

LUNARIS

The City on the Moon

Erstellt im Rahmen von Geschichtswelten WS 20/21
von Feser Kilian, Klitzner Daniel und Staniszewski Marcel



1. Konzept	2
1.1. Konzept: Storyworld	2
1.2. Konzept: Genre	2
1.2.1. Ambiente:	2
1.2.2. Leveldesign	3
1.2.3. Core-Gameplay Loop	3
1.4. Konzept Abschluss	4
2. Storyworld	5
2.1. Timeline	5
2.2. Motor	7
2.3. Wiedererzählbarkeit	7
2.4. Allegorie	8
3. Story	9
3.1. Charaktere	9
3.2. Story	9
3.2. 1. Akt	9
3.2. 2. Akt	11
3.2. 3. Akt	14
4. Derivat	16
4.1. Grundidee	16
4.2. Userbindung	16
4.3. Lunaris Stories	16
4.3.1. Mainstory Artikel	16
4.3.2. Worldbuilding Artikel	17
4.4. Verhältnis zur Main-Story	17

1. Konzept

1.1. Konzept: Storyworld

Unsere Storyworld ist eine Welt welche nicht allzu fern in unserer eigenen Zukunft liegen könnte. Eine Science Fiction Welt kurz vor der Ausbreitung des Menschen im Universum, mit dem Mond im Mittelpunkt dieser Entwicklung der als Sprungbrett für diese Idee fungiert. Unsere Geschichte selbst spielt eben auf diesem Mond und befasst sich mit der Idee der Grenzen des menschlichen Tuns und Seins.

Diese Fragen werden in unserem Spiel durch den Werdegang und die Geschichte unseres Protagonisten aufgeworfen da er durch seine ganz eigenen Erlebnisse in den Mittelpunkt dieser Fragen gerät.

Zudem fungiert der Mond mit seiner eigenen kleinen Gesellschaft als ein Gegenstück zur Erde, Alltag und Motivationen der Menschen sind nicht immer vergleichbar mit denen des blauen Planeten. Kleine Details und Dinge wie auch nur eine Topfpflanze nehmen auf unserem Mond einen viel höheren Wert ein und solche Details werden auch einer Fokusse unserer Demo sein.

Eine Station auf dem Mond, ursprünglich steril aber mittlerweile doch menschlich.

Mit vielen Objekten und Details die eine eigene kleine Geschichte erzählen und zudem Audio logs verschiedenster Personen die dazu den noch benötigten Kontext liefern.

1.2. Konzept: Genre

Dies alles wird in Form eines Horror Games stattfinden. Dadurch können wir hoffentlich eine Geschichte von Selbstfindung unseres Protagonisten, einer Gesellschaft auf dem Mond als letzte Hoffnung und menschlichen Urängste in einer Form erzählen.

Hierbei können wir die Grenzen unseres Protagonisten für den Spieler erfahrbar machen. Der Protagonist als Mensch in einer "anderen" Welt welche doch noch so weit weg von uns liegt und dennoch nächtlich beobachtet werden kann.

Die Entfremdung eines Menschen von sich selbst als tiefer Kontrast, dargestellt durch sowohl die Welt als auch durch generelle Horror Elemente.

1.2.1. Ambiente:

Die Ambiente lässt sich hauptsächlich durch Geräusch und Licht Kulisse bilden.

Wir werden unser Spiel eher dunkel beleuchten (mit hauptsächlich dimmen Not-Lichtern) und dem Spieler ganz klassisch, wie aus vielen Horror Games bekannt, eine Taschenlampe verwenden lassen. Hiermit kann man auf einfache Art auch sehr simple Level mit wenig

Einrichtung sehr furchteinflößend und geheimnisvoll wirken lassen. Hierbei sollen Effekte wie Stromausfälle oder Lichtflackern dies noch weiter ausbauen.

Die Geräuschkulisse werden voraussichtlich hauptsächlich über zwei Wege entwickelt. Die einfachste Art unmenschliche Geräusche entstehen zu lassen ist die Bitreduktion in Kombination mit der Verlangsamung der Samplegeschwindigkeit von zuvor aufgenommenen Sound-bites. Dies bedeutet im Endeffekt die Soundqualität der Geräusche zu erniedrigen und diese Audios zu verlangsamen was zu meist sehr tief gestimmten gruseligen Sound führt.

Zudem werden wir abgesehen davon für Sound Design auch Emulationen klassischer Synthesizer verwenden. Dies ist der wohl traditionellere Weg durch welchen die meisten Geräuschkulissen in Spielen verschiedenster Genres entsteht.

1.2.2 Leveldesign

Die Levels werden hauptsächlich linear geplant um einen starken Einfluss auf die spezifische Erfahrung des Spielers von uns, den Entwicklern, zu garantieren. Allerdings nimmt eine komplette Lineare Planung dem Spieler die Illusion der freien Wahl und stände somit effektiv als Kontrapunkt gegen die Horror Erfahrung. Deshalb ist es wichtig bei Horrorspielen dem Spieler ein scheinbar „offenes“ Level zu zeigen, welches dann aber durch einen „critical Path“ gekennzeichnet ist durch den man den Spieler durch Umgebungselemente sowie Gefahren leitet.

(Referenz: <https://jaredemitchell.com/articles/creating-horror-through-level-design/>)

1.2.3. Core-Gameplay Loop

Grundsätzlich ist ein typischer Gameplay Loop etwas was jedes Game benötigt. In Pokemon ist dies beispielsweise sehr simpel bestehend aus dem erkunden, dann das Kämpfen der eigenen Monster gegen andere, mit anschließendem Fang oder Training. Solche einen Gameplay Loop wollen wir darstellen indem unser Protagonist als eine Art Sicherheitsmann für Mondstationen fungiert. Dies bedeutet kurz dass er sich um alles von Menschensicherheit zu Dingen wie simplen haushältlichen Reperaturen kümmert, da dies alles kritischen Elemente im Mondleben darstellen.

In unseren Levels wird also der Spieler meist auf verlassenen oder evakuierten Stationen fungieren indem er zuerst Informationen sammelt um das Problem zu identifizieren. Daraufhin wird er das Problem erkunden/lokalisieren müssen. In diesen beiden Teilen des Gameplay Loops kann der Spieler auch viel Exposition über sich selbst, die Welt oder andere Menschen erhalten da er sich auf der Suche nach Informationen befindet.

Danach wird er sich im kritischen Teil des Gameplay Loops befinden in dem man auch am besten die zuvor aufgebaute Antizipation durch Schockelemente auflösen kann. In diesem Teil wird er die Lösung des Problems ausführen müssen und entweder auf dem Weg zur

oder zurück von dieser Exekution den Schockmoment erleben. Hier befindet sich auch die Hauptgefahr für den Spieler zu „verlieren“ da er sich nun in Konfrontation mit der Gefahr befindet.

(Referenz: <https://jaredemitchell.com/articles/creating-horror-through-level-design/>)

In unserem Spiel werden diese Gefahren sich auf Halluzinationen des Spielers belaufen welche sich zunehmend bis zum kritischen Punkt des Gameplay Loops steigern (von Licht, Schatten und Sound spielen zu tatsächlichen visuellen Halluzinationen). Währenddessen ist sich aber weder der Spieler noch der Protagonist bewusst welche davon tatsächlich nur aus seinem Kopf entspringen und welche vielleicht eine tatsächliche Gefahr darstellen. In einem gewissen Sinn kann ja auch eine Idee welcher man genug Glauben und Kraft schenkt sehr viel Schaden anrichten, also ist es vielleicht sogar unwichtig für den Protagonist welche Dinge tatsächlich in der Realität stattfinden und welche nicht.

1.4. Konzept Abschluss

Gesamt soll also unser Game auf verlassenen Teilen von Mondstationen spielen, in welchen man die menschlichen Einflüsse und Geschichten durch die Umgebung erfährt. Der Protagonist soll mit seinen eigenen Ängsten konfrontiert werden und an die Grenzen des menschlichen Geistes geführt werden.

Wir verwenden hierzu bereits etablierte Konzepte im Horror Genre in neuen Kombinationen um unser originales Werk zu erschaffen.

2. Storyworld

2.1 Timeline

Eine Welt geprägt von politischen Spannungen, mit der stetigen Gefahr der kompletten Auslöschung der Menschheit durch eine Nukleare Eskalation. Die Erde hat sich stark verändert, die Polkappen sind geschmolzen, die Wüsten haben sich verbreitet. Durch die gegebenen Verhältnisse orientieren sich die Länder der Welt nach dem einzigen verbleibenden Ausweg: den Sternen. Als erster Wegpunkt steht der Mond derzeit im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, da dieser ein essentieller Stützpunkt für Flüge in die Tiefen des Weltalls sein wird und teilweise auch schon ist.

Die Spaltung der Welt begann mit der Bildung der drei Supermächte die derzeit die Situation auf dem Globus maßgeblich bestimmen. Da in den USA der rechte Flügel stark an Zuwachs gewann und die Politik des Landes zunehmend von extrem nationalen Ansichten geprägt war, verschlechterte sich das Verhältnis zu anderen Ländern zunehmend.

Mit dem Glauben, auch ohne Verbündete die stärkste Macht zu sein, verließ die USA die NATO um freier im eigenen Interesse handeln zu können. Ohne ihr stärkstes Glied zerfiel die NATO allmählich, die EU blieb jedoch, im Inneren, eng sowohl wirtschaftlich als auch militärisch verbunden. Hierdurch entstand ein neues Bündnis zwischen Europa und Afrika getrieben durch einen stark kapitalistisch orientierten Staat und die Europa-Africa Union gründete sich.

Durch die nun gewonnene Handlungsfreiheit der USA verlebte sich diese große Teile Nordamerikas ein, darunter Mexiko und Kanada. Um gegen Vergeltungsangriffe und Sanktionen der UN geschützt zu sein wird die Industrie in den Staaten schnell auf Aufrüstung umgestellt. Zu diesem Zeitpunkt gliederten sie auch Südamerika ein und bildeten damit "the United Nations of North and South America" (kurz UNA - United Nations of America).

Mit einem Bündnis zwischen Russland, China und einigen ehemaligen Staaten des Warschauer Pakts versuchen diese auf die neue Bedrohung durch die United Nations zu antworten.

Sie vereinen sich zur Union der Kommunistischen Staaten UKS und treiben ihrerseits ein Rüstungsprogramm an. Ihnen gelingt es als erste einen Satelliten bestückt mit Atomwaffen ins all zu bringen, was die Reaktionszeit auf einen Nuklearen First-Strike drastisch verringert und die United Nations als auch Europe-Africa in starke Bedrängnis bringt.

Da mit der Zeit die Laser-Abwehrtechnik von Interkontinentalraketen fortgeschritten ist, errichten viele Länder Laser-Verteidigungsringe um wichtige Städte. Jedoch ist zu bezweifeln, dass genug Energie zur Verfügung wäre um das gesamte Nukleare Arsenal einer Supermacht abzuwehren.

Während die Supermächte noch auf totale Aufrüstung fokussiert sind, nutzen die bündnislosen neutralen Gebiete wie Japan, Singapur, Neuseeland, Hawaii und Australien die Zeit um gegenseitige Beistandspakte zu unterzeichnen, was eine Annektierung durch eine Supermacht schwieriger macht, da diese sich auf einen Krieg an mehreren Fronten einlassen würde.

Im Angesicht der totalen Auslöschung der Menschheit rückt der Gedanke an die Welt außerhalb des Menschen in den Hintergrund und so auch der Klimaschutz.

Die Polkappen schmelzen schnell gänzlich ab und die Antarktis wird mit der Zeit bewohnbar. Viele Menschen, die mit ihren Systemen unzufrieden sind flüchten sich in die neu gewonnenen Gebiete, die zudem auch extrem Rohstoffreich sind und so dauert es nicht lang, bis auch die Antarktis ein eigenes unabhängiges Land formt.

Mit der immer schlechter werdenden klimatischen Situation und der Ausbreitung sowohl der Wüsten als auch des Meeres wird bald klar, dass die Erde dem Menschen auf lange Zeit nicht ausreichen wird.

Erste Weltraumbasen werden errichtet und hierauf folgen auch bald erste Versuche den Mond zu besiedeln. Auch wenn dies am Anfang noch einige Probleme bereitet schaffen es irgendwann die UNA eine erste erfolgreiche fast autonome Mondbasis zu errichten.

Als neu gefundene Ressourcenquelle fängt die Menschheit auch schon bald an dies weiter auszubauen wodurch sich verschiedenste Abbau- und Forschungsstationen auf dem Mond bilden. Diese wuchsen weiter bis aus diesen Kleinst Kolonien ganze Städte mit in sich eigenen Systemen entstanden.

Eine hohe Anzahl an Menschen findet in diesen Kolonien sowohl Arbeit als auch einen neuen Lebensraum. Durch die starke Zuwanderung zum Mond entstehen über die Jahre stärkere Unruhen und Gegenbewegungen zur Abhängigkeit an die UNA.

Die ersten Mondkinder werden geboren und es entsteht eine Art neugewonnener Patriotismus in den mittlerweile weiter gewachsenen Mondstaaten. Erste Rebell- und Politikergruppen entstehen welche sich jeweils für und gegen die Abspaltung des Mondes von der Erde aussprechen.

Diese unterfangen hat auch großen Einfluss zur Erde in welchen Europe-Africa als auch UKS die Chance erfassen auch Zugriff auf die Ressourcen des Mondes zu erfassen. Es entsteht eine Art Stellvertreterkrieg auf dem Mond, auf der eine Seite die United Nations of America gegen sowohl UKS als auch Europa-Africa welche Rebellengruppen und Befreiungspolitiker unterstützen.

Diese Unterstützung der Gegenmächte führt danach langsam zu vereinzelt Bürgerkriegen in den verschiedensten Städten (einzelne Basen) der Basenzusammenschlüsse (welche nun als einzelne Staaten fungieren). Diese wurden anfangs noch gut durch die unterdrückerischen Mächte kontrolliert doch dagegen bildeten sich auch autonome Rebellengruppen welche langsam ihre Kontrolle über die Städte und hierdurch auch über die Staaten weiter ausbreiteten.

Die Archimedes Tea Party würde in die Geschichte eingehen als die erste Bildung einer eigenen Nation außerhalb der Erde.

Da der Mond aber immer noch nicht autark agieren und überleben konnte fasste die junge Nation eine neutrale Position mit offenen Handelsabkommen zu allen anderen interessierten Nationen

Hierbei nehmen lehnen sie auch jegliche Besitzansprüche zu Raumschiffen oder ähnlichem welche dort von verschiedensten Nationen zur Reparatur und Wartung gelagert werden ab, halten sich aber dennoch die Möglichkeit frei jegliche Abkommen zum Selbstschutz oder zur Erhaltung bestehender Abkommen jederzeit abubrechen.

Heutzutage sind die Stationen in den Mondstädten/stationen harsch, vor allem "frische" Konsumgüter gelten als Luxus und die meisten Berufe finden mittlerweile einen Abnehmer.

Hauptsächlich sind die dort lebenden Menschen noch darin gruppiert ob sie in Gründungszwecken wie Forschung oder Ressourcenabbau tätig sind oder in Städte erhaltenden Berufen wie Reparatur oder anderen Dienstleistungen. Die Wasser- und Sauerstoff- aufbereitung bessert sich auch stetig, trotzdem sind alle Mondstädte immernoch auf Nachschub von der Erde angewiesen.

2.2. Motor

Die gesamte Menschheit befindet sich in einem Szenario das sich nun bereits seit Jahren ankündigt. Probleme welche schon in unserer heutigen Zeit angesprochen und doch ignoriert werden beherrschen die Welt, Geschichte wiederholt sich und steigert sich auf ein neues Extrem.

Politisch befinden wir uns am Siedepunkt und die noch nicht durch Dürren oder Meer ausgelöschten Lebensräume finden weder Platz für den Zuwachs noch für den Anbau. Die letzte Lösung der Völker ist es eine Alternative für unseren Lebensraum zu finden und das Limit des Reisens durch die endlosen Leere zu durchbrechen.

Jeder besitzt seine eigene Theorie über dieses Limit, sei es die maximale Geschwindigkeit des Lichts, die Unberechenbarkeit von Wurmlöchern, die Unmöglichkeit der Zeit- und Ressourcen- Überbrückung, die Abhängigkeit zur Erde oder doch der langsame aber sichere Zerfall der Psyche in Isolation und dem Nichts der unendlichen Weiten.

Hieraus entstehen auch Fragen der Ethik, wie weit darf man wirklich gehen um diese Limits zu durchbrechen. Wie viele Leben ist es wert der Menschheit eine Alternative zu bieten. Welches Leben wäre es dir wert?

Wie weit würdest du ein Individuum bringen nur um die menschliche Psyche beherrschen zu können.

Das Ziel ist es die Menschheit retten.

Doch wie viel ist zu viel und sind wir es wirklich wert gerettet zu werden wenn wir bereit sind so weit zu gehen?

2.3 Wiedererzählbarkeit

Die Fragen die wir uns stellen bieten keine einfache Lösung. Selbst im Falle eines ersten Kontakts ist es nicht garantiert diese Limits überwinden zu können.

Die Wiedererzählbarkeit unsere Geschichte liegt in den tiefen menschlichen Fragen die durch solche Grenzen auftauchen. Selbst im Falle einer Resolution unserer Main Story welche auch eine Lösung zur menschlichen Psyche bietet ist es gegeben das hierdurch nur neue Probleme auftauchen denen man sich widmen muss.

Wir greifen in unserer Welt keine neuen Ideen auf, dies wurde alles bereits einmal ausgesprochen oder liegt im Hinterkopf vieler Menschen.

Wir bieten eine Auseinandersetzung mit diesen Gedanken, eine Auseinandersetzung mit Themen welche man nicht einfach beantworten kann.

Hieraus entsteht die Möglichkeit diese und andere Geschichten in anderen Kontexten, Genres, Medien und mehr wiedererzählen zu können und interessant zu bleiben. Simple

Konzepte einer alternativen Realität welcher aber nicht allzu fern der Grenzen unserer liegt und deshalb noch lange interessant bleiben wird.

2.4 Allegorie

Die Allegorie in unserer Geschichte besteht durch den Versuch den bereits etablierten Ansatz anderer Autoren zu rekreieren. Unsere Welt fungiert als überspitzte Darstellung bereits bekannter Geschichtlicher Ereignisse und Probleme aus der aktuellen Zeit.

Unsere Welt befindet sich in der pessimistischsten Voraussage unserer aktuellen Zeit mit einer Hungersnot durch Überbevölkerung und einer weiteren Form des kalten Krieges nach einer jahrelangen Weiterrüstung verschiedenster Weltmächte.

Hierbei greift sich die Idee der immer wiederholenden menschlichen Geschichte auf; unsere Welt ist eine Referenz sowohl an viele Ereignisse aus dem 20. Jahrhundert in welcher die Menschheit in ständigem Konflikt auch durch neue Technologien stand als auch an unsere aktuelle Zeit in der sich immer neue Fragen zu unserer aller Zukunft stellen.

3. Story

3.1 Charaktere

Protagonist: John Doe

Unser Protagonist ist Ex. Military und verdient heutzutage seinen Lohn bei "Moon Security and Maintenance" (MSaM). Sein Job besteht darin sich um alltägliche handwerkliche Probleme auf der Basis zu kümmern sowie schwerere System und Gebiete zu warten und reparieren. Er erkundet aufgrund seines Berufs ein gesperrtes Gebiet der Basis Aitken-II woraufhin er einen Psychater aufsucht um über seine Erfahrungen zu sprechen

Psychiater: Dr. Andrew

Sowohl Antagonist als auch eine der Stützen für unseren Hauptcharakter. Er besitzt 2 Seiten, einmal seine Front in der er scheinbar John helfen will um seine Probleme zu bekämpfen und ihre Ursprünge zu erfahren und seine berechnende Seite in welcher er Experimente an Menschen betreibt um Forschungsdaten zu sammeln und seine Theorien zu bestätigen.

Arbeitspartner und bester Freund des Protagonisten: Fletcher

Fletcher befindet sich normalerweise während Missionen im dauerhaften Kontakt mit John. Er ist auch ein Ex. Soldat und kämpfte mit John in den Mond Befreiungskriegen. Danach gingen sie zusammen zur MSaM und bildeten ein typisches zweier Team. Er als Overseer, der schnell Hilfe, Vorräte oder technische Daten anfordern kann und John als Inspektor vor Ort.

3.2. Story

Die Story findet als Erzählung des Protagonisten im Büro des Psychologen statt während unser Protagonist in Spielsequenzen seine Geschichte noch einmal durchlebt.

Alle Cutscenes und Spielsequenzen spielen in der First-Person-Perspektive.

Orts und Szenenwechsel (von Cutscene zu Spielsequenz) werden durch

Cutscene/Spielsequenz: *Ort* dargestellt.

3.2. 1. Akt

Cutscene: *Dr. Andrews Büro*

John schaut auf die metallene Schiebetür, seine Füße wie versteinert ohne Regung am Boden. Seine Augen kleben an der Tür, 2 solide Stahlplatten welche den Raum luftdicht schließen. Sie hat eine einschüchternde Aura. Eine kleine Plakette klebt über dem Türöffner: "Dr. Andrew - Psychiater". Er schließt seine Augen und atmet tief durch. Durch die klimatisierte Luft auf der Station ist sein Hals staubtrocken.

John geht einen Schritt zurück, der kleine Tisch der Sekretärin vor dem Büro leer.

Wahrscheinlich bleibt diese an festen Tagen zuhause um neue Patienten nicht zusätzlich

abzuschrecken.

Es herrscht ein dauerhaftes Surren der Maschinen auf der Station, komplette Stille herrscht nie. In einer schnellen Bewegung greift sich John mit seiner linken Hand einen Brieföffner vom Schreibtisch und fühlt ihn in seiner Hand, eine Wahrnehmungsübung wie er sie als Kind erlernte;

Fokus auf alle Details, John. Beschreibe das Objekt als würdest dein Gegenüber das Objekt nicht kennen und sehen können. Die verzierten Formen des Griffes fühlen, das Material erspüren, die Kälte des Metalls an den Fingerspitzen und der Handoberfläche.

Der Öffner wandert fest umklammert in seine Hosentasche. Fokus. Entspannung. Das dauerhafte Geräusch im Hintergrund, fast schon vergleichbar mit Stille für ihn.

Sein rechter Finger bewegt sich langsam in einer zitternden Bewegung nach vorne und betätigt den schweren Knopf. Nach ein paar Sekunden öffnet sich die Tür mit einem leisen Zischen.

Auf der anderen Seite befindet sich ein kleiner Raum. Man könnte ihn fast schon als eng beschreiben, klaustrophobisch.

Ein Sofa sowie zwei kleine Sessel welche aber überdeckt werden durch den massiven Schreibtisch welcher in der Ecke ragt. An ihm sitzt ein Mann fokussiert auf scheinbare wissenschaftlicher Arbeiten. Sein Kopf wendet sich zur Tür, das Gesicht bedeckt durch ein breites Lächeln und Augen welche scheinbar die Seele erblicken könnten.

“Sie müssen John sein, nehmen sie Platz. Erzählen sie mir, was bringt sie heute zu mir”

“Man könnte sagen ich bin auf der Suche nach Antworten, nach einem Sinn in allem was passiert ist.”

Spielsequenz: Eingang zu abgesperrten Forschungsbereich

Es begann alles in der reinen Routine einen abgesperrten Bereich der Basis zu untersuchen und neu aufzubereiten. Ich betrete die betroffenen Bereiche meist allein während mich mein Partner Fletcher über Funk unterstützt.

Er kümmert sich um alle Hintergrunddaten sowie Navigation und behält den Überblick während ich mich um die gröberen Details kümmere. Wir waren angeordnet, einen abgesperrten Teil der Basis zu betreten, nach Fehlerquellen zu untersuchen und möglichst die Basissysteme wieder zum Laufen zu bringen.

Türe aufstemmen. Betreten. Navigieren. Reine Routine. Systemcheck. Alles Okay. Systeme hochfahren. Fletcher über Funk informieren. “Bisher noch keine Besonderheiten”.

Die Tür verschließt sich hinter mir mit einem Lauten Knack.

“AUTOMATISCHE SICHERHEITSABSCHLIEßUNG IM GANGE”

F: “Alles okay bei dir da drin?”

J: “Nicht schon wieder... Ja es passt alles, muss nur ins Hauptsystem gelangen der Schutzmechanismus hat sich wohl automatisch beim Öffnen von außen aktiviert”

F: “Ich sage es dir schon länger, du musst freundlicher zu den Türen sein mir passiert das nie”

J: "Ich weis, Ich weis, ich kann diese Systeme aber stattdessen auch einfach neu hochfahren, Ich mach das später, muss ja eh in die Richtung"

J: "Hier am Eingang war eine komische Nachricht: "Der Schein im Licht trügt" Hat sich wohl irgendjemand beim Verlassen einen Spaß erlaubt. Sonst die Lichtsysteme scheinen nur teils zu funktionieren, die Luftverteilungssysteme schalten soweit automatisch, aber mir wird hier irgendein Fehler angezeigt den ich nicht ganz verstehe. Fehlercode: AGENTSO1"

F: "Ich überpr-- da-- s---."

J: "Fletcher? Bist du noch da?"

In dem Raum vor mir sind vereinzelte Spuren im Dreck, Fußspuren?

Hinter mir höre ich ein Geräusch, ein lautes Knarzen, fast ununterscheidbar in der dauerhaften Kulisse der Maschinen.

J: "Du wirst mich für verrückt halten, aber ich könnte schwören gerade einen Schatten in den Ventilationssysteme gesehen zu haben"

Nur Störgeräusche vom anderen Ende, es scheint der Funk ist abgebrochen.

"NOTFALLPROTOKOLL 5 EINGELEITET. CONTAINMENT BREACH"

Die Lichter schalten um und der ganze Raum wird nur noch spärlich durch dunkle rote Notlichter beleuchtet.

3.2. 2. Akt

Cutscene: *Dr. Andrews Büro*

Ein Dejavu.

A: "John sind sie noch bei mir?"

Er schaut mit einem leeren Blick auf die Pflanze neben Dr. Andrews Schreibtisch.

A: "Wo sagten sie nochmal war diese Station?"

J: "Wissen sie diese Pflanze erstaunt mich, das letzte Mal sah ich diese Art auf der Erde.

Obwohl, nicht ganz mir kommt es so vor als hätte ich sie vor kurzem erst noch irgendwo anders erblickt"

Spielsequenz: *Forschungsstation Steuerungssystem*

Ich komme zu mir. "Fletcher?". Kein Kontakt. Der Funkt scheint immer noch nicht wieder zu funktionieren.. "Fletcher? Bitte kommen?". Ich überprüfe die Uhrzeit. Seit dem letzten Funkkontakt sind etwa 15 Minuten vergangen, also muss ich wohl die letzten 10 Minuten bewusstlos gewesen sein.

Ich muss hier aus und ich muss Funkkontakt wiederherstellen. Meine einzige Option beläuft sich wohl darauf tiefer in den Stationsteile einzudringen um die Systeme vom Strom zu trennen und manuell wieder Kontakt herzustellen.

Ein weiterer dieser Zettel, diesmal scheint er ein Tagebucheintrag zu sein, aber die Schrift ist eindeutig die gleiche:

"Eigentlich sollte dieser Job ein einfacher sein, ohne besondere Vorkommnisse. Und der Zuschlag für Geheimhaltung ist doch eigentlich normal bei solchen Forschungsstationen

oder? Warum verfolgt mich dann also so ein komisches Gefühl in meiner ersten Woche hier?"

Meine Augen fingen an trübe zu werden. "In dieser Belichtung zu lesen ist wohl einfach zu anstrengend."

Taschenlampe an und auf den Weg.

Schritte scheinen neben mir aufzutauchen. Ich vermute eine Figur hinter mir oder um eine Ecke aber wie ein Traum scheint es mir immer wieder aus dem Augenwinkel zu entweichen sobald ich das Gefühl habe es zu fassen. In einem Schrank ein weiterer Eintrag: "Patient 4 schlug die ganze Nacht gegen die Wand - ich konnte nicht schlafen. Heute morgen wurde er tot aufgefunden"

Mein Weg führt mich durch die Quartiere, offiziell war dies alles eine Forschungsstation für die Aufbereitung biologischer Materialien, aber es scheint fast als würde ich an Zellen vorbeilaufen. Durch Einweg Glas erkennt man das innere was einem Gefängnis gleicht, ein schmales Bett, daneben eine Toilette und ein kleiner Tisch.

An der Wand Schriftzeichen "The Air here makes you sick" - Die Umstellung der Erdluft auf die aufbereitete Luft des Mondes war für die meisten eine anstrengende Sache, aber irgendetwas kam mir an diesen roten Buchstaben trotzdem komisch vor.

Ich höre Quietschen hinter mir.

Am Ende des Ganges eine Eingangstür, beschriftet: "Quartiere"-- woran bin ich dann gerade vorbeigelaufen?

Ich finde ein Stück Papier: "Ich bin nun seit Monaten hier, ich sehe Menschen diese Station betreten, wie betäubt aber nie sehe ich jemanden diese Station verlassen. Jede Nacht gehe ich an verdunkelten Glasscheiben vorbei.. was steckt dahinter? Was für eine Forschung wird hier betrieben das sie versteckt werden muss."

Mein Kopf fängt an zu brummen und ich kann meine Augen langsam nicht mehr fokussieren.

Cutscene: *Dr. Andrews Büro*

A: "John was hast du in dieser Station gefunden?"

J: "Ich selbst bin mir dabei nicht sicher, alles was ich erlebte, alles was ich las, ich sortiere es immernoch."

A: "Warum sind sie hier? Warum sind sie genau zu mir gekommen?"

J: "Sie schienen mir einfach der am besten geeignetste Doktor zu sein um den ganzen einen Sinn zu geben. Man könnte sagen die Station brachte mich her"

A: "... Erzählen sie weiter"

Dr. Andrew positionierte sich auf seinem Stuhl um. Der zuvor noch entspannt sitzende Mann verschränkte nun seine Arme und starrte mit einem genauen Blick in Johns Gesicht. Fast als würde er auf eine Reaktion warten, auf eine Mine, eine Antwort, irgendetwas was ihm Sicherheit verschaffen würde.

Spielsequenz: *Forschungsstation Living Quarters*

Ich höre ein Geräusch hinter mir. Ein Schatten scheint sich im Gang hinter mir auf mich zuzubewegen? Ich kann keinen Ursprung erkennen.

Ich höre ein leidendes Geräusch. Dieser Abteil wurde zuvor auf Lebenszeichen gescannt, alles erkennbare waren nur die hinterlassenen Pflanzen der hier stationierte Personen. Ich

laufe in einen Gang und schließe die Tür hinter mir.

Auf einmal scheint es wieder still, so als wäre nichts gewesen. Ich kann mir das doch gerade nicht eingebildet haben?

Ich befinde mich mittlerweile in einem Spiegelgleichen Raum zum ersten durch den ich die Station betrat. Vereinzelte Wörter auf Papierstückchen befinden sich auf dem Boden.

“Breathe” “Dont” “Mad” “Air” “Gas” “Vents” “in”

Eine Spur auf dem Boden führt zu den Quartieren aus denen ich gerade herkam.

Ich bewege mich weiter durch die verschiedensten Bereiche der Station. Hierbei finde ich weitere unschlüssige Einträge:

Diese stammen wohl von einem Sicherheitsmann welcher hier mit einem Partner begann. Dieser Partner verschwand wohl mit der Zeit nachdem er die Struktur und das Vorhaben hinterfragte. Daraufhin fing unser Autor an alles genauestens zu dokumentieren und stieß auf Unreinheiten aus allen Richtungen. Personen verschwanden, riesige Entsorgungen welche keinen Sinn ergaben und dieses Stillschweigen der Forscher. Er war nun schon seit Monaten auf dieser Station, doch hatte er noch keine einzige Pflanze entdeckt die nicht schon seit Beginn hier fast wie platziert war.

Langsam empfinde ich immer mehr, höre Stimmen hinter mir, der Schatten scheint real zu sein und mich zu verfolgen.

Ich versuche ihn abzuhängen, schließe Türen hinter mir aber die Geräusche scheinen immer lauter und meine Augen betrügen mich auch immer öfter. Trotz des dimmen Lichts scheint alles so viel greller zu sein.

Der Ausgang zum nächsten Stockwerk scheint nahe und ich betrete ihn. Mit dem Aufzug fahre ich nun in den nächsten Teil der Station.

Im tiefsten Teil der Station entdecke ich Forschungsnotizen - ungenau gehalten aber sie referenzieren oftmals den menschlichen Geist.

Ich renne aus der Sphäre einen langen Gang entlang.

Hinter mir höre ich eine Stimme schreien.

Schneller. Eine Tür.

Am Anfang des Ganges beginnen die Lichter zu erlischen. Als erst langsam und nur die ersten doch dann rasanter, als würde etwas auf mich zu kommen.

Die Tür öffnet sich nicht.

Ein Schatten auf halben Weg bei mir.

Ich schlage auf den Türkopf ein.

Der Schatten ist kurz vor mir.

Die Tür öffnet sich und ich sprinte in den Raum vor mir und ziehe die Tür zu.

Ich befinde mich in einem Büro das wohl in Eile verlassen wurde. Ich finde verschiedenste angebrannte Dokumente.

Experimente mit Adrenalin ausgelösten Halluzinogen zur menschlichen Anwendung

Dr. A___ew

Seit Wochen versuchen wir erfolglos die Weltraum Manie zu rekreieren. Die meisten Subjekte finden jedoch einen Weg zum Selbstmord bevor wir unseren Endpunkt erreichen.

Wir müssen diese Experimente weiterführen. Wir können es uns nicht leisten hier zu versagen. Ohne uns gibt es vielleicht keine anderen Optionen mehr. Dann wäre die Besiedelung von Planeten wie ein Spiel ohne Gewinner.

3.2. 3. Akt

Spielsequenz: *Forschungsstation unbekannt*

“John? JOHN?!”

Fletcher kniet neben uns während wir langsam aufwachen. Wir befinden uns in einem halb zerstörten Raum.

“John wir müssen raus hier. Diese Station wurde nicht stillgelegt. Ich verstehe nicht warum sie uns hierher geschickt haben.”

“Fletcher.. ? Wie bist du.. ?”

“Wir haben keine Zeit wir müssen raus hier!”

Wir rannten. Jedesmal als ich kurz langsamer wurde erkannte ich hinter mir irgendwelche Figuren die mich verfolgten. Meine Augen sahen immer undeutlicher und die ganze Station wurde immer lauter.

Wie war Fletcher hier hineingekommen? Die Sicherheitsvorrichtung wurde nie deaktiviert. Diese ganze Station war hermetisch versiegelt.

Er musste es sein. Fletcher war irgendwie involviert. Deshalb war er nicht mehr erreichbar. Ich rammte ihn und erkannte wie um mich rum Rauch aufzog. “Was ist das hier?!”

Ich fing an zu schreien und Fletcher anzugreifen. Meine Schläge machten nichts aus. Sie schienen sich wie in Luft aufzulösen. Alles um mich herum verzog sich und ich sah immer mehr Figuren um mich herum.

Später erfuhr ich das Fletcher kurz nach dem Kontaktabbruch die Station aufsprengte. Meine Körperdaten waren wohl weiterhin empfangbar für ihn und sie sanken rapide. Er versuchte mir hinterherzukommen aber es schien fast so als würde ich versuchen ihn zu entkommen.

Cutscene: *Dr. Andrews Büro*

A: “Also war es nicht ihr Partner der ihnen das antat?”

J: “Er rettete mich, ich verdanke ihm mein Leben. Ich habe so viel gesehen auf dieser Station, so viel gelesen. Mir scheint nun alles klar”

A: “Was wollen sie hier John?”

J: “Sollte *ihnen* das nicht schon lange bewusst sein”

A: “Machen sie nichts unüberlegtes. Ihre Erfahrungen waren nicht real. Ich sprach mit Fletcher er fand keine Zettel, keine Schrift an der Wand. Er fand nur sie alleine wie sie um sich rum schlugen”

J: "Ich habe auch mit Fletcher gesprochen. Er meinte er hätte keine Wahl. Es tut ihm Leid. Erst heute ergab das wirklich Sinn für mich"

Johns Hand fuhr in seine Tasche. Sein Arm spannte sich an.

A: "John das ist teil ihrer Wahnvorstellungen, verstehen sie das nicht?"

J: "Ich verstehe heute so viel mehr. Sie haben mir heute alles gezeigt was ich wissen musste um Realität erkennen zu können"

John zückte ein silbern glänzendes Objekt. In einer schnellen Bewegung sprang er auf und schlug es in den Hals des Psychiaters

J: "Endlich. Endlich verstehe ich es. Gerade fühle ich mich klarer als seit Wochen. Sie bekommen was sie verdienen, mein Leben ist bereits vorüber"

Als man von Außen Geschrei aus dem Büro hörte eilten sofort Wachleute zur Tür und schlossen diese kurz. Man fand nur ein riesiges Blutbad - der Mann welcher vor einigen Wochen an Weltraum-Manie erkrankte und von seinem Partner mit einem Brieföffner in der Hand aufgefunden und gerettet wurde.

4. Derivat

4.1 Grundidee

Als Derivat unseres Projekts ist die News Website des Mondes, Lunaris, geplant. Inspiriert durch Zeitungen und News aus Papier welche natürlich zu unserem Zeitalter nicht mehr existieren (und schon gar nicht auf dem Mond auf welchem pflanzliche Ressourcen rar sind) wollen wir damit mehr über den Aspekt des Lebens auf dem Mond und der menschlichen Einstellungen der derzeitigen Generation darstellen.

Diese Nebenprojekt wurde gewählt da es am realistischsten in unserer Welt existieren könnte aber zudem auch essentiell anders ist als die Newsmedien die wir aus der Realität kennen. Dies stellt auch weiter den Kontrast in der Nähe der Storyworld zu unserer tatsächlichen Welt da.

(Website ist erreichbar unter: <https://pydes-boop.github.io/Lunaris/>)

4.2 Userbindung

Dem Endverbraucher wird somit schon im Voraus ein Gefühl über unsere Welt vermittelt. Während wir also kleine und wichtige Ideen/Gefühle in Geschichten dieser Zeitung schon vor dem Spielen dem User beibringen können, halten wir uns durch dieses Medium doch fern vor der tatsächlichen Story des Spiels. Dies bedeutet das wir den User nicht spoilern können während wir ihm doch schon unsere Welt vermitteln. Auch schafft es Platz für Interesse an der Weiterentwicklung mancher verwendeter Geschichten in unserem Spiel oder potentiellen Sequels und kreiert eine offenere breitere Welt welche sich nicht nur im Genre Horror befindet. Deshalb wird unser Derivat auch mehrer Geschichten darstellen.

4.3 Lunaris Stories

4.3.1 Mainstory Artikel

Die Jahrelang unter der Herrschaft des Mondes stehende Forschungsstation Aitken II wurde innerhalb des letzten Jahres aufgelöst. Nun soll diese als eine der ersetzen Besitzübertragungen von Mondgrund an Erdnationen seit der Archimedes Tea Party in die Geschichte eingehen. Verantwortliche Politiker wollen die ehemalige Forschungsstadt, welche der Pflanzen und Luftaufbereitung in exorbischen Situationen diene, als Neutralgrund zwischen den Erdnationen weitergeben.

Die ursprüngliche Forschung soll hierbei neu aufgefasst werden und als Grundlage für die Besiedlung anderer Planeten und Monde dienen. Zudem arbeiten verschiedenste Nationen derzeit auch an ersten Raumstationen welche ähnlich den Mondstädten agieren sollen wofür diese Projekt auch als Test dienen sollte.

In den nächsten Wochen soll als diese nun seit Jahren verlassene Raumstation überprüft und aufbereitet werden um die Weitergabe zu finalisieren.

Die Station wird immernoch umhüllt von verschiedensten Theorien und Mysterien da es wohl die einzige plötzlich verlassene und nicht umfunktionierte Mondstadt darstellt, nach offiziellen Angaben da sie wegen ihrer abgelegenen Lage nicht rentabel weitergeführt werden konnte. Unter dem Volk herrschen verschiedenste Verschwörungstheorien von geheimer Militärforschung zu Politischen Plots verschiedenster Nationen.

Nächste Woche werden uns die ersten Bilder der Innenräume der Station seit der Verwahrlosung, durch die ersten Überprüfungen von Sicherheitsteams erreichen.

4.3.2 Worldbuilding Artikel

Die drei Hauptnation der Erde: "the Europe-Africa Union, United Nation of Nord and South America und die Union der Kommunistischen Staaten UKS" und die neutralen Länder: "Australien, Neuseeland, Japan, Singapur und Hawaii" befinden sich weiterhin in dauerhaften Konflikt. Spezifisch Japan befindet sich weiterhin im dauerhaften Konflikt um ihre Neutralität gegenüber der East Asia Fraction.

Dafür erhält dieses Land wohl, wie aus neuesten geleakten Staatsdokumenten hervorgeht, Unterstützung durch vereinzelte Personen aus Europa als auch dem amerikanischen Militär. Dies alles dient wohl dem Zweck der Sicherung eines neutralen Staates inmitten anderer Fraktionen.

Japans führende Fraktion und Partei befindet sich somit weiterhin in stetigem Kampf für die Unabhängigkeit des Landes gegen die UKS in dem sie sich aber auch vor der Abhängigkeit zu den anderen Nationen schützen müssen.

Als neutrale Nation ist Japan eine der wichtigeren Verbündeten des Mondes, welcher unmittelbar auf Rohstofflieferungen und Verträge mit der Erde angewiesen ist und sich nicht neutral und eigen ohne die Unterstützung der Nationen der Erde halten könnte.

Leider ist durch diesen Stellvertreterkrieg derzeit die Lieferung vieler Elektronischer Haushaltsprodukte und Computerchips eingeschränkt wodurch auf dem Mond generelle Reparaturen eingeschränkt sind. Dies führt mitunter auch dazu das Teile von Mondbasen in der derzeitigen Zeit öfter evakuiert werden müssen da die Reparaturen so lange verzögert werden.

4.4. Verhältnis zur Main-Story

Diese Titelstory ist der Grundpunkt der Entwicklungen unserer Geschichte und soll sowohl die kritische Situation auf der Erde darstellen, als auch den Grund für die tatsächlichen Spielsequenzen liefern. Durch diese Story bekommt man direkt ein Bild der verschiedenen interagierenden Nationen und ihrer Verhältnisse zueinander. Zudem stellt sie auch noch da wie sehr die Nation des Mondes immer noch abhängig von verschiedenen Teilen der Erde ist.

Zudem wird unser Derivat auch noch andere kleine News Stories vom Mond sowie Werbung und ähnliches features indem man verschiedenste wichtige Personen oder Orte auf dem Mond bereits als Referenz oder Zusatzinformation für den Spieler nennen kann.