How to be a Hero

SIMULATED CHRONICLE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Simulated Chronicle 3
- Allgemeines 3
- Prämisse 3
- Vorgeschichte 3
- Eine Auswahl von Orten 4
- Fraktionen 4
- Abenteuer (Ideen) 5

SIMULATED CHRONICLE

Allgemeines

- **Wo ist das Setting angesiedelt?**: Der Welt, im speziellen Kalifornien, Französisch-Guyana, Hong-kong
- **Wann ist das Setting angesiedelt?**: Nahe Zukunft
- **In welchem Genre spielt das Setting?**: Science Fiction
- **Nach welchen Regeln ist das Setting aufgebaut?**: How to be a Hero Grundregeln
- **Welche Einschränkungen gibt es für die Spieler in der Wahl ihrer Charaktere?**: normale Menschen (also keine Aliens etc.)
- **Welche zusätzlichen Module sind nötig?**:
- **Welche bereits vorhandenen Abenteuer sind in dem Setting möglich?**:
- **Status**: in Arbeit

Prämisse

Eine Simulation in einer Simulation in einer Simulation … in denen man sich hoch und runter bewegt und Abenteuer erlebt.

Vorgeschichte

Das Jahr 2012 sollte einen Meilenstein in der Geschichte der Menschheit setzen. Der US-Präsident Barack Obama wurde mit hilfe des Internets und Datenanalysen gewählt. Dies blieb nicht unbemerkt und diverse Politiker von verschiedensten Richtungen optimierten und perfektionierten seine Techniken. Nach Jahren startete, dann der Informationskrieg, denn gewählt zu werden ist das eine an der Macht zu bleiben das andere. Eine beliebte Taktik war es Narrative und Heldenerzählungen zu fabrizieren, jedoch kam einem da oft die Geschichte in die Quere. Was aber nicht passte wurde im Nachhinein passend gemacht.

20 Jahre lang sah man den Fall und Aufstieg verschiedenster Persönlichkeiten die, nach jeder Iteration der Geschichtsschreibung diese auf den Kopf stellten. Relikte und Monumente wurden unter dem Vorwand der inhärenten falschen Symbolik zerstörten. Zeitzeugen, Magazine und Podcast wurden als Verräter und Lügner abgestempelt. Bücher, Spiele und Musik im Zuge neuer Jugenschutzgestzen verbannt oder gerieten in Vergessenheit da sie digital in der Flut an Inhalten untergingen. Diese Zeit wird als das neue dunkle Zeitalter bezeichnet und die Menschen hatten all ihr historisches Verständnis verloren. Es entwickelten sich für uns absurde Mythen und Legenden die ein Spektrum von Weltenseelen und Titaten bis hin zu Timelords in Telefonanlagen abdecken um sich die Zeit vor dem dunklen Zeitalter zu erklären.

Auf einer technologischen Ebene änderte sich nicht viel. Smartphones, Computer und das Internet wurden schneller, besser, schöner jedoch nicht in einem Maß das in Sci-Fi-Büchern beschrieben wurde.

Da es kaum Anhaltspunkte mehr gab, wie es vor 2020 ausgesehen haben könnte entwickelten Wissenschaftler eine “Simulated Chronicle” kurz Simulacron der mithilfe von Künstlicher Intelligenz und sehr guten physikalischen Modellen die Erde ab dem Zeitpunkt des Entstehens von Leben durch simuliert.

Die Parameter wurden bei jeder Iteration ein wenig verändert um eine Lösung zu finden.

Bei einer Level-3-Simulation, das sind jene Simulationen in der Tiere Werkzeuge benutzten konnten, bemerkte ein junger wissenschaftlicher Mitarbeiter einen Glitch. Der das Leben wie er es kannte für immer veränderte. Das Tier verstarb jedoch wurde, durch ein Unwetter und einen sehr albernen Tanz das Tier dupliziert und lebte wieder. Der Wissenschaftler machte sich einen Spaß daraus und veröffentlichte dieses absurde Schauspiel als Video auf der weltgrößten Videoplatform. Der Tanz wurde zum Meme und unter ähnlichen Bedingungen einem Unwetter und ein Mensch der durch eine Krankheit angeschlagen war wurde er kopiert.

Seine Erkenntnis: Man war also selbst in einer Simulation, jedoch konnte er diese Erkenntnis nicht ohne weiteres mit der Welt teilen.

Es entwickelte sich aus diesem Ereignis ein Kult, ein Kult der Wissenden. Daraus entstanden zwei Lager, die **Clean Coder** jene die die Simulation beobachteten und die Schönheit einiger Designentscheidungen zu bewundern. Die anderen waren die **Glitcher**. Sie waren der Meinung dass man durch das Wissen das man angesammelt hat auch dazu nutzen könnte seinen eigenen Status zu verbessern. Die Clean Coder verteufeln diese Praktik, den es könnte sein das durch einen unachtsamen Hack die Simulation die Abbruchbedingung erreicht und gelöscht wird.

Eine dritte Gruppe die einen Mittelweg sucht gibt es auch, sie nennen sich **Jumper**. Sie haben es geschafft aus der Simulation auszubrechen und eine Ebene höher zu reisen. Zum erstaunen vieler war man aber immer noch in einer Simulation. Die große Rekursion wurde dies genannt und das höchste das je ein Jumper gesprungen ist war die 12. Ebene. Die Clean Coder und Glitcher benennen die Simulationen numerisch so ist die erste Simulation Simulacron-1 und die Maschine die die Menschen nach dem Informationskrieg entwickelt hatten wird wurde Simulacron-0 genannt.

Eine Auswahl von Orten

- **DREAMWORLD** (Lage heutiges Kalifornien

Ein Land voller Träumer, das Dank einiger großen Softwarefirmen aus dem dunklen Zeitalter mit unglaublichen Reichtum hervorgingen. Der Mythos des “sich neu erfinden” ist dort sehr präsent. Sehr viele sehr wirre und fast sektenhafte Strömungen sind dort zu Hause.

- **CODA** (Lage heutiges Französisch-Guyana):

Ein Land in das viele Europäer nach der Zersplitterung (so würde es von unserer heutigen Sicht aussehen) von Europa ausgewandert sind und sich von Frankreich unabhängig erklärte. Dank der strategisch unbedeutenden Lage auch ohne Probleme. Es ist ein Land voller Hacker und Aktivisten und gilt als das Mekka für Clean Coder und Glitcher.

- **SHEN-KONG** (Lage heutiges Shenzhen/Hong-kong):

Der bedeutendste Teil von Rest-China, da wo die Roboter wohnen.

Fraktionen

- CLEAN CODER
- GLITCHER
- JUMPER
- DIE WEIßEN TIGER

Abenteuer (Ideen)

Kapitel nach Songs benannt.

OUT OF BOUND TRILOGY (Einführungsabenteuer/band):

- *1 AKT: IN THE GARAGE* Clean Coder Tutorial, Einführung. Man trifft einen Clean Coder und begibt sich in eine "Simulacron-0" und entdecken dort schöne Designentscheidungen die man auf die normale Simulation anwenden kann.
- *2 AKT: FOR THE DAMAGED CODA* Glitcher Tutorial, Einführung. Man begibt sich nach CODA (Französisch-Guyana) und bekommt einen unmoralischen Auftrag.
- *3 AKT: SPACE ODYSSEY* Jumper Tutorial, Einführung. Man jumpt in eine höhere Simulation.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Simulated Chronicle – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Simulated+Chronicle&oldid=19437`