

Expose – SpaceX returns

Titel:

SpaceX returns

Autoren:

Felix Stieglbauer, Arsadius Regler, Dominik Huber

Art des Spieles:

3D-Adventure mit Ego-Shooter- und Horror-Elementen

Tagline:

Chaos Erde, Endzeitstimmung, Niedergang der Gesellschaft, Anarchie, Hoffnung, Enttäuschung, Freundschaft, Anfeindungen, Neid und Hass, Erwartungen, Wandel, Rätsel

Logline:

Versuch der Hauptfigur, als vom Mars Gesandter, das Leben der Marskolonie auf dem Schlachtfeld Erde zu retten. Dazu ist es nötig die Geschehnisse auf der Erde rund um SpaceX aufzuklären und sowohl die Ziele der eigentlichen Mission zu verfolgen als auch die gegenwärtige Situation auf der Erde zu verbessern, um den Hass und den Neid auf den Mars zu lindern.

1. Storyworld:

Unsere Geschichte spielt im Jahr 2109. Vor nun fast 80 Jahren schickte das Raumfahrtunternehmen SpaceX das erste bemannte Raumschiff zum Mars. Zehn Jahre darauf wurde zu Forschungszwecken die erste Marsstation errichtet, welche sich weitgehend autark mit Energie, Lebensmitteln und Atemluft versorgen konnte. Dennoch war die Oberfläche des Mars nie ohne Druckanzug begehbar, da der Druck der Atmosphäre zu gering war. Deshalb lebten die Kolonisten in einem Komplex aus Stahl-Kuppeln, welcher durch das ständige Bevölkerungswachstum und das regelmäßige Eintreffen weiterer Wissenschaftler und neuer Kolonisten erweitert werden musste und deshalb von ständigen Baumateriallieferungen von der Erde abhängig war.

Auch wenn das Leben auf dieser Station anfangs sehr entbehrungsreich war, konnte sich die Marskolonie im Laufe der Jahre hervorragend entwickeln. Obst und Gemüse wurde in Gewächshäusern angebaut und in Laboren synthetisches Fleisch gezüchtet, von organischen Stoffen über Energie bis hin zum Trinkwasser wurden sämtliche Ressourcen recycelt. Mit der Zeit, nachdem die Erfüllung der Grundbedürfnisse gewährleistet war, verbesserten sich die Lebensverhältnisse in der Kolonie und an manchen Stellen konnte man sogar von Luxus sprechen.

Derweil schritt auf der Erde hingegen unweigerlich der Klimawandel voran: Die Temperaturen erhöhten sich und der Äquator wurde unbewohnbar. Die Polkappen schmolzen und der Meeresspiegel stieg um fast 60 Meter an. Die Folge war, dass große Teile der Kontinente unter Wasser standen, darunter auch Berlin, Washington, London und die gesamten Niederlanden. Umweltkatastrophen wie Tornados und Tsunamis häuften sich und in strukturell schwachen Regionen der Erde brachen schnell gewaltsame Konflikte um Wasser, beziehungsweise der Kampf

um das nackte Überleben aus. Flüchtlingsströme unbekannten Ausmaßes waren die Folge und destabilisierten jene Nationen, die die Ordnung sowie ihre wirtschaftliche Versorgung bis dahin noch weitgehend aufrechterhalten konnten. Die Anarchie breitete sich immer weiter aus. Viele Teile der Erde wurden unfruchtbar oder nur noch für eine Handvoll Pflanzenarten, die mit wenig Nährstoffen auskommen, bewirtschaftbar. Die überlebende Bevölkerung ist zu weiten Teilen sehr verarmt und ernährt sich und ihre Familien durch das Bewirtschaften der verbliebenen Ackerflächen. Durch den Fokus auf die Agrarwirtschaft, wurde die Wissenschaft und Forschung in der Allgemeinheit als unnütz und nicht überlebenswichtig angesehen. Es herrscht ein ständiger Kampf um das Überleben - verknüpft mit den Umweltkatastrophen geben die Städte, Siedlungen und Landschaften ein karges, heruntergekommenes Bild ab. Dadurch, dass Infrastruktur und Wirtschaft zusammenbrachen, war es den Menschen nicht mehr möglich, beschädigte Häuser wieder auf zu bauen. Damit sind große Teile der Städte durch Erdbeben, Wirbelstürme oder Tsunamis entsprechend gezeichnet. Doch auch die steigende Kriminalität und Plünderungen führten dazu, dass das Aussehen der noch weitgehend intakten Häuser sich änderte: Wer konnte, verbarrikadierte sich in seiner Wohnung. Teils entstanden aus Nachbarschaften oder Wohnviertel kleine Festungen, in denen ein Leben in zumindest teilweiser Sicherheit möglich ist. So nahe am Wasser wie unsere Story spielt würde es keinen Sinn machen, dass sich Familien im Keller verstecken, da dieser im Falle einer Überschwemmung zur Todesfalle wird.

Pauschal kann die Gesellschaft in zwei Arten von Gruppen unterteilt werden: Einerseits die Menschen (ca. 50-80%), die sich darauf verlegt haben, durch Diebstahl, Plünderungen und Erpressung zu überleben, welche dementsprechend dem Spieler gegenüber feindlich gesinnt sind, und andererseits diejenigen, die in kleinen Kommunen versuchen, die gesellschaftliche Ordnung aufrecht zu erhalten und ihren Familien ein Überleben zu ermöglichen. Die zweite Gruppe begrüßt dementsprechend den Versuch des Spielers, die Zustände auf der Erde in ihre alten, geordneten Bahnen zurück zu lenken.

Die Stimmung allgemein ist nicht ganz die einer Endzeitszenerie, denn fehlt den „Guten“ auf der Erde zwar die Initiative, die Gesellschaft wieder aufzubauen, trotzdem haben sie die Hoffnung nicht aufgegeben, dass ihre derzeitige Krise in einiger Zeit wieder überwunden werden kann und ein Neuanfang möglich ist.

Trotz des Chaos versuchten die Mitarbeiter von SpaceX auf der Erde, die regelmäßigen Lieferungen zur Marskolonie aufrecht zu erhalten, da diese das Überleben der Station sicherstellen konnten. Hierbei half es einigen generösen Milliardären einen Ausweg von den chaotischen Zuständen des Heimatplaneten zu bieten und zum Mars zu fliegen. Das suggerierte manchen Erdbewohnern jedoch, der Mars sei etwas wie das Gelobte Land. Keine soziale Ungleichheit, ein unbeschwertes Leben in Luxus, Unabhängigkeit vom Klima und eine Fülle an Nahrung und Wasser. Das führte selbstredend zu dem Verlangen in großen Teilen der Bevölkerung, ebenfalls zum Mars reisen zu dürfen, um dort ein neues Leben beginnen zu können. Aufgrund der Größe der Kolonie konnte SpaceX diesen Wunsch jedoch nur einigen wenigen Auserwählten gewähren und aufgrund der wirtschaftlichen Situation waren diese ausschließlich Milliardäre oder Wissenschaftler. Dementsprechend wuchs der Unmut über das Marsprojekt in der Bevölkerung. Teils aus Neid. Teils aus dem Unverständnis, in solch schwierigen Zeiten eine beachtliche Menge an Material und Energie für die Belieferung abzuzweigen.

Die Station, von der die Ressourcen zum Mars verschickt wurden, hatte seinen Standort zwar in einem bis dahin wirtschaftlich starken Land (Deutschland, Berlin), was die Lieferungen für eine lange Zeit möglich machte, jedoch war auch diese Nation ab einem gewissen Zeitpunkt überfordert von den Katastrophen. So brach irgendwann auch dort die Wirtschaft zusammen, dicht gefolgt von der staatlichen Autorität und damit der öffentlichen Ordnung. Erste Plünderungen fanden statt. Bald war auch dieses Land überzogen von Anarchie, aber da das Leben der Marskolonie davon abhing, versuchte die Erdstation bis zuletzt, die Lieferungen aufrecht zu erhalten. Eines Tages wurde jedoch auch die Station zum Ziel von Plünderern und überraschend von diesen überrannt. Die

Wissenschaftler hatten keine Chance, der Marskolonie mitzuteilen, was vor sich ging, jeder versuchte nur sein Leben zu retten.

Als Kontaktversuche vonseiten der Kolonie unbeantwortet blieben, war die Sorge groß, aber als die Lieferungen ausfielen wurde die Lage kritisch. Dennoch vertrauten die Kolonisten darauf, die Erdstation würde sich früher oder später wieder zurückmelden. Unmittelbar bedrohlich für ihre Existenz wurde die Situation erst dann, als ein Sauerstoffgenerator ausfiel. Das defekte Bauteil war ein spezieller Filter, der nur mit Technologie von der Erde hergestellt werden konnte. Also wurden Pläne entworfen, anders Kontakt zur Erde aufzunehmen. Letztlich war die einzige Möglichkeit ein bemannter Raumflug dorthin. Aufgrund der Ressourcenknappheit konnte nur Platz für eine Person auf einer für Nottfälle gedachten Rakete gewährleistet werden. Und dennoch waren die Aufgaben zahlreich: Zur Erde fliegen, die Erdstation finden, den speziellen Filter besorgen und das Problem, das die Lieferungen verhindert ausfindig zu machen und zu lösen.

2. STORY

Erster Akt

Aufgrund von Treibstoff und Ressourcenmangel auf dem Mars, war es den Bewohnern gerade mal möglich eine Person für die Reise zur Erde auszuwählen. Dafür wurde die fähigste Person unter den Bewohnern ausgewählt. Elon Threepwood. Dieser ist ein männlicher Pilot mittleren Alters, der sein ganzes Leben nur auf dem Mars verbracht hat, weswegen er weder viel über das ursprüngliche Leben, noch über den Hass von großen Teilen der Erdbevölkerung gegenüber den Mars-Kolonisten weiß. Elon ist gebildet und von sportlicher Statur, die er sich mühsam für die Pilotenausbildung antrainiert hat. Sein hervorstechendstes Charaktermerkmal ist eine sarkastische, trockene Art. Weswegen er oft von Zeitgenossen als kalt beschrieben wird. Daher ist die Figur ein Single, hat keine Familie auf dem Mars und kann am besten mit dem Bild eines typischen Einzelgängers beschrieben werden. Vor seinem essentiell wichtigen Auftrag, zu dem er größtenteils auf Grund seiner Einzelgänger-Erscheinung, seines fliegerischen Könnens und seines Know-Hows beim Lösen von spontan auftretenden Problemen ausgewählt wurde, war er überwiegend mit der riskanten Aufgabe betraut per bemanntem Greifroboter am Rande der Marsbasis neue Biosphären zu errichten.

Die Geschichte beginnt für den Spieler in einer Rakete, die auf dem Weg zum Erdborbit ist. Hier wird die oben geschilderte Backstory von Elon und dessen jetzige Mission, die darin besteht, den nötigen Filter zu beschaffen und den Grund der Funkstille der Marsversorgungsbasis aufzuklären, geschildert. Als Elon im Orbit der Erde ankommt, gelangt er mit Hilfe einer Raumkapsel auf die Erdoberfläche und landet in einem unter Wasser stehenden Gebiet, das sich in der Nähe der Bodenstation befindet. Nun ist es Aufgabe des Spielers die Bodenstation zu finden, ihren Zustand festzustellen und auf den Verbleib der Wissenschaftler und Angestellten Spuren zu finden, damit er von diesen den nötigen Filter und Treibstoff für seine Rückkehr zum Mars erhält. Außerdem muss er den Wiederaufbau der Bodenstation initiieren und es muss sichergestellt werden, dass die Station fortbestand hat. Die ersten Hinweise auf den Grund der aktuellen Verfassung des SpaceX-Komplexes erhält Elon durch ein Überwachungsaufzeichnungsband im Kontrollraum und durch die Nebenfigur Luis Frenzel, die in der Basis nach Verwertbarem suchend gefunden wird. Luis entpuppt sich im Gespräch mit Elon als ein gutherziger Mensch, der dem Plünderhandwerk nur nachkommt um seine Frau und seine neun und zwölf jährigen Töchter versorgen zu können, die sich in ihrem ehemaligen Haus in einem von der SpaceX-Bodenstation 30 Fahrrad-Minuten entfernten Vorort von Berlin verschanzt hatten. Elon muss feststellen, dass er nicht ohne dessen Hilfe, obwohl seine Einzelgänger-Natur ihm das Gegenteil vermittelt, seine Mission weiter vorantreiben kann, da auf den Videoaufnahmen nur das Eindringen, sowie die Verwüstung und Zerstörung der Station zu erkennen ist, jedoch diese Aufnahmen keinen Aufschluss auf den möglichen Verbleib der Geflohenen oder Herkunft der Plünderer geben und aber Luis als ehemaliger Architekt am Bau des SpaceX-Komplex beteiligt war und daher hingegen noch einige Wissenschaftler kannte, wie er ihm

mitteilte. Das Vertrauen der Erdbewohner in andere Menschen ist aber durch den Terror und das Chaos sehr angeschlagen. Hinzu kommt noch, dass Luis, obwohl er zur oben beschriebenen zweiten Gruppe gehört, ebenso auf Grund des vom Chaos gelehnten Elends von der Abneigung gegenüber den Marsbewohnern nicht völlig frei war. Diesen Widerheiten zum Trotz schafft es Elon, der sich gegenüber Luis aber nicht als Marsbewohner zu erkennen gibt, jenen zu überzeugen ihm zu helfen, da er jenem mitteilt, dass er Teil einer Mission sei, die die Lage der Erde eventuell langfristig verbessern würde. Gebunden an das Versprechen und beeinflusst durch das Elend auf der Erde fasste Elon nun den Entschluss sowohl seine ursprüngliche Mission voranzutreiben, aber ebenso nie auf dem Weg zu deren Abschluss die einfache Bevölkerung auf der Erde zu vergessen und den Versuch zu unternehmen etwas zwischen dem nun für ihn persönlich betreffendem Hass- bzw. Neid-Konflikt zwischen der Erdbevölkerung und den Marsbewohnern zu unternehmen. Ihm war zwar klar, dass er als Einzelperson nicht alle Probleme auf der Erde lösen kann, aber vielleicht würde ja im Fortgang eine Möglichkeit sich ergeben wenigstens wieder eine friedliche Koexistenz zwischen Mars und Erde herzustellen. So wäre auch das Fortbestehen der nun neu aufzubauenden Marsstation gesichert.

Zweiter Akt

Luis lädt Elon zu sich nach Hause ein, da die SpaceX-Basis auf Grund der vielen Plünderer als äußerst gefährliches Terrain gilt. Auf dem Fußmarsch zu Luis Frenzels Bleibe drehen sich Elons Gedanken vor allem um seine Missionsziele. Wie solle er erreichen, die Wissenschaftler zu finden, damit sie ihm beim Organisieren eines Ersatzes eines neuen Filters oder dessen Reparatur helfen oder wie konnte er sein Lande-Shuttle neu betanken ohne, dass Luis Verdacht schöpfen würde und ihm auf Grund seiner Herkunft die Hilfe unterließe. Der Optimalfall wäre natürlich, wenn er die Wissenschaftler dazu bewegen könnte die Station wiederaufzubauen und in Betrieb zu nehmen. Ihm müsste irgendetwas einfallen, mit dem er den plündernden Mob und generell den Neid und den Hass der Erdbevölkerung auf die Marssiedlung eindämmen könnte. So wäre der Fortbestand der Basis gesichert. Doch ihm war auch klar, dass dies äußerst gewagte Ziele für einen einzelnen Mann sind, weshalb er beschließt sich erst einmal auf das Finden der Wissenschaftler zu beschränken. Diese können ihm gewiss mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Bei den Frenzels angekommen lernt Elon Luis Frau und seine beiden Töchter kennen. Insgesamt scheint hier eine sehr familienedylisches Bild zu herrschen. Luis und seine Liebsten leben zwar in eher ärmeren Verhältnissen sehr verschanzt, versuchen aber dennoch einem geordneten Tagesgeschehen nachzugehen. Die Kinder wachsen zwar hauptsächlich in ihrem verbarrikadierten Haus auf, machen aber dennoch einen sehr aufgeweckten, lebhaften Eindruck. Luis und Elon ziehen sich nach einem gemeinsamen eher spärlichen Abendessen in die Garage des Hauses zurück, wo Luis früher oft stundenlang an einem Gleiter rumgeschraubt hat, der aber schon seit längerem wegen fehlendem Werkzeug nicht mehr repariert werden konnte. Luis berichtet Elon von seiner früheren Tätigkeit als Architekt, wo er im Zuge der Erweiterung des SpaceX-Komplexes Wissenschaftler kennengelernt hat. Jedoch sei es kein vertiefter Kontakt gewesen und man verlor sich relativ schnell wieder aus den Augen. Als das Chaos dann auf dem Vormarsch war, gründete Luis - so berichtet er - mit anderen Familienvätern aus dem Wohngebiet eine sich selbst organisierende Nachbarschaftswehr. So war es ihnen noch eine lange Zeit möglich ihrem normalen Tagwerk nachzukommen und in Sicherheit zu leben. Jedoch wurde die Anarchie immer größer und umgekehrtes geschah mit ihren Freiheiten bis zum heutigen Zeitpunkt, wo die Nachbarschaft zwar immer noch relativ sicher leben konnte, aber mittlerweile stark eingeschränkt hinter Barrikaden ihr Dasein fristete. Nur zum Beschaffen von Lebensnotwendigem trete man vor die Tür oder wenn einer der Nachbarschaftswehr in Gefahr sei. Nun ist es an Elon seine Geschichte zu erzählen: Unter schlechtem Gewissen legt er seine auf dem Weg unter Einbezug des Mission-Briefing-Wissens ersonnene Geschichte da, die ihn als ein Agent, aus dem noch geordneterem München darstellt. Sein Auftrag sei streng geheim. Er könne nur sagen, dass er einen Filter bräuchte und die Wissenschaftler von SpaceX Ansprechpartner seien, er sie also unbedingt finden müsse. Er betont

hierbei aber auch, dass er nicht im Auftrage von SpaceX handle und seine Mission zum Wohle der Menschheit beitrage. Luis kann das Wohl seiner Familie jedoch nicht riskieren und gibt Elon nur die durch Gerüchte aufgeschnappten Koordinaten des Unterschlupfs, indem einige Wissenschaftler angeblich festgehalten werden, beteuert aber selbst nichts mit einem Unterfangen gegen diese Plünderer-Bande zu tun haben zu wollen. Also begibt sich Elon allein zu den Koordinaten und findet dort ein etwas heruntergekommenes Haus mit Hinterhof vor, dessen Zugang jedoch von einem rostigen Pickup versperrt ist. Es können außerdem einige mit Gewehren bewaffnete Aussichtsposten gesichtet werden. Nach genauerer Observation der Rückseite des Hauses fällt Elon ein kleiner Eingang ins Auge, der allerdings auch von einer Hand voll Wachen gesichert ist. Elon muss sich eingestehen, dass er dort niemals allein hineinkommen wird und beschließt deshalb Luis ein weiteres Mal um Hilfe zu bitten. Diesen trifft Elon niedergeschlagen zuhause in seiner Garage an. Aufgewühlt eröffnet Luis ihm, wie gerne er seinen Gleiter noch wenigstens ein einziges Mal fahren können würde. In dem Moment kommt die gesamte Frustration und Eingeengtheit, die die aktuelle Situation als Tribut fordert, in ihm hoch. Elon wird klar, dass Luis sehr wohl etwas an der aktuellen Lage ändern wollen würde und einfach sich als Schutzherr seiner Familie nicht traut, ein riskantes Unterfangen zu unternehmen. Er holt daraufhin sein Werkzeug, dass er als Grundausrüstung auf seiner Mission dabei hat und hilft Luis seinen Gleiter in Stand zu setzen. Was nach einiger Zeit tatsächlich funktioniert. Nach gutem Zureden seiner Frau und etwaiger Überzeugungsarbeit von Elon entschließt sich Luis jenem zu helfen. Bei Einbruch der Nacht des folgenden Tages machen sie sich auf, um ihren geschmiedeten Plan in die Tat umzusetzen. Dieser sah vor, dass Luis in Form einer langsamen Vorbeifahrt mit seinem Gleiter die Aufmerksamkeit der Vorderseitenbewachung auf sich zieht. Diese springen auch äußerst gut auf die Provokation an und verfolgen mit ihrem bereitstehenden Pickup den Gleiter, der in dem ganzen Chaos als Luxusgut geltend seine Begehrlichkeiten hat. Luis gelingt es seine Verfolger im dichten Slums-Gewirr abzuschütteln und zu Elon, der am Hinterausgang postiert ist, zurückzukehren. Gemeinsam schaffen sie es die Wachen an der Hintertür zu fesseln und zu knebeln. Durch das Ablenkungsmanöver waren es eh nur noch zwei Mann, da die restliche Wachmannschaft die Posten an der Vorderseite von den Verfolgern übernommen hatte. Luis und Elon dringen in das Haus ein und finden nach einiger Zeit ungesesehenen Herumschleichens ein Kellerraum, der abgeschlossen ist. Luis eilt zurück aus dem Haus, um seinen in einer kleinen Nebengasse stehenden Gleiter zum Haus zu steuern und die Flucht somit vorzubereiten. Elon findet währenddessen den Schlüssel zu dem dunklen Raum, in dessen Innerem sich drei Wissenschaftler befinden. Dr. Norea Moon war eine der Gefangenen. Sie berichtet in aller Eile, dass ihr letztes Experiment zur Erzeugung einer Substanz, die abgesondert auf dem Mars eine Marsatmosphäre erzeugt, erfolgreich war und, dass sie diese Substanz zum Zeitpunkt des Überfalls bei sich hatte. Da diese Substanz dafür sorgen würde, dass man keine Biosphären mehr benötigen würde und somit sowohl die Lieferungen von der Erde zum Bau der aufwendigen Lebenshüllen wegfallen würden, als auch mehr Siedlungsplatz für Neuankömmlinge wäre, beschließt Elon den Unterschlupf weiter zu durchkämmen mit der Hoffnung diese wichtige Substanz zu finden, da diese mit etwas Glück das Elend der Menschen auf der Erde senken würde. Man würde den Neid der in Armut lebenden Bevölkerung minimieren, da nun das Ziel Mars wieder in greifbarer Nähe wäre oder zumindest die Belastung durch weitere Abgaben entfallen würde. Außerdem wäre ein steter Kontakt nicht mehr überlebenswichtig. Zwei Räume weiter wird Elon fündig. Er nimmt das Glasröhrchen mit der Substanz, welches die Entführer - in einer Innentasche des Mantels von Dr. Moon versteckt - nicht entdeckt hatten. Am Ausgang wartet Luis mit den drei befreiten Wissenschaftlern äußerst aufgeregt auf Elon, der daraufhin den Mantel Dr. Norea Moon mit den Worten „Ich hab's“ zu wirft und ebenfalls auf den Gleiter aufspringt. Auf der Fahrt zur SpaceX-Station erzählt Elon, dass er einen neuen Filter bräuchte, worauf Dr. Moon ihm mitteilt, dass das unterirdische Notlager noch über einen verfügen müsste. Sie eröffnet ihnen auch ihr Vorhaben über ein verschlüsseltes Funksignal alle früheren SpaceX-Mitarbeiter in der Basis zu versammeln und um den Schutzbunker, der noch intakt sein müsste und für den sie die Zugangsdaten hat, die Forschungsstation wieder zu errichten. Angekommen an der Bodenstation übergibt Elon für etwaige Eventualitäten sein Gewehr an Dr. Moon und bittet sie seine Rückfahrgelegenheit vorzubereiten, da seine restliche Ausrüstung noch bei Luis deponiert ist. Als sie nun zu zweit Richtung Frenzel-Heim aufbrechen schlägt Elon Luis vor mit seiner Bürgerwehr sich Dr. Moon anzuschließen. Schließlich bräuchte sie gute Leute

und das Leben im Schutzbunker wäre sicherlich auch angenehmer, als das verschanzte Leben in verbarrikadierten Wohnhäusern. Diesen Vorschlag lehnt Luis vehement mit der Entgegnung „Was will ich denn bei diesem Ausbeuter-Pack?“ ab. Die restliche Fahrt sitzen sie schweigend neben einander, beide in ihre Gedanken gekehrt. Als sie in die letzte Straße einbiegen sehen sie das irgendetwas nicht stimmt. Ein leerer Pickup steht vor dem Haus und aus dem Haus kommen vier Personen von der Nachbarschaftswache. Vom Schrecken gezeichnet stammelt einer der Männer, dass aus diesem Truck fünf Männer gesprungen seien und ins Haus eindringen. Sie kamen leider zu spät. Die Eindringlinge seien zu Fuß geflohen, als sie am Haus ankamen. Beim Einbruch sei lautes Geschrei zu hören gewesen. Die Männer hätten „Wo ist dieses Verräter-Schwein, niemand legt sich mit der Arsen-Gang an!“ und „Lasst diesen Verräter büßen, wir kennen die wahre Identität seines Freundes!“ geschrien. Luis, das schlimmste befürchtend, springt aus dem Gleiter, reißt sich von zwei Männern los, die ihn davon abhalten wollten ins Haus zu gehen, und verschwindet ins Innere. Kurz darauf ertönt ein sehr langer, leidender Schrei. „Die Entführer mussten wohl erkannt haben woher ich wirklich stamme und das durch meine Befreiungsaktion einiger Wissenschaftler das SpaceX-Projekt wieder aufgenommen werden könnte. Vermutlich wurde dann Luis über den Gleiter enttarnt. So viele gibt es aktuell ja auch nicht in der Gegend. Was für ein Schlechter Plan.“. Dies alles geht in Elons Kopf vor, als er ebenfalls gefolgt von den vier Männern der Nachbarschaftswehr ins verwüstete Hauses-Innere eintritt. Dort findet er Luis seine tote Frau im Arm haltend am Boden liegend vor, links und rechts neben ihm seine toten Töchter. Sein Leid verzerrtes Gesicht richtet sich auf Elon. Mit Wut bebender Stimme wirft er Elon an den Kopf, dass er einfach nur verschwinden solle, zum Mars oder am besten gleich zum Teufel, dass er ihn nur ausgenutzt habe, so wie es SpaceX immer praktiziere und ihn in etwas hineingezogen habe, mit dem er nie etwas zu tun haben wollte. Es gehe ja offensichtlich immer nur um das Überleben der Mars-Siedler. Luis musste wohl bezüglich der Herkunft Elons eins und eins zusammengezählt haben. Da Elon einsieht, dass er hier nicht mehr helfen konnte und da die Situation nicht noch mehr eskalieren sollte, tritt er vor die Tür und beugt sich über den Gleiter, um seine wenigen Habseligkeiten dort heraus zu holen. Plötzlich wird er von einem harten Schlag in den Rücken zu Boden gesandt. Nach seiner Waffe tastend fällt ihm siedend heiß ein, dass er diese ja Dr. Moon gegeben hatte. Seine Lage könnte also wahrlich besser sein.

Dritter Akt

Im Haus berichtet der am nächsten zur Tür stehende Mann, dass die Plünderer zurückgekehrt seien und sich über Elon hermachten. Durch diese Mitteilung fällt es Luis wie Schuppen von den Augen: Elon wollte das alles nicht. Er ist zwar vom Mars und hat eine andere Mission, die in erster Linie das Überleben der Marssiedler rettet, aber dabei ging es nicht darum dies auf Kosten der Erde zu erreichen. Elon wollte lediglich seine Familie, verkörpert durch die Marsbevölkerung, retten. Er versuchte sogar mich zu schützen, indem wir nur die kürzest mögliche Zeit beim Befreiungsversuch zusammen agierten, damit wir im Falle des Scheiterns nie zusammen gesehen werden und alle Verantwortung auf ihn zurückfällt. Er hat seine wahren Ziele nur vor mir versteckt gehalten, damit ich ihm helfe. Hier ging es nie um Abstammung und Herkunft. Es war einfach nur ein Versuch seine Familie zu retten und dieser droht gerade zu scheitern.

Von diesen Gedanken beeinflusst flüstert Luis seiner toten Frau ins Ohr „Für dich“, lässt sie los, steht auf, entreißt das Gewehr dem am nächsten zu ihm stehenden Mann, schreitet zur Tür und eröffnet das Feuer auf die, die gerade den am Boden liegenden Elon per Fußtritte vermöbeln. Er feuert solange, bis auch der letzte Schläger tot am Boden lag. Darauf eilt er sofort zu Elon und bittet ihn innig um Vergebung. Dieser erwidert Luis solle seinem Leben unbedingt wieder einen Sinn geben und seine Mission zu Ende führen. Er solle an statt seiner zum Mars fliegen und den Filter und die Substanz dort abliefern. Er würde es so schwer verletzt nie schaffen den Mars zu erreichen, aber vielleicht könne man ihm im Bunker bei der SpaceX-Station helfen, da sie dort Medizinische Einrichtungen hätten.

Nach zwei Monaten im Koma erwacht Elon in einem medizinischen Raum im Bunker der SpaceX-Einrichtung. Als man sein Aufwachen bemerkt, nähert sich sofort eine relativ junge Frau seinem Bett. Sie berichtet ihm, dass er von Luis zu SpaceX gebracht wurde und dass Luis mit Dr. Moon sich zum Mars aufgemacht hätte, um seine Mission zu beenden und eine Atmosphäre zu erzeugen. Nachdem Dr. Moon den Funkspruch abgesetzt hatte sind in regelmäßigen Abständen immer neue Wissenschaftler und Angestellte eingetroffen. Einige Tage nach Abflug sei dann eine große Gruppe an Männern erschienen, die sich als Freunde von Luis vorstellten und mit ihm in einer Nachbarschaftswacht gedient hatten und mit ihren Familien sich gerne am Neuaufbau vom Forschungskomplex und dessen Schutz beteiligen wollten, wenn sie dafür im Komplex eine sichere Bleibe beziehen durften. Man habe nach außen hin verlauten lassen, dass eine Entdeckung getätigt wurde, die sowohl die Lieferungen unnötig machte als auch für mehr Platz für Neuankömmlinge auf dem Mars sorgen könnte. Von großen Teilen der Bevölkerung sei das euphorisiert aufgenommen worden und nur ein kleiner Teil habe dies als eine erneut heranwachsende Knechtschaft aufgefasst. Elon fasste all diese positiven Neuigkeiten sehr erfreut auf, aber zugleich musste er auch an das Leid seiner letzten Erinnerungen zurückdenken. In Gedanken wünscht er Luis nur das allerbeste auf dem Mars. Daraufhin übermannt ihn wieder der Schlaf.

3. UMSETZUNG DER STORY IM SPIEL

Introsequenz:

Allgemein ergeht es dem Spieler zu Beginn so wie dem Protagonisten, durch den größtenteils gehandelt wird. Man erhält nur einige knappe Informationen zu den ersten Missionszielen. Über das Hintergrundgeschehen und das Setting erfährt der Spieler nur wenige spärliche Bruchstücke.

Das erste Bild bei Spielbeginn ist gänzlich schwarz, was den Spieler sogleich fesseln soll. Der in die Schwärze hinein beginnende innere Monolog, der hier gewählt wurde, um sich sofort mit dem Protagonisten Elon Threepwood besser identifizieren zu können und um erste Charakterzüge der Figur darzulegen, und die darauf durch Bild und Geräusch als Erd-Landung erkennbare Szene, führen den Spieler in das Wissen ein, über das Elon lediglich verfügt. Der Spieler erfährt, dass der Mars kolonialisiert worden ist, Elon scheinbar auf dem Mars geboren wurde und es sein erster Aufenthalt auf der Erde sein wird. Man wird weiter darüber in Kenntnis gesetzt, dass es nicht nur ein lapidarer Besuch sein soll, sondern das Überleben des Mars von einem abhängt, da die Mission vorsieht Ersatzteile für einen beschädigten Sauerstoff Generator von der Erde zu erhalten. Von etwaigen Ungereimtheiten bezüglich der Geschehnisse auf der Erde wird auch berichtet, wobei dies auf die sarkastische, trockene Art, die Elon durchwegs charakterisiert, geschieht. Durch die kurze Anmerkung, dass er eigentlich gerade in einer Bar sitzen würde und sich dort betrinken würde, erhält der Spieler in einen weiteren Charakterzug Elons Einblick: Er ist eine tendenziell einzelgängerisch, draufgängerisch veranlagte Person. Seine trockene und sarkastische Art kommt auch, als er über seine allgemeine Lage sinniert, zum Vorschein. Hierbei wird dem Spieler auch die zentralen Punkte der Mission, die zuerst darin liegen das Ersatzteil und Treibstoff für den Rückflug zu erhalten und sich dazu erstmal einen Überblick zu verschaffen, ersichtlich. So ist dem Spieler sofort klar, dass der erste Teil des Spiels für ihn vorsieht, die allgemeine Situation zu erkunden.

Gameplay:

Wie sehr oft bei Spielen, ist auch „SpaceX returns“ nicht einem einzelnen Spielgenre zuzuordnen. Das Spiel enthält Horror- und Ego-Shooter-Elemente, aber 3d-Adventure bietet den allgemeinen Rahmen des Spielerlebnis. Stets müssen neue Umgebungen erkundet und Rätsel gelöst werden: Ob das in der verwüsteten SpaceX-Basis ist oder später im Unterschlupf der Plünderer. Zum Beispiel muss der Spieler im ersten Level, das Teil der Spieldemo ist, die Kapsel durch die Luke verlassen, die zerstörte SpaceX Basis erkunden und nach Hinweisen suchen, was vorgefallen sein

könnte und wo die Angestellten sich aufhalten könnten. Hier findet er nämlich, entgegen seinen Erwartungen, keine geschäftige Forschungseinrichtung und Raumhafen vor, sondern eine geplünderte und verwilderte Ruine. Den Spieler führt es zuerst in den ehemaligen Verwaltungskomplex, da dieser am nächsten zur Pforte liegt und sich Elon hier am Wahrscheinlichsten Hinweise auf das Vorgefallene und den Verbleib der SpaceX-Beschäftigten erhofft. Auch hier herrscht das Chaos. Zerstörtes Mobiliar, Graffiti, ein nicht aktueller Kalender, Ungezieferbefall und Kampfspuren zeugen von dem einigen Monaten in der Vergangenheit zurückliegenden Überfall und den danach folgenden Plünderungen und Verwilderung. Diese Spuren und der Fakt, dass der Protagonist die Basis vollkommen alleine bei Nacht und nur mit einer Taschenlampe als Lichtquelle ausgestattet betritt, sind Stilelemente, die denen des Horror-Genres zuzuordnen sind. Hier wird gezielt mit der Spannung und Nervosität des Spielers gearbeitet. Er soll möglichst in Elon eintauchen, deshalb auch die Ego-Perspektive. Der Spieler ist quasi Elon Threepwood. Man empfindet dieselbe Ratlosigkeit und Angst ausgelöst durch das geringe Vorwissen, die Atmosphäre und die Unübersichtlichkeit der Lage. Aber mehr zur atmosphärischen Gestaltung folgt im nächsten Abschnitt. Beim Erkunden stößt man auf Überwachungskameraaufnahmen, für deren Betrachtung man jedoch zuerst das Notaggregat finden und in Betrieb nehmen muss. Nachdem man zwar in dem Video erkennen konnte, dass die Basis von mehreren bewaffneten und verschleierte Eindringlingen überfallen wurde, aber nicht wirklich ein Indiz auf die Herkunft oder die Umstände für den Überfall erhält, hört man im Foyer des Bürogebäudes Geräusche einer weiteren Person. Dies ist wieder ein Element des Horror-Genres. Nach und nach kommt man in immer weitere Umgebungen, wobei bestehen bleibt, dass der Spieler immer in einem abgeriegelten Areal ist. Das Spiel wird also nie openworld-ähnlich. So können die Schritte der Handlung der Story auch im Spiel ganz gezielt weiterverfolgt werden. Neue Schritte werden meistens durch neue weiterführende Erkenntnisse ausgelöst. Beispiel hierfür ist das Aufeinandertreffen des Spielers mit Luis Frenzel in der SpaceX-Station. In diesem Moment scheint die Geschichte sich im Sand verlaufen zu haben, worauf Elon dann einen neuen Pfad von Luis eröffnet bekommt. Als dann die Geschichte eher aus den Augen Luis Frenzels weitergeführt wird, erlebt der Spieler die Story aus der Sicht von Luis. Dies wird bewerkstelligt, indem man von Elons Perspektive zur Ego-Perspektive von Luis wechselt. Nun fragt man vielleicht inwiefern das Spiel Ego-Shooter-Elemente erhalten soll. Diese treten am Ende zu auf, wo man sich als Luis handelnd ein Gewehr greift und die Schläger, die Elon bedrohen, erschießt. Es kann also phasenweise im Spiel Ausrüstung wie Gewehr oder Taschenlampe aufgenommen und geführt werden. Interaktionen per F-Tastendruck erlauben es dem Spieler beispielsweise Türen zu öffnen oder sich durch kleine Passagen zu zwängen. Auf Grund der vielen Möglichkeiten, die sich durch einerseits viele Interaktionsmöglichkeiten und Gegenstände und andererseits auch durch nur vage angekündigte Zwischenziele ergeben, gilt das Spiel als besonders schwer. Dies wurde aber bereitwillig angenommen, da so der Spieler stets wachsam sein muss und so suggeriert wird, dass der Spieler und Elon, der sich die Lösungen auf die Rätsel ja ebenfalls immer allein durch Beobachtungen erschließen muss, über denselben Wissensstand verfügen.

Audiovisuelle Umsetzung:

Wie oben schon angeschnitten ist die visuelle und auditive Gestaltung für ein gutes Eintauchen in das Spielgeschehen essenziell wichtig, weshalb auch in der Demo darauf ein besonderer Fokus gelegt wurde. Visuell wird vor allem versucht das Chaos und die Zerstörung auf der Erde zum Ausdruck zu bringen. Hierbei wird besonders auf die Liebe zum Detail geachtet. Zum Beispiel schwirren in der verwüsteten Station Fliegen im Aufenthaltsraum herum oder die Essensreste sind als Zeichen der vergangenen Zeit zwischen dem Überfall und der Erkundung durch Elon verschimmelt. Durch Blutspuren, umgeworfenes Mobiliar, sowie Gegenstände, die achtlos beschädigt am Boden liegen wird eine morbide Stimmung erzeugt, wie sie für Horrorspiele üblich ist. Es wird also sehr detailliert versucht, den Schrecken und die Zerstörung in die Basis zu bringen. Dies wird auch durch die Lichtverhältnisse betont. Die Einrichtung liegt in völliger Dunkelheit. Dem Spieler dient eine einzige Taschenlampe als Lichtquelle, wodurch eine schauerhafte Atmosphäre

erzeugt wird. Im späteren Verlauf wird etwas abgekehrt von der düsteren visuellen Gestaltung. Die elendigen Zustände werden zwar weiterhin in der visuellen Gestaltung auftauchen, aber im Allgemeinen wird das Bild farbenfroher, heller und hoffnungsvoller, so wie auch der Inhalt der Geschichte sich immer hoffnungsvoller und positiver entwickelt. Die visuelle Ebene wird im Spiel jedoch nicht nur um die richtige Atmosphäre zu erzeugen verwendet, sondern auch, um weitere Informationen zur Welt und der Vorgeschichte, sowie zur eigentlichen Geschichte erfahrbar zu machen. Zum Beispiel wird davor nie erwähnt, dass es die SpaceX-Basis ist, die der Protagonist zu Beginn zerstört vorfindet. Diese Erkenntnis wird durch etliche Schriftzüge und Logos an den Spieler vermittelt. Genauso verhält es sich mit der Überwachungskamera. Durch die Graffiti an den Wänden können erste Vermutungen entstehen, warum die Basis zerstört wurde. Es wird also nicht stupide erzählt, was zu tun und was vorgefallen ist, sondern man muss sich gleichsam wie Elon auch durch Hinweise, die oft von visueller Natur sind, kämpfen, um weitere Erkenntnisse zu erhalten. So wird das Spielerlebnis umfangreicher, da man das Gefühl hat selbst in dem Fortlauf der Geschichte beteiligt zu sein. Ähnlich wie die visuelle Gestaltung wird auch der Ton eingesetzt. Es können über Audio viele Informationen vermittelt werden. Zum Beispiel kann so über den inneren Dialog des Protagonisten direkt an dessen Gedankengängen teilgehabt werden. Es kann aber auch gehört werden, dass man im Wasser gelandet ist, oder, dass sich jemand im Foyer des Bürokomplex aufhält. Das letzte hier angeführte Beispiel ist zudem auch ein Atmosphäre prägendes Element. Elon hört, nachdem er das Überwachungsvideo angeschaut hat, im Foyer des Gebäudekomplexes Geräusche, die von einer Person stammen müssen. Dies hat sowohl informativen Charakter als auch etwas Bedrohliches, Angsteinflößendes, gesteigert durch den Fakt, dass Elon allein ist. Der verwüsteten Umgebung nach zu schließen kann es ein gefährlicher Plünderer oder eine andere Bedrohung sein. Dies steigert die Aufregung des Spielers, da er dieses Geräusch nicht ignorieren kann, sondern dem Grund nachgehen muss, um im Spielfluss weiter fortzuschreiten. Außerdem wird die Atmosphäre durch auditive Elemente weiter geprägt, indem in der Basis ein ständiges quietschen und knarzen auftritt. Durch die lästigen Geräusche wird gezielt versucht das Spielerlebnis noch umfassender zu gestalten und beim Spieler eine Anspannung aufkommen zu lassen. Das Gameplay wird darüber hinaus realistischer, wenn zum Beispiel das Über-Glas-gehen ein Geräusch verursacht. Die finale Tonvielfalt wird bedauerlicherweise erst in der Vollversion verfügbar sein, da das Entwicklerstudio mit Verzögerungen zu kämpfen hat.

4. Derivat

Allgemeines:

Die Wahl einer Zeitung als Derivat ist dahingehend logisch, da die geschaffene SpaceX-Welt, schon allein bedingt durch die lange Zeitspanne, die abgedeckt wird, sehr weitläufig ist und man über das Medium Zeitung sehr gut Informationen aus der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft vermitteln kann. Dies wird auch noch begünstigt durch das Erscheinungsdatum der Zeitung: 02.02.2209. Als Sonderausgabe anlässlich des hundert jährigen Jahrestags des Abflugs Luis Frenzels und Dr. Norea Moons, was viele Veränderungen in der Geschichtswelt auslöste und dadurch der Tag gleichsam eines Feiertags verehrt wird, ist es logisch, dass ein Blick zurück geworfen wird, man aber auch gleichzeitig über aktuelle Geschehnisse informiert wird, was ja eine der elementarsten Aufgaben einer Zeitung darstellt. Außerdem können in einer Zeitung unterschiedliche Themenbereiche behandelt werden, was einen umfassenderen Einblick in die Geschichtswelt gewährt. So kann es einem SpaceX-Fan ermöglicht werden sich ein großes Hintergrundwissen zur Welt, aber auch zu den Personen im Spiel „SpaceX returns“ anzueignen, was den Spielspaß auf eine neue Ebene heben wird. Hinzu kommt, dass dem Spieler ein Ausblick in die weiteren Ereignisse gegeben wird, man dem Spieler, aber noch Platz für eigene Fantasien lässt und sich gleichzeitig nicht die Möglichkeit eines zweiten Teils nimmt. Dieser könnte eventuell das Geschehen auf dem Mars als Handlung haben, da man sowohl im Spiel als auch in der Zeitung darüber wenig erfährt.

Im Stil der Zeitung spiegelt sich der Kontrast, der innerhalb der Geschichtswelt herrscht: Auf der einen Seite steht das moderne, wissenschaftlich geprägte, fortschrittliche, verkörpert durch SpaceX

und auf der anderen Seite befindet sich das Elend, das Chaos, der Hass, der Neid, welcher auf der Erde unter der Bevölkerung verbreitet ist und die zerstörte Natur. Diese zwei Seiten werden in den Inhalten erkennbar: Es wird einerseits über neue Erfindungen und eine positive Zukunftsvision berichtet, aber andererseits wird auch Verbrechen, Unzufriedenheit und die Schrecken der Vergangenheit thematisiert. Diese Zwietracht herrscht, aber nicht nur im Inhalt vor, sondern auch in der Form: Hier wird das Fortschrittliche durch das moderne Layout der Artikel und die generelle Aufmachung der Zeitung, die 2020 eigentlich als altherwürdige Tageszeitung durch traditionelles Design besticht, verdeutlicht. Als Zeichen des Elends und des Chaos ist die Zeitung in Form ihrer Publizierung noch sehr traditionell. Die Zeitung ist als einfache Textdatei digital oder analog als gedrucktes Werk verfügbar. Hinzu kommt auch noch, dass die Zeitung eine Ausgabe der "Berliner Zeitung" ist. Diese ist, wie oben bereits angerissen, eine traditionelle Tageszeitung, die bereits 1945 gegründet wurde.

5. Story des Derivats:

Die Zeitung ist 100 Jahre nach der Geschichte, die im Spiel erzählt wird, lokalisiert. Es wird also einerseits berichtet, was sich in den hundert Jahren ereignet hat und andererseits werden auf Grund des hundertsten Jahrestags der im Spiel vorkommenden Ereignisse über diese bzw. über darin vorkommende Personen oder dazugehörige Vorgeschichten berichtet:

Im Intro-Artikel wird beispielsweise beschrieben, was sich unmittelbar nach der Game-Story ereignete. In den Artikeln über den Hackerangriff und die Demonstrationen wird von den aktuellen Missständen berichtet, während dem entgegenstehend der Artikel über die Eröffnung des Kältereaktors und die Information über den Abschluss des Tsunamibrechers davon zeugen, dass durch Wissenschaft versucht wird den Problemen, hier vor allem den Klimaproblemen, entgegenzuwirken. Durch den Hinweis auf das aktuelle Ergebnis im Fußball wird eine gewisse wieder eingelebte Normalität suggeriert. In den Abschnitten über Uma Jan und das Klima wird jeweils beschrieben, wie es zu den Zuständen, in denen das Spiel stattfindet, gekommen ist. Hier wird vor allem auf den Schrecken des Chaos eingegangen. In den Beiträgen über Luis Frenzel, der als der wichtigste Nebencharakter des Spiels gilt, und über die SpaceX-Basis, die zu den wichtigen Handlungsorten des Spiels zählt, werden weitere interessante Informationen des Charakters bzw. des Ortes und der Institution im Verlaufe der Zeit dargelegt.

Um also über ein vollumfassendes Bild über die Story des Spiels, als auch der Welt zu erhalten, ist ein Studium der Zeitung ebenso bereichernd, wie das Spielen des Games.