Erleichterung des Lebens der Allgemeinheit beitragen soll. Doch die 010 – eine geheime Gruppierung innerhalb der Gesellschaft – verfolgt andere Ziele.

Sie halten das Konzept „Demokratie“ für gescheitert. Schon allein das Beispiel Griechenland zeigt, dass Menschen nicht dauerhaft in der Lage sind, sich selbst zu regieren. Als Lösung des Problems gilt die perfekte Autokratie – die nur von intelligenten Maschinen durchgeführt werden kann, da diese nicht von persönlichen Interessen getrieben werden. Menschliche Collateralschäden während der Umbruchszeit sind einkalkuliert.

Ein Mitglied der Gesellschaft erfährt durch Zufall von den Plänen der 010. Als ihm klar wird, was diese Pläne für Konsequenzen haben können, vernichtet er die Daten des Projektes und taucht unter. Die 010 können einen Großteil der Daten rekonstruieren, doch ein entscheidender Teil fehlt:

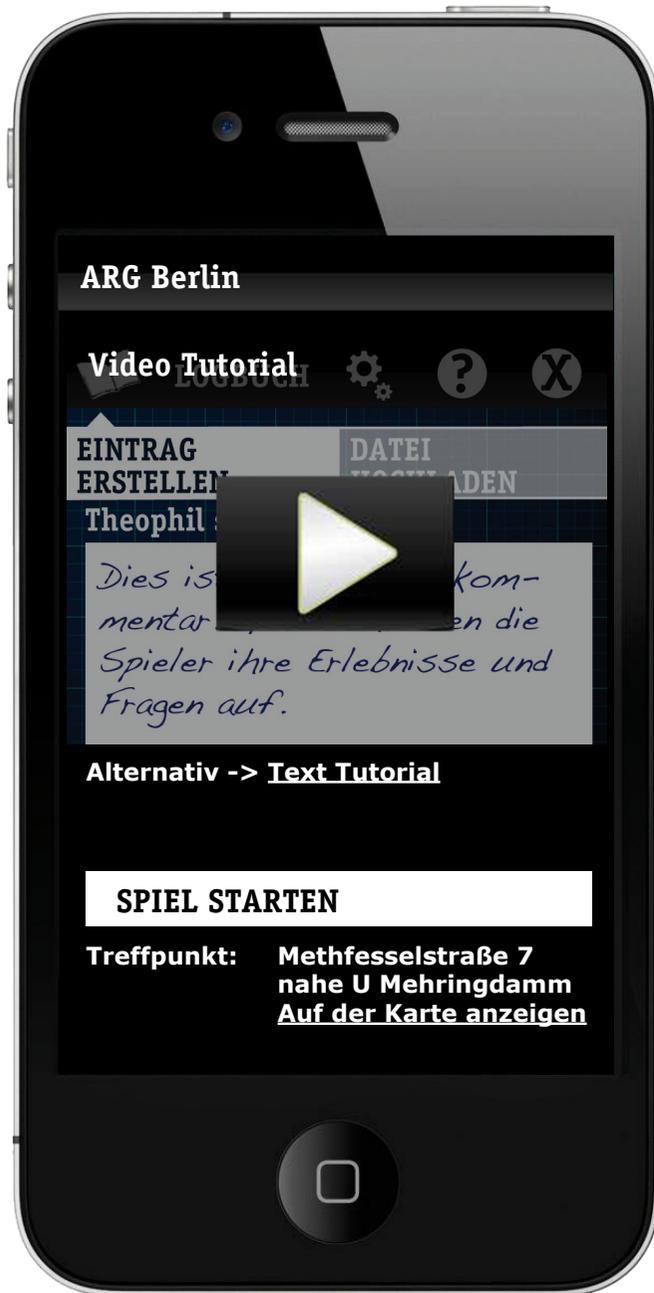
Zuses Daten zum „Mechanischen Gehirn“.

Dank Zuses Testament, das den 010 in die Hände gefallen ist, wissen sie, dass er die Daten nicht vernichtet hat. Jetzt heißt es, hinter die Bedeutung des verschlüsselten Testaments zu kommen und die Daten möglichst schnell zu finden.

Die 010 spielen einem Nachrichtenmagazin das Testament zu und positionieren einen „Zuse-Spezialisten“ als Berater, der die Ergebnisse der Forschung weiter leiten soll. Ziel ist, dass Wissenschaftler und Privatleute aus aller Welt helfen sollen, die Daten zu finden und die 010 trotzdem als Einzige anheran kommen.

Doch von alledem ahnen die Spieler noch nichts...

Erster Screen der App

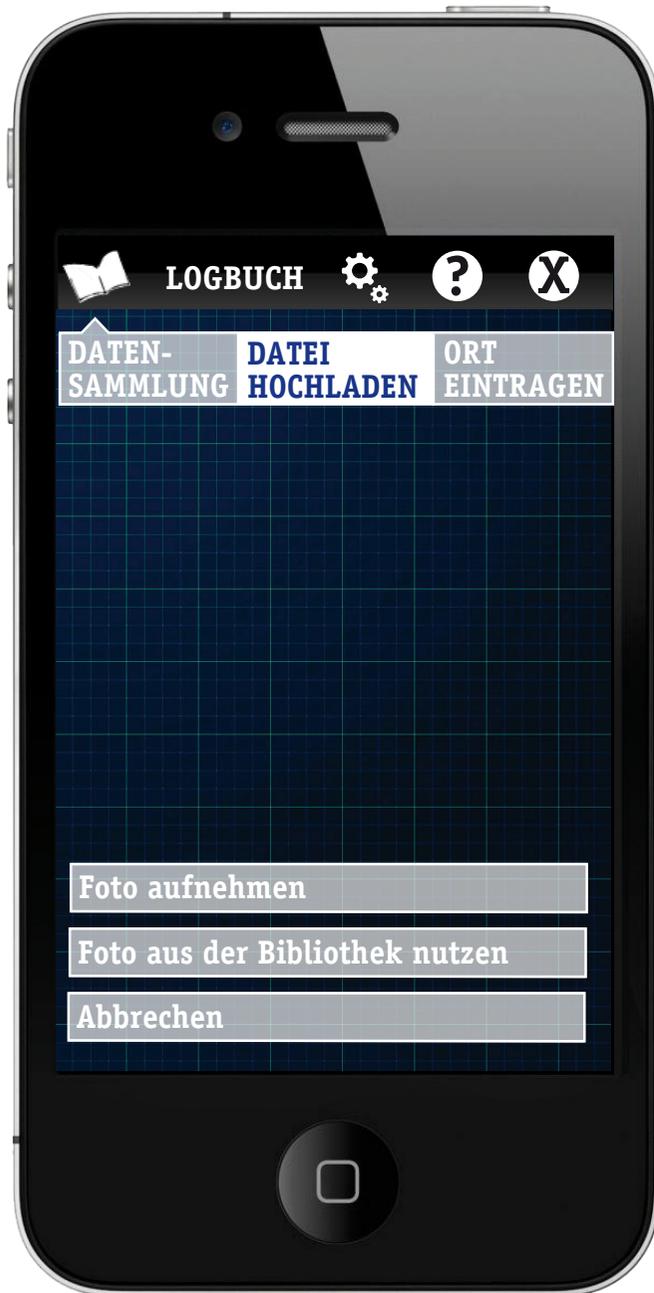


Sind die Spieler am richtigen Ort?
Dann sehen sie sich das kurze Tutorial
an und tippen auf „Spiel starten“.

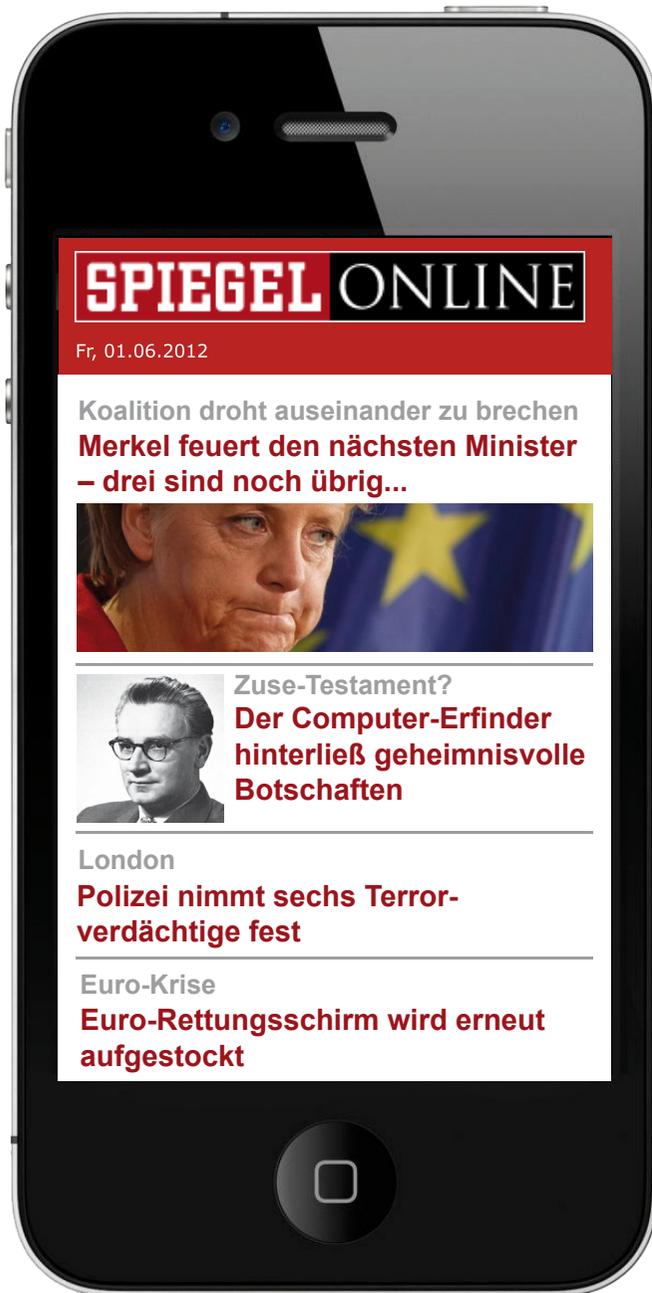


Innerhalb des Spiels sind drei Menüpunkte verfügbar: Settings, Hilfe und Logbuch.

Neben einer Spielanleitung enthält die Hilfe situationsbezogene Tipps. Wenn die App innerhalb einer zuvor festgelegten Zeit keine Rückmeldung erhalten hat, können Push-Nachrichten verschickt werden.



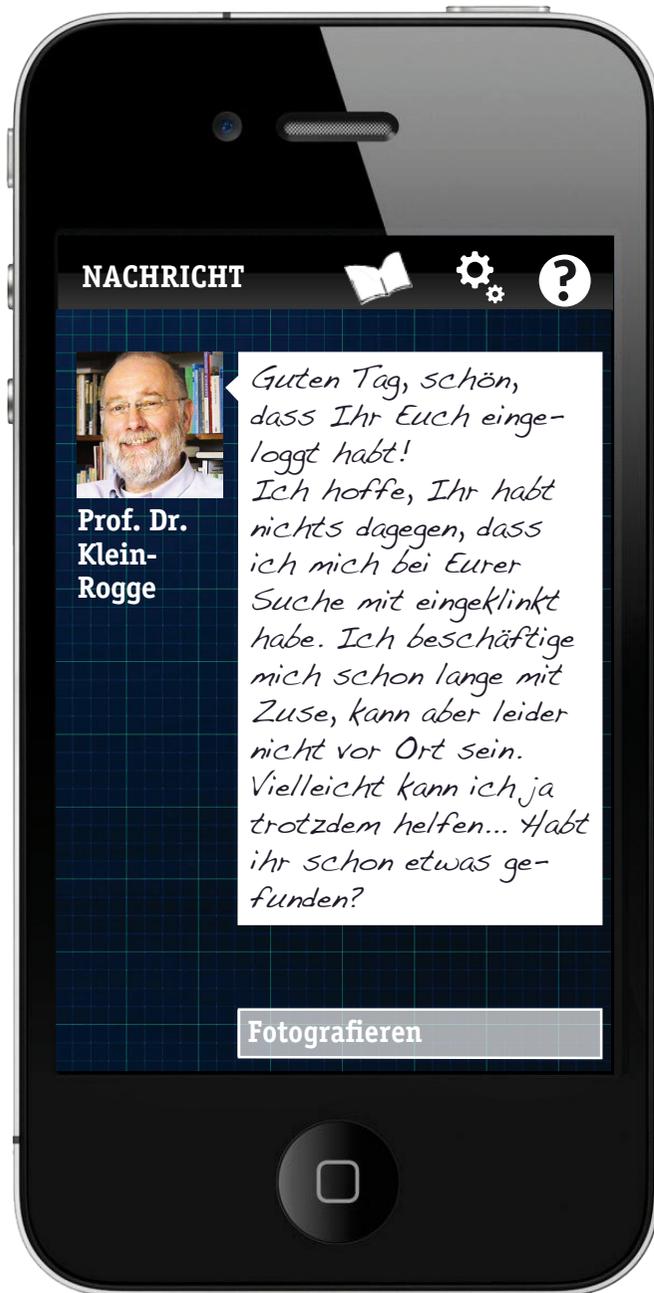
Im Logbuch sammeln Spieler Daten und Bilder, die entscheidend für den Spielverlauf sind.



Nach dem Login öffnet sich ein Nachrichtenportal. Finden die Spieler die für sie bestimmte Artikel?

Zwischen den Zeilen befindet sich die Mission: Entschlüsselt das geheimnisvolle Testament! Das Schriftstück selbst ist im Artikel abgebildet und enthält diverse Hinweise.

Erste virtuelle Person



Kaum wurde der Artikel geschlossen, meldet sich ein freundlich aussehender älterer Herr, der Hilfe anbietet.

Erste Aktion – Findet den Cash



Mithilfe des zweiten Absatzes des Testaments finden die Nutzer einen in der Mauer des ehemaligen Wohnhauses von Zuses Eltern versteckten Cash. Ein laminiertes Foto steckt in einer Mauerritze.

Die Notiz „Museum Berlin 1989“ legt einen Museumsbesuch nahe – aber von welchem Museum? [Abgebildet ist Zuse bei der Erstpräsentation des Nachbaus der Z1 im Technikmuseum Berlin.]

Ein digitales Abbild des Fotos wird in der Datensammlung abgelegt. Anschließend gibt die App eine positive Rückmeldung in Form einer Nachricht von Klein-Rogge. Dadurch wissen die Spieler, dass Klein-Rogge auf alle Daten zugreifen kann, die sie innerhalb der App ablegen.



Eine vor dem Eingang des Technikmuseums gesetzte Ortsmarke sorgt dafür, dass Klein-Rogge die Nutzer im Technikmuseum begrüßen kann. So wissen die Nutzer, dass sie den Eintritt nicht umsonst bezahlen.

Wie an den meisten anderen Schritten wird auch hier ein Timer geschaltet, der den Nutzern Hilfe anbietet, wenn sie nicht innerhalb einer vorgegebenen Zeit die Ortsmarke erreichen.



Zitat aus dem Testament:

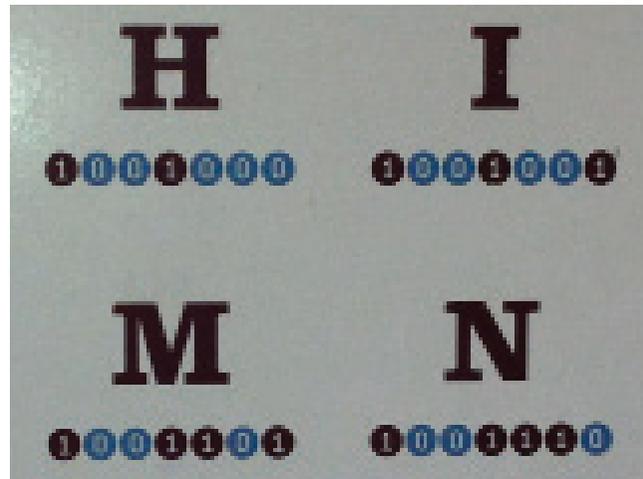
„Vor der Ersten auf Knien – über dem Fahrradutensil – eine Milchstraße. An die Anzahl der Straßen setze eine 1 und suche ein Z. Die Anzahl der Transistoren wird später nützlich sein.“

Die Nutzer knien sich also auf den Boden vor der Z1 und sehen eine Reihe von kleinen Leuchtdioden. Es gibt insgesamt drei dieser Reihen, weshalb die Spieler wissen, dass sie die Transistoren an der Z31 zählen müssen. Diese steht nur wenige Meter entfernt. Der Nutzer speichert die Zahlen in seine Datensammlung. Eine weitere Zahl befindet sich in der Flugzeugabteilung – Zuses Beschäftigungsfeld zu Kriegszeiten.



[...] Von der Station, die schon lange kein Dreieck mehr ist, 6 mit 2 gen Westen. Suche nach:

*01001100 01100101 01101001
01100010 01101110 01101001
01111010*



Außerdem finden die Spieler im Technikmuseum eine Möglichkeit, die im Testament abgebildeten Binärzahlen zu entschlüsseln. Diese führen die Nutzer zum nächsten Ort.

(Abb. = Tafel im Technikmuseum)

Weitere Teile des Puzzels

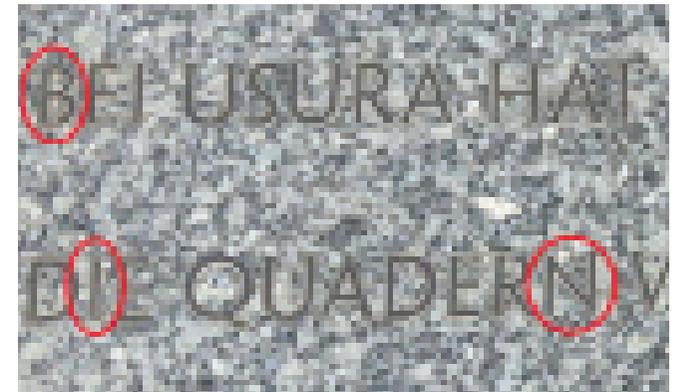


In der Leibnizstraße befindet sich wieder eine Ortsmarke. Ein Timer läuft wieder im Hintergrund.

Dort finden sie zunächst eine weitere Zahl, indem sie die Stützpfeiler einer S-Bahn Brücke zählen. Anschließend führt das Testament die Spieler zu dem an der Leibnizstraße gelegenen Walter-Benjamin-Platz, auf dem die Spieler einen Pflasterstein mit einem eingravierten Text finden und entschlüsseln sollen um den Hinweis auf den nächsten Zielort, den Lichthof der Technischen Universität, zu erhalten.

[...] Such dort den Pflasterstein, der zu dir spricht.

```
*** ***** **X ***** ***
**X* *** ***** *****
*** ***** **XX*****,
***** , **** **
**XXX*X***** **** **
***** *****.
```





Im Lichthof der TU wartet die große Wendung des Spieles statt. Eine zweite fiktive Person namens Florian Johannes Hahn hackt sich in das ARG und warnt die Spieler vor Klein-Rogges wahren Absichten.

Dieser soll in Wirklichkeit Teil des Geheimbundes 010 sein, dessen Ziel es ist, eine künstliche Intelligenz zu entwickeln, die in der Lage ist Staaten zu kontrollieren, da die 010 das Prinzip Demokratie weltweit als gescheitert ansieht.

Hahn gibt zu, selbst an diesem Projekt mitgearbeitet zu haben, ohne jedoch Kenntnisse über die Absichten dahinter zu besitzen. Als er zufällig die geheimen Pläne der 010 in die Hände bekommen hat, löschte er in einer Kurzschlussreaktion sämtliche Daten des Projekts und tauchte unter.

Die 010 waren zwar im Anschluss in der Lage einen Großteil der Daten zu rekonstruieren, lediglich ein kleiner aber entscheidender Teil fehlt.

Diesen Teil vermuten Sie in Zuses versteckten Nachlass. Klein-Rogge hat das Testament, dass bereits seit längerer Zeit im Besitz der 010 war, an die Zeitung weitergeleitet und das ARG erstellt, um mithilfe der Spieler an die Daten des Testaments zu gelangen.

Hahn bittet die Spieler ihm zu vertrauen und die Suche umgehend fortzusetzen, weil er befürchtet, dass Mitglieder der 010 mit den bereits gesammelten und an Klein-Rogge übermittelten Zahlen ebenfalls versuchen das Rätsel zu lösen.

Nach diesem längeren Monolog finden die Spieler in der TU die Geokoordinaten für den letzten Ort, das Zuse-Denkmal am Spreebogen. Die Spieler müssen sich beeilen – der Timer läuft noch 40 Minuten. Innerhalb dieser Zeit müssen die Spieler schneller als die 010 an den richtigen Ort und das letzte Rätsel entschlüsseln.



Am letzten Ort angekommen, müssen die Spieler zunächst einen Geocash – eine durch ein Schloss gesicherte Box, die durch die gesammelten Zahlen geöffnet werden kann – finden. In der Box befindet sich eine URL. Nachdem diese in den Browser eingegeben wurde, werden Zugangscodes verlangt: die in der Datensammlung abgelegten Zahlen. Die Spieler haben daraufhin Zugriff auf eine Datenbank mit der Hinterlassenschaft von Zuse.

Bevor jedoch irgendetwas mit den Daten gemacht werden kann, kommt es zu einem letzten Schlagabtausch zwischen Hahn und Klein-Rogge, in dem beide von ihren guten Absichten überzeugen wollen. Die Spieler müssen letztlich selbst entscheiden, ob sie die Daten löschen oder sie an Klein-Rogge übermitteln wollen. Je nach getroffener Wahl erscheint eine andere Endsequenz.

Übersicht aller Orte

