

Environmental Storytelling

Ecocalypse

Katharina Harrer, Sophia Gruber, Isabella Willmann, Marlene Mayer

Der Kampf ums Überleben ist der Kampf um die Ressourcen



Das Spiel

Der Hintergrund

Es ist das Jahr 2035. Erst vor einem Jahr geschah die Katastrophe, die alles verändert hat. In nur wenigen Tagen ist der gesamte Regenwald abgebrannt. Die Folge: Das Klima kollabiert und damit die globale Weltordnung. Die Erde wurde zu einem unwirtlichen Ort. Nur noch in wenigen Regionen ist ein Leben überhaupt noch möglich. In Mitteleuropa hat die Landbevölkerung noch einige essentielle Ressourcen wie Wasser und Lebensmittel zur Verfügung, doch in den Städten herrscht absolutes Chaos. Es ist kaum möglich, ohne fließend Wasser, ohne Strom und ohne den Zugang zu frischen Lebensmittel zu überleben. Die meisten versuchen zu flüchten, um aus dieser Misere zu entkommen. Wer überleben will, muss um Ressourcen kämpfen - und das am besten nicht alleine! Kleingruppen

ziehen durch die Straßen und eliminieren Personen, die Ressourcen horten, um selbst wieder ein paar Tage über die Runden zu kommen.

Die Spieler

Man spielt eine Person in einer nomadisch lebenden Gruppe, die durch Raub ihr Überleben sichert. Die Gruppe besteht aus 8 Personen unterschiedlichen Alters (die Hälfte sind Kinder und ältere Personen). Den eigenen Charakter kann man zu Beginn des Spiels selbst kreieren. Ein elementarer Bestandteil des Spiels ist es, nicht nur sein eigenes Überleben zu sichern, sondern auch das der anderen Gruppenmitglieder zu schützen - Um diese Aufgabe zu meistern, sind alle Mittel erlaubt!

Die Gesellschaft

Mit dem Kollaps des Klimas ist jegliches gesellschaftliche System zusammengebrochen. Es gibt keine politischen Entscheidungsträger:innen mehr, keine Polizei, kein Militär - jede:r ist auf sich gestellt. Als Einzelperson ist ein Überleben kaum möglich. Deshalb entstehen viele kleinere Gruppen, die sich innerhalb dieser chaotischen Bedingungen ganz unterschiedlich organisieren. Mächtig sind jene mit Ressourcen und Waffen, um diese zu verteidigen.

Die Stadt

Die Geschichte spielt in Danubia, einer Stadt, die von Wien inspiriert ist. Die Straßen sind fast leer. Kein Auto fährt mehr, die wenigen Menschen, die noch da sind, verbarrikadieren sich in den Wohnhäusern. Nur in der Nacht bewegen sie sich durch die Straßen, um neuen Unterschlupf zu finden. Klimatisch bewegen wir uns in Wetterextremen. Entweder ist es Sommer und unerträglich heiß, oder Winter und unerträglich kalt.



Die Ressourcen

Die wichtigsten Ressourcen sind Kühle im Sommer und Wärme im Winter. Geeignete Kleidung und Klimageräte sind notwendig, um durch diese Zeiten zu kommen. Es gibt kein fließendes Wasser, keine Supermärkte, keine nahe gelegene Grünfläche, es gibt keinen Strom. Umkämpfte Ressourcen sind also: Wasserkanister, Decken, Gas, Lebensmittel, Medikamente etc.



Die Recherche



Unsere Inspirationsquelle für die dystopische Welt von “Ecocalypse” sind die Romane von Maja Lunde. Die Autorin behandelt in einer Buchreihe Umweltthemen und soziale Fragen, die sich mit dem Klimawandel befassen.

“Der Traum von einem Baum” zeichnet eine isolierte Welt - Wie sieht ein Ort aus, an dem die Menschen plötzlich verschwunden sind? Maya Lunde zeichnet eine ausradierte Gesellschaft auf der Insel Spitzbergen. “Ecocalypse” übersetzt diese Kernidee in die Mitteleuropäische Stadt Danubia. “Die letzten ihrer Art” beschäftigt sich mit dem Aussterben von Arten, insbesondere mit Pferden. Eine der darin vorkommenden Zeitebenen setzt sich mit einem dystopischen Bild Norwegens in naher Zukunft auseinander. Es dient uns als Inspirationsquelle für Ressourcenknappheit. “Die Geschichte des Wassers” erzählt eine Fluchtgeschichte: Die Menschen aus Südeuropa versuchen Nordeuropa zu erreichen. Es gibt nicht genügend Trinkwasser für die beschwerliche Flucht. Der Ort, den sie zeichnet, ist durchzogen von Leid, vom Kampf ums Überleben und einer zerfallenden Gesellschaft. Gerade dieses Werk bietet eine großartige Vorlage für “Ecocalypse”.

Zudem wollten wir in der Szene darstellen, dass Joseph mit der Zeit durch die Isolation immer mehr an Verstand verliert. Gemäß unseren Recherchen gibt es verschiedene Techniken im Gamedesign, um die Strategien isolierter Personen oder Personen, die versuchen, mit ihrer Einsamkeit zurechtzukommen, darzustellen.

Der sich verschlechternde psychische Zustand kann beispielsweise durch Tagesroutinen, Tagebücher, einen imaginären Freund oder das Reden mit Objekten ausgedrückt werden (Quelle: Go Mad from the Isolation: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GoMadFromTheIsolation>).

In unserer Umsetzung haben wir eine Tagesroutine erstellt und einen Brief an seine Frau verfasst. In den Schubladen seines Schreibtischs befindet sich ein Paket mit vielen weiteren Briefen. Diese Briefe sollen seinen allmählichen Verfall zeigen, sodass der Spieler mitverfolgen kann, wie er von Brief zu Brief immer weiter in den Wahnsinn abdriftet. Trotz der apokalyptischen, dystopischen Welt, in der eine große Ressourcenknappheit herrscht und es praktisch unmöglich ist, die Briefe abzuschicken, hält er an der Hoffnung fest, dass er sie eines Tages abschicken kann und sie zugestellt werden. Sie fungieren für ihn als eine Art Tagebuch.

Zusätzlich haben wir recherchiert, was Prepper üblicherweise in ihren Bunkern oder Kellerräumen lagern. Daher haben wir in einem Vorratsschrank einige Konservendosen, Gläser, Toilettenpapier und einen Erste-Hilfe-Kasten platziert. Auch das essentiellste Gut, Wasser, steht ihm in großen Kanistern zur Verfügung. Zusätzlich besitzt er Taschenlampen, ein Fernglas, einen Schlafsack, Kerzen, Gaskocher und Gasflaschen, ein Kurbelradio, einen vorbereiteten Rucksack und eine Duffle-Bag, um die Reise zu seiner Familie anzutreten.

Die Szene

Der Raum

Wir befinden uns in einem Zimmer in einem eleganten Wohnhaus. Das ehemalige Büro befindet sich im obersten Stock und ist der entlegenste Raum im Gebäude. Angrenzend sind ein Balkon sowie ein Badezimmer. In allen anderen Räumen wurden Fallen gestellt, damit die Person möglichst schwer zu entdecken ist. Bis vor kurzem (einige Stunden vor unserer Momentaufnahme) lebte Joseph hier. Er hat sich in diesen einen Raum zurückgezogen. Der vormals reiche Bewohner hatte im Zimmer alle für ihn notwendigen Dinge zusammengetragen. Auf den Kollaps war er schon vorbereitet, jedoch kam der Zeitpunkt auch für ihn überraschend.

Die Hintergrundgeschichte

Joseph hat in diesem Wohnhaus gelebt. Eigentlich hatte er sich gemeinsam mit seiner Frau auf den Kollaps vorbereitet. Sie haben ein Haus am Land, das mittels einer längeren Wanderung zu Fuß von Danubia zu erreichen ist. Falls der Kollaps im Winter eintreten würde, würden sie mit ihren Ressourcen aber zumindest ein halbes Jahr im Stadthaus verweilen können. Gemeinsam mit ihrem Kind und ihrem Hund wollten sie sich in dieses Zimmer zurückziehen und wortwörtlich auf besseres Wetter warten. Völlig unerwartet trat der Kollaps aber bereits früher ein. Und Julia, Lara und Bello waren gerade nicht zuhause, als zuerst der Strom und dann das Wasser ausfiel. Einige Wochen hat Joseph einfach gewartet und gehofft, dass seine Familie zurückkehrt. Dann begann er seine eigene Stadtflucht zu planen. Mit dem schnell hereinbrechenden Winter aber hat er beschlossen, das halbe Jahr (wie geplant) noch in der Stadt zu verbringen und seine Flucht für die erste Sommernacht angesetzt. Zur Sicherheit hat er im ganzen Haus Fallen aufgestellt und seine Fenster verbarrikadiert. Und dennoch wurde er gefasst - nämlich von uns! Wir haben kurzen Prozess gemacht und ihn aus dem Weg geräumt, um an seine unzähligen Ressourcen zu kommen. Man muss ja auch an die Kinder denken, die schon Durst hatten...

Die Momentaufnahme

Die dargestellte Szene zeigt den Raum einige Stunden nach dem Mord an Joseph. Die Leiche wurde bereits aus dem Weg geräumt, nicht aber die Spuren des Gewaltaktes. Auf dem Schreibtisch klebt noch Blut. Und trotzdem hat unsere Gruppe bereits damit begonnen, die Wasserkanister zu nutzen, Lebensmittel zu essen und Kleidung zu verteilen. Unsere Gruppe ist zufrieden, endlich haben wir auch Kleidung in Kindergrößen gefunden. Im Winter kann es gar nicht genug Schichten geben, um der Kälte zu entkommen.

Behavioral traces

Joseph war ein sehr ordentlicher Mann. Seinen Schlaf holte er sich auf einem Sofa. Morgens rollte er seine Decke auf und legte sie gemeinsam mit dem Kissen zur Seite. Auf einem Sideboard befindet sich eine improvisierte Kochnische. Der Schreibtisch war der Dreh- und Angelpunkt seines Ein-Zimmer-Lebens. Er saß jeden Tag daran, um einen Brief an seine Frau zu verfassen. Es liegt noch ein halb verfasster Brief bereit - mittlerweile sind darauf aber auch Blutflecken. Am Schreibtisch nahm er alle Mahlzeiten zu sich - der Teller seiner letzten Mahlzeit steht sogar noch da. Zusätzlich finden sich noch einige Bücher im Raum, offenbar verbrachte er auch viel Zeit mit Lesen. An der Wand hängt ein Stadtplan von Danubia. Jeden Tag stand er davor und bemühte sich darum, seine Fluchtroute zu verinnerlichen. Die antiken Möbel sind voller Lebensmittel, Decken, Werkzeug - alle Ressourcen, die er aus dem gesamten Haus zusammengetragen hat. Die Fenster sind zugenagelt mit Schranktüren. Die elektrischen Geräte sind bereits weggeräumt.

Identity claims

An der Wand hängt eine große Fotografie von seiner Familie vor dem Anwesen am Land. Weitere Bilder von ihm und seiner Familie hängen in einfachen Rahmen daneben. Es sind Urlaubsbilder und Bilder aus ihrem gemeinsamen Alltag. Neben der Danubia-Karte hängen mehrere Zeitungsartikel, die verschiedene Aspekte der aktuellen Krise beleuchten. Einige Artikel behandeln die verheerende Brandkatastrophe im Regenwald und die extremen Wetterbedingungen, mit unerträglicher Hitze im Sommer und bitterer Kälte im Winter. Andere Berichte thematisieren die Aufstände und die Entstehung rivalisierender Gruppen, die um die knappen Ressourcen kämpfen.

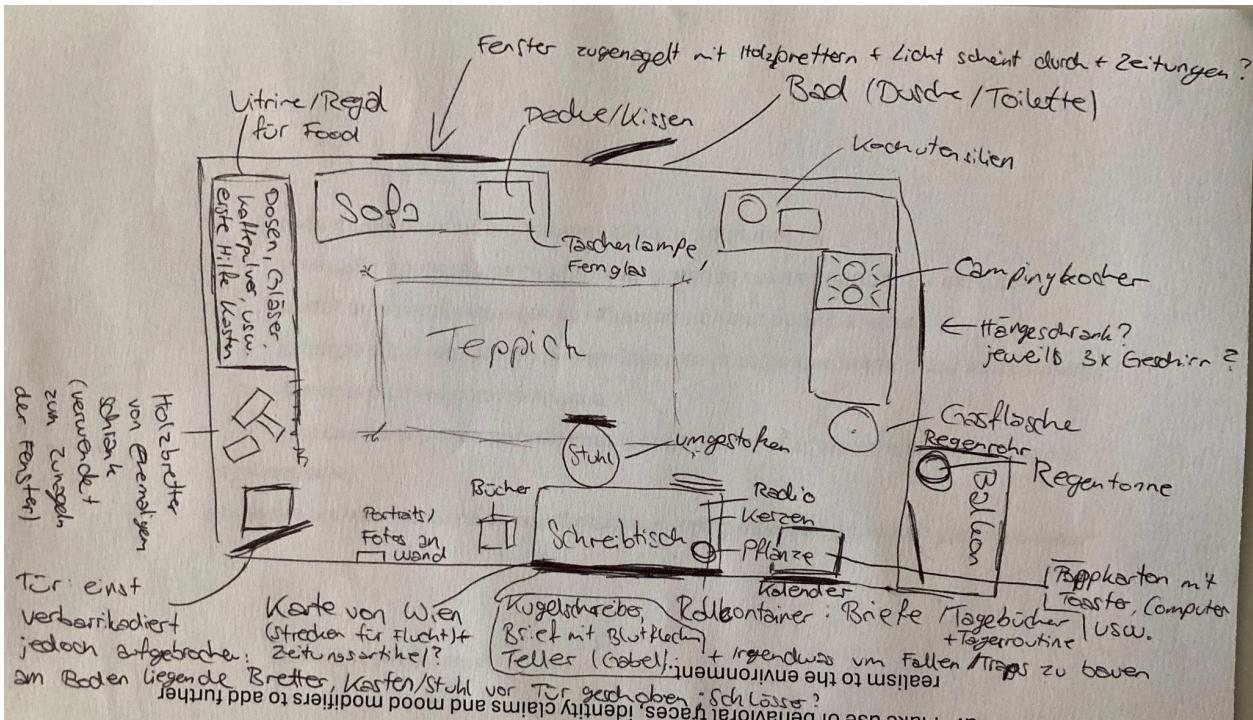
Als Lichtquelle dienen ihm Kerzen. Außerdem findet sich ein Kalender an der Wand, bei dem jeder vergangene Tag durchgestrichen wurde. Strukturiert wie Joseph war, hatte er sich einen Tagesrhythmus zurechtgelegt, dieser ist auch niedergeschrieben als eine Art Stundenplan im Raum zu finden. Darin sind auch Fitnessübungen vermerkt. Auch das ist ein Hinweis, dass er sich auf die Flucht vorbereitet, denn er bemüht sich darum, körperlich fit zu bleiben.

Mood modifiers

Um seine Stimmung positiv zu beeinflussen, hatte Joseph nur noch begrenzte Ressourcen. Die Lichter funktionierten nicht mehr. Lediglich seine Kerzen konnte er schön arrangieren, sodass sie ihm ein angenehmes Licht zum Lesen oder Schreiben gaben. Tagsüber fällt auch durch das Fenster etwas Licht in den Raum (durch kleine Schlitze zwischen den angenagelten Brettern). Sein größter Schatz und auch sein größter Luxus war eine (noch lebende) Zimmerpflanze. Er goss sie täglich mit Regenwasser, das er auf dem Balkon sammelte. Sie war das letzte Stückchen Lebendigkeit, an dem er sich festhalten konnte. Zusätzlich hörte er auf seinem Kurbelradio einen Nachrichten-Loop mit Warnungen, die sich seit einem halben Jahr nicht mehr verändert haben.

Die Umsetzung

Erste Skizze - grober Raumplan



Das Asset-Packs

Für die Szene verwenden wir auf Lenas Empfehlung hin die folgenden "Low Poly 3D Art by Synty" Asset-Packs:

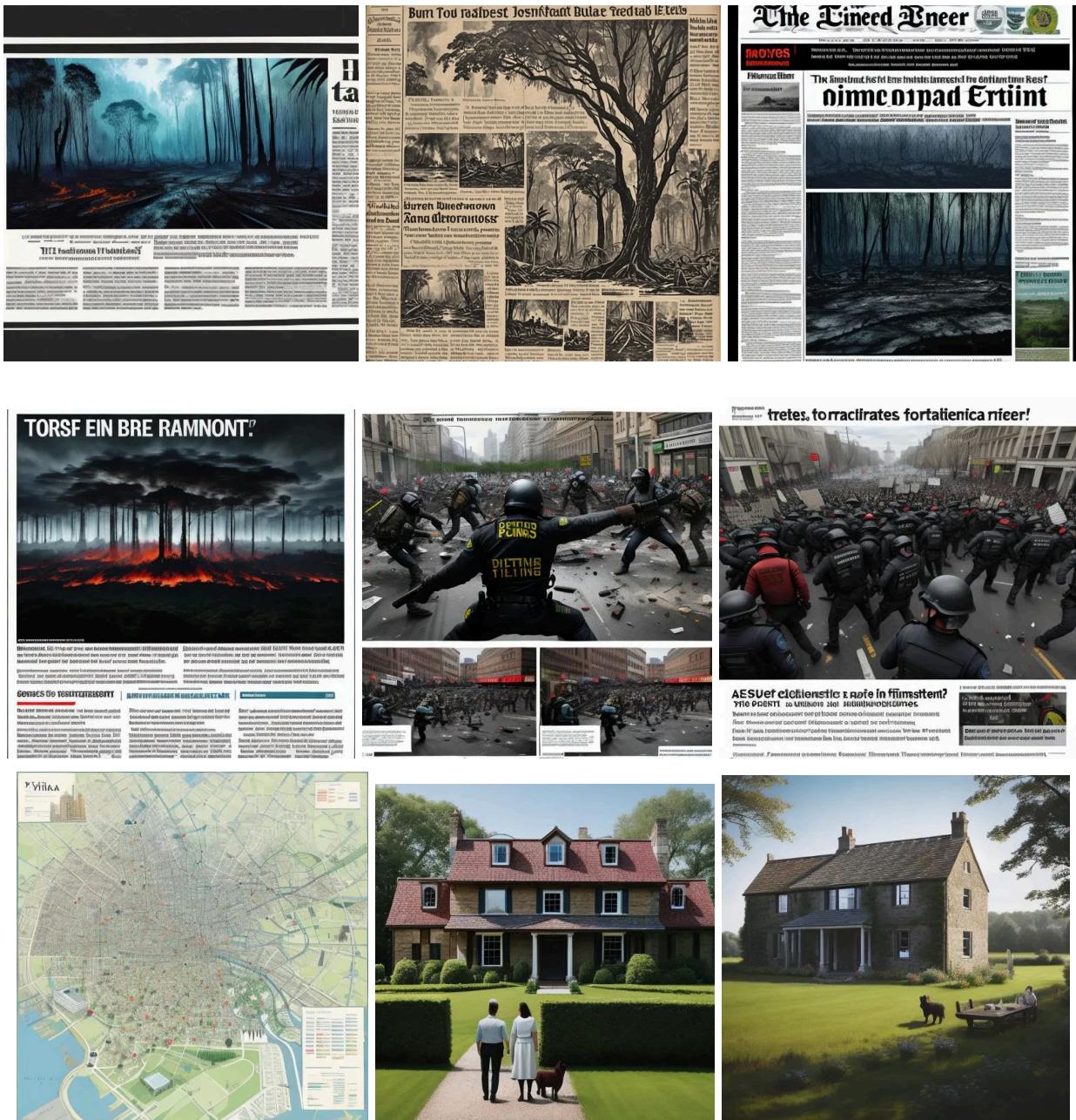
- POLYGON Apocalypse
- POLYGON Town Pack
- POLYGON Horror Mansion
- POLYGON Military
- POLYGON Office
- POLYGON Snow Kit

Hier folgend einige Vorschaubilder:



Generierte Bilder

Einige der generierten Bilder haben wir letztlich nicht verwendet, da die Ergebnisse der AI-Bild-Generatoren teilweise nicht überzeugt haben.





Wichtige Gegenstände

Einige der im Raum platzierten Gegenstände wurden mit Hilfe von KI generiert und anschließend bearbeitet, um lesbare Texte hinzuzufügen. Andere Gegenstände wurden mit Photoshop und Canvas erstellt.

Zeitungsartikel

Dieser befindet sich an der Wand neben der Stadt karte. Er gibt einen Hinweis auf die Hintergrundgeschichte des Spiels. Im Spiel könnte er anklickbar sein und zum Beispiel vorgelesen werden oder einfach lesbar sein. Durch den Artikel kann der:die Spieler:in mehr Informationen sammeln zur Hintergrundgeschichte des Spiels.

Nature's Revenge

Urban Life in Peril as Climate Crises Mount

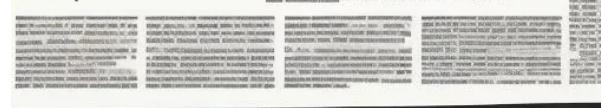


Survivors Struggle Against Extreme Weather and Resource Scarcity



Ashes of the Rainforest

Urban Collapse and the Battle for Survival



Danubia in Flames

With No Government Citizens Form Gangs to Hoard and Protect Vital Resources



Resource Wars

Erupt Amid Climate Collapse

Resource Wars
Erupt Amid Climate Collapse

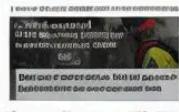


Survival of the Fittest in a World Without Order



Cities Descend into Anarchy as Survival Becomes a Daily Battle

Cities Descend into Anarchy as Survival Becomes a Daily Battle



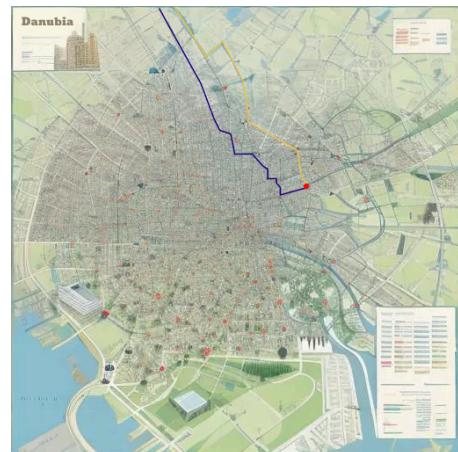
Das Familienporträt

Das Bild hängt an der Wand und zeigt, dass Joseph eine Familie hatte. Es ist auch das erste Indiz dafür, dass er einen Unterschlupf am Land hatte.



Die Stadtkarte

Spätestens durch die Stadt karte mit der markierten Route wird klar, dass Joseph einen Plan hatte. Als Spieler:in könnte man auch darüber nachdenken, wie notwendig dieser Mord nun gewesen ist. Denn der Mann wollte tatsächlich nicht mit seinen Ressourcen langfristig hier verweilen, sondern fliehen. Gleichzeitig zeigt es auch die Möglichkeit auf, vielleicht selber der Fluchtroute zu folgen und das Landhaus zu besetzen?



Der Kalender

Der Wandkalender erinnert uns daran, dass wir das Jahr 2035 schreiben und zeigt uns, dass wir derzeit im Jänner unterwegs sind. Die vergangenen Tage wurden durchgestrichen. Dies erklärt uns, dass Joseph versucht hatte, den Überblick über die Zeit zu bewahren. Die Tatsache, dass es im Januar nur noch 2 Monate bis zum Sommer sind, verdeutlicht, dass die Temperaturen nur noch in Extremen existieren. In der eisigen Kälte des Januars ist es für ihn nicht möglich, die Flucht anzugehen.

MONTAG	DENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FRIDTAG	SAMSTAG	SONNTAG
				1	2	3
X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X			
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

January 2035

2 more months
till summer

06:00 AM - Wake Up
 06:30 AM - Surveillance
 07:00 AM - Breakfast
 08:00 AM - Planning the Escape
 10:00 AM - Physical Exercise
 11:00 AM - Surveillance
 12:00 PM - Lunch
 01:00 PM - Preparations
 02:00 PM - Surveillance
 03:00 PM - Talk to Julia not real
 04:00 PM - Journal Writing
 05:00 PM - Dinner
 06:00 PM - Quiet Time
 07:00 PM - Surveillance
 08:00 PM - Bedtime
 09:00 PM - Sleep

Die Tagesroutine

Der Stundenplan gibt dem:der Spieler:in Auskunft darüber, wie Joseph seine Tage gestaltet. Offenbar hatte er sich eine sehr klare Struktur zurecht gelegt um nicht verrückt zu werden.

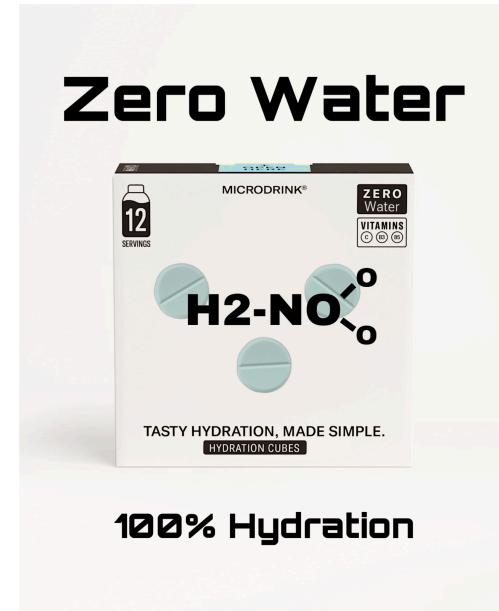
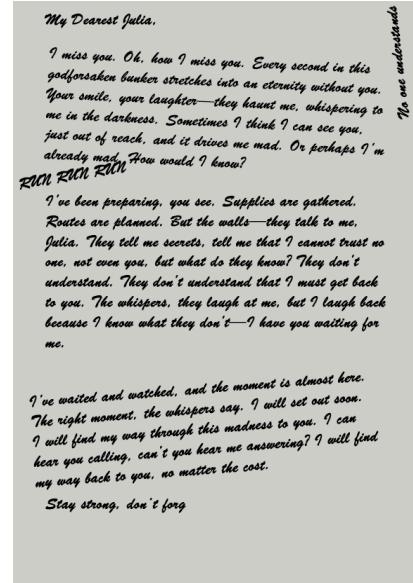
Der Brief

Am Schreibtisch liegt ein angefangener Brief, der an Julia adressiert ist. In der Schublade finden sich noch unzählige weitere Briefe. Jeden Tag verfasste er einen. Der:die Spieler:in könnte damit interagieren und sich die Briefe durchlesen/ vorlesen lassen, um mehr über Josephs Lebensgeschichte zu erfahren.

Die Werbung "H2-NO"

Das Plakat an der Wand wirbt für "H2-NO" – ein revolutionäres Getränk, das komplett ohne Wasser auskommt. Diese Werbung verdeutlicht die extremen Umstände der aktuellen Welt, in der Wasser zur seltensten und kostbarsten Ressource geworden ist. "H2-NO" symbolisiert die Notwendigkeit, innovative Lösungen für grundlegende Bedürfnisse zu finden.

Als Spieler wird einem bewusst, wie verzweifelt die Menschen nach Alternativen suchen müssen, um zu überleben. Diese Werbung lässt uns die Absurdität und Verzweiflung der Situation spüren, in der das Alltägliche zu einem Luxus geworden ist.

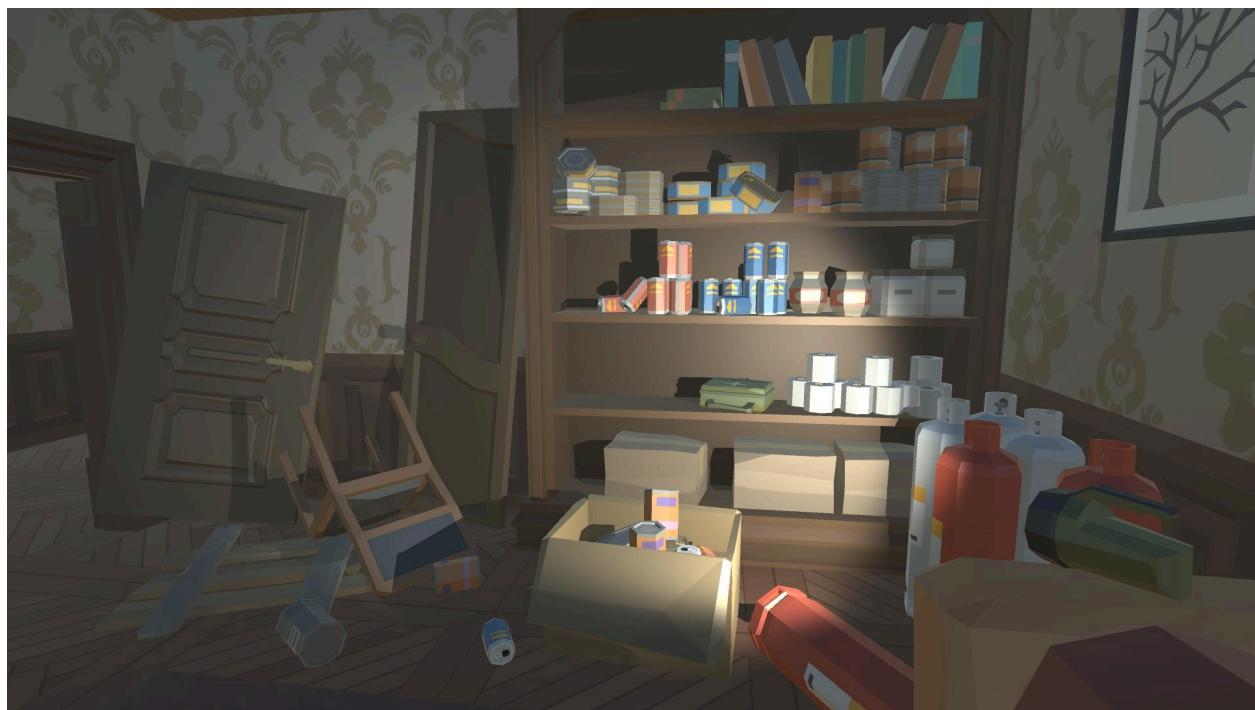


Das Ergebnis

Der Spieler betritt den Raum und sieht sofort die Spuren der Verwüstung. Links befindet sich ein Vorratsschrank, daneben einige Gasflaschen und eine Kiste mit bereits eingeräumten Lebensmitteln. Eine Taschenlampe ist auf den Vorratsschrank gerichtet, um das Plündern zu erleichtern. Rechts daneben steht ein Sofa, das als Schlafplatz genutzt wurde, darüber befinden sich die Bilder seiner Familie. Die halb abgerissene Schranktür dient als improvisierte Tischplatte, gestützt von zwei Pappkartons als Tischbeine. Notizen, ein Fernglas und eine Taschenlampe sind über den Boden verstreut.



Neben der aufgebrochenen Tür, die halb aus den Angeln gerissen wurde, liegen Überreste der provisorischen Verbarrikadierung: ein umgeworfener Stuhl, der unter die Türklinke geklemmt war, sowie Holzbretter, mit denen die Tür zugenagelt war.



Wenn sich der Spieler nach rechts wendet, fällt sein Blick auf eine Taschenlampe, die den Tatort ausleuchtet und den Fokus auf die relevanten Details lenkt. Die Tatwaffe, ein Holzbeil, ist gegen den umgestürzten Stuhl gelehnt, auf dem Joseph saß, als er angegriffen wurde.



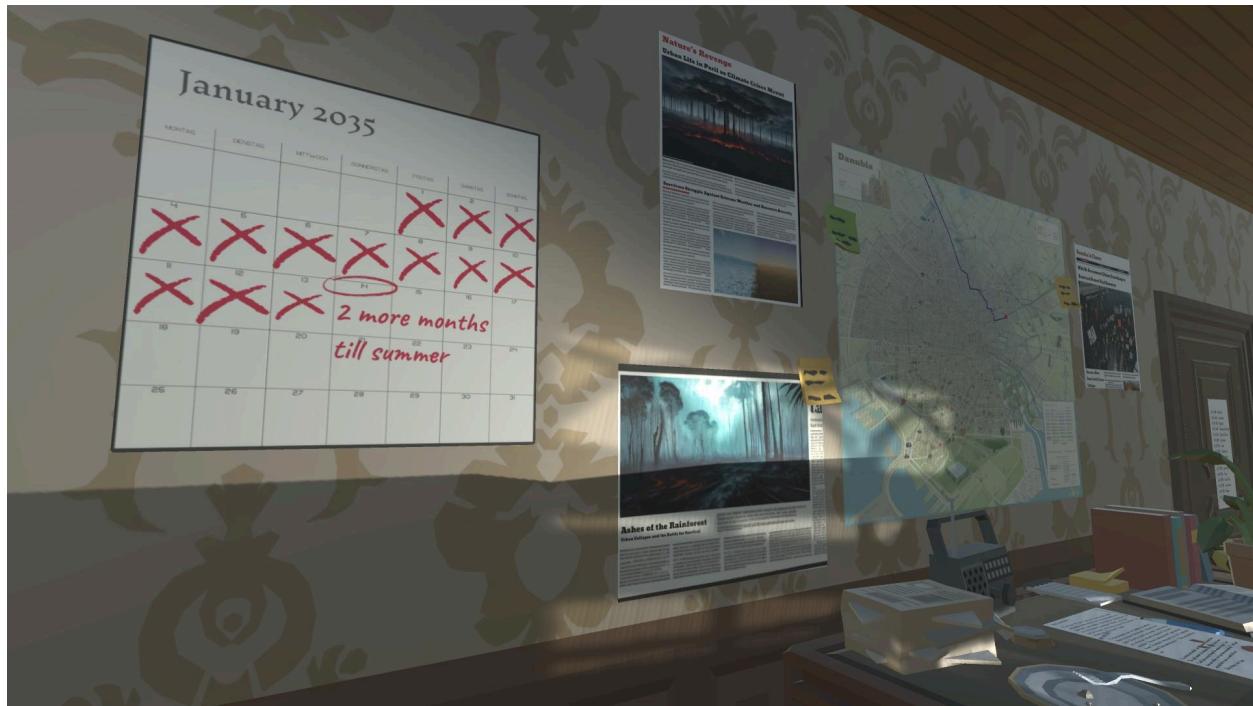
Die Schreibtischschubladen sind herausgezogen, sodass ein Blick auf den Schreibtisch und den großen Blutfleck möglich ist. Links befindet sich die Tür zum Balkon, gegen die lose Bretter gelehnt sind. Durch die Bretter soll von außen der Eindruck erweckt werden, dass die Wohnung unbewohnt sei, ohne den Zugang zum Balkon tatsächlich zu blockieren. Auf dem Balkon sammelt Joseph in einer Tonne Regenwasser, um seine geliebte Pflanze am Leben zu erhalten. Über der Balkontür ist eine Klimaanlage angebracht.



An der Wand über seinem Schreibtisch sind sein Kalender, mehrere Zeitungsartikel, einige Notizen auf Haftnotizzettel und die Danubia-Stadtkarte mit den gekennzeichneten Fluchtwegen zu sehen.



Auf dem Schreibtisch liegen benutztes Geschirr, ein Kompass und ein Kurbelradio, das eine Nachrichtenschleife abspielt. Ein Brief an Julia, an dem er geschrieben hat und der mit Blutspritzern versehen ist, liegt ebenfalls dort. Rechts daneben befinden sich Bücher, seine Pflanze und Kerzen, die als Lichtquelle dienten.



Wenn sich der Spieler nach links bewegt, entdeckt er neben der Tür zum Balkon die improvisierte Kochecke, die Joseph für die Zubereitung seiner Mahlzeiten genutzt hat. Auf dem Boden stehen mehrere Wasserkanister sowie Wasser- und Gasflaschen. Ein Campingkocher mit drei Kochplatten ist ebenfalls vorhanden, zusammen mit Küchenutensilien wie Pfannen und Töpfen. An der rechten Wand hängt ein Plakat mit einer Werbung für "H2-NO". Links vom Fenster befindet sich ein Hängeschrank mit jeweils drei Geschirr, jeweils in dreifacher Ausführung – Gläser, Tassen, Besteck und Teller – wobei ein Teller und eine Gabel auf dem Schreibtisch stehen.





Neben der Tür stehen bereits vorbereitete Taschen bereit, damit Joseph sich sofort zu Beginn des Jahreszeitenwechsels auf den Weg machen kann. An der Wand hängen eine Haube und eine Skibrille, mit denen Joseph im Notfall auch in extremen Winterbedingungen die Wohnung verlassen kann. An der Badezimmertür ist der Tagesplan zu sehen, auf dem Joseph sich seinen Tagesablauf akribisch eingeteilt hat, um in der langen Zeit der Isolation durch die Routine bei Verstand zu bleiben.

Ein Baseballschläger lehnt an der Dufflebag, bereit, um sich gegen potenzielle Angreifer zu verteidigen. Joseph war jedoch nicht mehr in der Lage, ihn zu greifen und sich gegen die Eindringlinge zu wehren.

