

# Heliopolis Six - Narrative Design

Concept Work

# Inhaltsverzeichnis

## Background/Worldbuilding

### Fraktionen

#### Earther

Die USAs

Der New Commonwealth

Sino-Russ Koalition

Pacifica

Eurasia

### Spacer

Terrestrials

True Spacer

Deep Spacer

### Intro/Loading Screen

## Intro Mission: Mond 1

## Resident Stories/Quests

Der Grüne Daumen

Woher kommt das Signal?

Community Service

Political Fugitive

Faction Quests - indirect multiplayer

## Inspirationen

# Background/Worldbuilding

## Fraktionen

Die Fraktionen spalten sich in die zwei Oberkategorien **Earther** und **Spacer**, wobei letztere sich in **Terrestrials** und **True Spacer** aufteilt. Die Fraktion der **Deep Spacer** ist vergleichbar mit einer Religion/Sekte, die in allen anderen Fraktionen und deren Hoheitsgebieten in verschiedenem Ausmaß zu finden ist.

## Earther

Ultimativ die Heimat der Menschheit und Startpunkt der Erschließung des Weltraums. Die Erde hat sich weiterentwickelt und verändert, sowohl politisch als auch geographisch. Die Fraktionen auf der Erde und wie sich sich zu Heute unterscheiden, sind an akute politische und kulturelle Ereignisse angelehnt.

## Die USAs

- die USA haben versucht den Kapitalismus durchzuspielen und verloren
- beim Versuch das System nachzukorrigieren und umzustellen, verlässt die reiche Elite das Land und nimmt mit ihrem Vermögen mit in die Länder, in denen ihre Wirtschaft angesiedelt ist. Könnte so weit gesponnen werden wie im P&P Shadowrun Universum, wo Unternehmen so mächtig geworden sind, dass sie über eigenes Land verfügen, mit eigener Legislatur, Executive, Währung, etc.
- die letzten Versuche das Land zu stabilisieren und vor einem Bürgerkrieg zu bewahren ähneln einer Militärdoktrin, die eher zwar eine gewisse Stabilität halten konnte aber endgültig den Weg zum Bürgerkrieg beschleunigt
- Kanada schreitet ein, vgl. humanitäre Projekte, und versucht die amerikanische Bevölkerung beim Versuch ihr Land wieder aufzubauen zu unterstützen und endet über kurz oder lang als Anführer der neuen Fraktion USA, die nun den gesamten Kontinent Amerika einschließt
- Teile von Amerika könnten, vgl. Mittelmeerraum/Gibraltar-Staudamm, von natürlichen oder künstlichen Veränderungen betroffen sein, deren Konsequenzen die Landschaft und deren Nutzung erheblich verändert, einschränkt oder sogar verhindert. Wie z.B. die Abholzung des südamerikanischen Regenwaldes, die zu immer weiterführender Korrosion führt.
- die neue USAs verfügt vor allem über eins: Arbeitskraft. Die Wirtschaft ist immer noch schwach, die Kaufkraft des einzelnen Bewohners schwach. Von Kanada ausgehend wird das Land langsam wieder aufgebaut und aus logistischen Gründen werden teilweise verkommene Standorte wieder aufgebaut, vgl. Detroit's Slums rund um die Autoindustrie.
- Kanada leitet das Land von einer sehr viel sozialeren Marktwirtschaft langsam in einen echten, funktionalen Kommunismus über
- Kanada löst sich aus dem Commonwealth, bleibt aber weiterhin enger Partner

## Der New Commonwealth

- die Vereinigten Königreiche verlieren ihr Machtmonopol über den Commonwealth, ihre Stellung in der europäischen und internationalen Wirtschaft. Brexit war eine super Idee!
- eine Neuauflage des Commonwealth führt zum Kontakt und Anschluss ehemaliger Gebiete in Afrika, in einer sehr viel dezentralisierteren und demokratischeren Form.
- Indien, das langsam aber sicher das eigene Land auf die Reihe gekriegt hat, wird zum Partner an der Spitze und, inoffiziell, zum stärkeren Partner und Anführer des New Commonwealths.
- Oxford und Mumbai University werden in Kooperation die führenden Bildungsinstitute, vor allem in Luft- & Raumfahrttechnik.
- Die Universitäten und aufblühende Wirtschaftskraft, dank Infrastruktur von GB und Indien mit den Ressourcen und seltenen Erden Afrikas, führen zu starken Investitionen von Privatpersonen, Unternehmen und anderen Ländern

## Sino-Russ Koalition

- was ist ein erdüberspannendes Spiel ohne eine rote Macht?
- Russland und China haben viel einstecken müssen durch und nach dem Ukraine-Krieg, Taiwan, Hongkong etc. und schließen sich daher zusammen
- der Kommunismus wird aufgegeben aber nichts **zugegeben**. Zentralwirtschaft und Zentralpartei werden offen eingeführt
- Gebietsverluste in Osteuropa um die Ukraine herum, im Osten das Gebiet der ehemaligen Mandschurei, die sich der neuen Nation Pacifica anschließen.
- die Sino-Russ Koalition versucht die Erfolge der anderen Nationen nachzustellen, wie z.B. den Gibraltar-Staudamm aber scheitern größtenteils vgl. der aktuellen Projekt- und Baupfuscherei in China. Quantity statt Quality und keine Culpability
- stehen nun, im Rückblick wie auch auf dem aktuellen politischen Parkett, im harschen Kontrast zum neuen, echten Kommunismus der USAs

## Pacifica

- neugegründete, technokratische Union Pacifica, bestehend aus Japan, Australien, Neuseeland, Taiwan, Hongkong, Südkorea, ganz Ozeanien, etc.
- Mit der japanisch-samurai Mentalität und dem stereotypischen asiatischen Drang nach Perfektionismus, jetzt mit noch mehr Bewohnern aber auch mehr Land, wird Pacifica zur Speerspitze des technologischen Fortschritts
- Beef mit dem New Commonwealth aufgrund der gemeinsamen Geschichte
- potentiell offene Konflikte um ehemalige Commonwealth-Gebiete. Schwächere Randgebiete Pacificas könnten in akuten Verhandlungen/Prozessen des Wechsels zum New Commonwealth stehen

## Eurasia

- besteht aus Europa ohne Brexit-Großbritannien (evtl Nordirland und Schottland noch EU), Ukraine, Nordafrika (vor allem Mittelmeerküste) und dem kompletten Nahen Osten und Teil des Mittleren Ostens
- Eurasia löst die USA noch vor ihrem Sturz als Weltmacht ab
- Riese an Ressourcen und Manpower aber langsamer Riese durch den notwendigen politischen, logistischen und administrativen Aufwand
- leidet in vielen explorativen/Großprojekten, vgl. Gibraltar-Staudamm, die Größtenteils aus den inhärenten Problemen resultieren, wie Bau- und Lebensraum, Ressourcen, etc.

## Spacer

Unter den Begriff **Spacer** fallen alle die im Weltraum leben/geboren wurden, die Terrestrians auf den terrestrischen Planeten und die **True Spacer** auf den Raumstationen im freien Raum des Weltalls. Mit jedem Jahr, jeder Generation noch besser an das Leben im Weltraum angepasst, ist das größte Problem der Spacer das Erschließen des ganzen Raums und der Ressourcen, die ihnen technisch gesehen zur Verfügung stehen.

## Terrestrians

Mit dem technologischen Fortschritt, der der Menschheit endgültig den Weltraum erschloss, waren die Menschen nicht mehr an die Erde gebunden und nach den ersten größeren Stationen wurden die terrestrischen Planeten Merkur, Venus und Mars erschlossen und besiedelt.

- Ursprünglich als Erweiterungen/Kolonien der Erde gedacht, entwickelte sich auf den Planeten schnell Eigenständigkeit und ein eigenes Bewusstsein, ein Antrieb, die Fehler der "Erde" nicht zu wiederholen.
- als die Nutznießung offensichtlich wird, dauert es nicht lange, bis sich Freiheitsbewegungen bilden, vgl. Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg
- im Vergleich zur Erde haben die Terrestrians Zugriff auf freien Raum und schier endlose Ressourcen, leiden aber unter dem Problem der Erschließung der sie räumlich eingrenzt/schwaches Wachstum durch die begrenzten Mittel, die ihnen zur Verfügung stehen ohne den Support der Erde

## True Spacer

Die jüngste Fraktion, die ihre Entstehung allein dem Fortschritt der Raumstationen zu verdanken ist. Größtenteils fix gibt es vielleicht auch nomadische Stationen, die sich im Weltraum bewegen können?

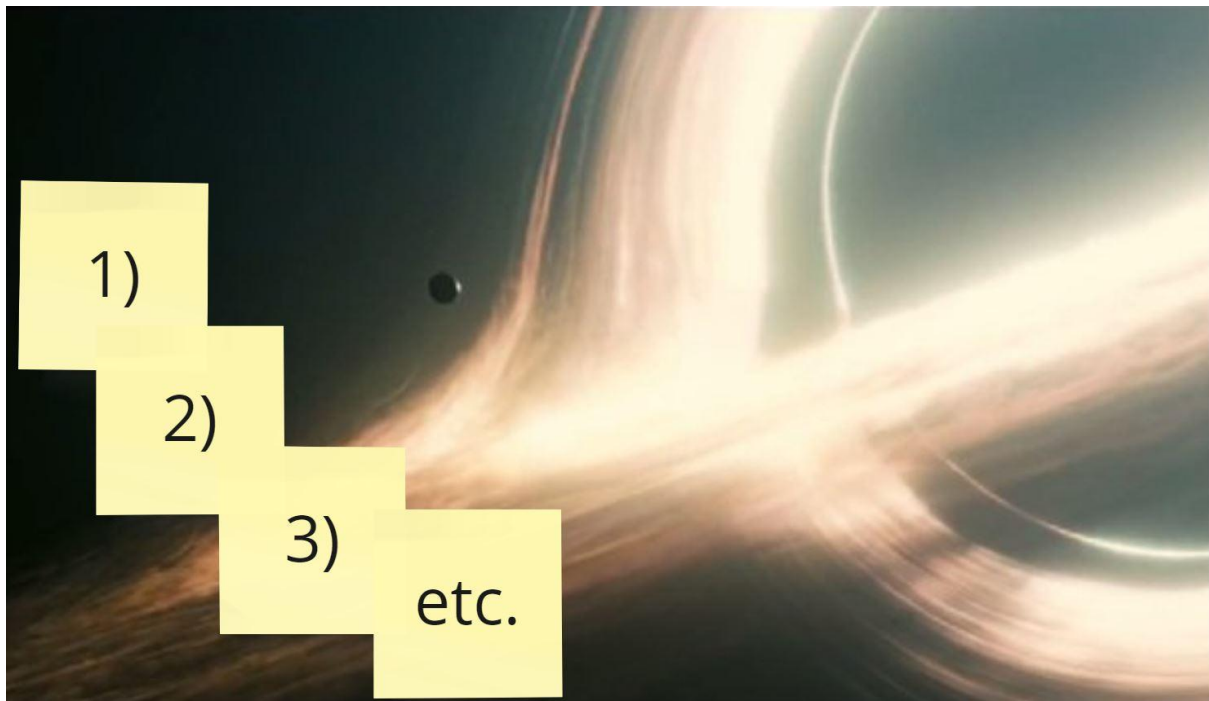
- True Spacer leiden am meisten unter den Einschränkungen in Raum und Ressourcen, daher ausgeprägter MacGyver-ismus.  
"True Spacer können alles mit einem Kaugummi und etwas Carbonfoil reparieren"
- True Spacer unterscheiden nicht nach Station, fix oder nomadisch. Alle True Spacer sind eine Familie, vgl. Edema Ruh aus Patrick Rothfuss' "King Killer Chronicles" oder den Free Folk aus "Game of Thrones"
- Egoismus und diese Gemeinschaft zu verraten ist das schwerste Vergehen
- Niedrige Geburtenrate und große gesundheitliche Probleme in Stationen ohne (ausreichende) Mittel, Rotationsringe, etc. Wann sind Geburten und Aufwachsen im All überhaupt möglich?

## Deep Spacer

Die Deep Spacer unterscheiden sich von den anderen Fraktionen insofern, dass sie technisch gesehen nicht autonom sind und über kein eigenes "Land" verfügen. True Spacer sind eine Gemeinschaft, die der festen Überzeugung ist, dass die Zukunft oder gar der Ursprung und damit das Ziel der Menschheit sich im weiten Raum des Weltalls befindet; vgl. Sekten, Alien Conspiracies, etc.

- die meisten Deep Spacer sind unter den Terrestrians und vor allem den True Spacern zu finden.
- auf der Suche nach dem "gelobten Land"
- tatsächliche, eingebilddete oder vorgegaukelte Kontakte zu Deep Space Wesen. Kann als Farce oder bewusst/unbewusst tatsächlichem Kontakt führen. Wie z.B. eine Arche ins Weltall, die dann in Heliopolis Seven mit Alien Tech zurückkehrt

## Intro/Loading Screen



- modularer Loading screen mit fade in/out Textfenstern und/oder Mission/Objects, vgl. Stronghold Crusader Mission Map
- fade in/out Objekte können einfach wie ein Windows Fenster von links oben nach rechts unten aufgehen oder dem Background Image schmeicheln
- fade out Objekte können entsprechend des Spielfortschritts weitere Objekte freilegen

### **Konzept für die Story Time Line und Loading Screen Exposition Texte**

1. Jahr 2038
  - a. the breakthroughs with reusable-reentry spacecraft makes trans-atmospheric flight commercial and even available to the public.
  - b. Construction of an orbital lift above (location) is followed by a refuel and cargo station on the moon. Mankind is ready for the final frontier.
2. In that newfound Spirit of the Frontier Earth seemed to forget all strife and channeled all efforts into making ever bigger leaps in technological advancement. Leaving the moon behind very quickly, they reached and soon colonized the terrestrial planets and the open space in between.
3. Jahr 2050: the race for space
  - a. prospecting, settling and cultivating prime sites on planets, asteroids and prime spots for space stations pushes technological development
  - b. leaps get bigger. All of space is free to claim and people barely fight. Until...
  - c. capitalism 3.0 arrives

4. 2064 - 2071: Star Wars\*™
  - a. history repeats itself  
 “Those who cannot remember the past are condemned to repeat it.” –  
**George Santayana**
  - b. Companies doing what companies do. Exploitation reaches a new level and what happened during the last experiences with colonialism, America, Africa, ..., repeats itself
  - c. Mankind does what mankind does best. Split into local and/or ideological camps and fight each other. Earthers, Terrestrials and Spacers fight a cold war first and a hot one last
  - d. with the destruction of the orbital lift starts the Great Silence
  - e. WW2  
 1. Sept 1939 - 2. Sept 1945 | 16 Jahre
  - f. Ukraine x Russland  
 20. Feb 2014 / 24. Feb 2022 - 2025? | 11 bzw. 3 Jahre
  
5. Jahr 2071 - X ( wie viele Generationen soll die Great Silence andauern)
  - a. for at least one generation there was no contact between the factions
  - b. with transportations destroyed, planetal ressources damaged and mankind itself split, everyone took time to lick their wounds... and prepare what might come after
  - c. long stretch of time. raise expectations and tension
  - d. 1 Generation = 20-30 Jahre
  
6. Ingame Start 2174 oder 2250
  - a. Zeug bringt die Fraktionen, oder ein paar davon, wieder zusammen
  - b. Grund für Connections, Aufschwung durch Wissensaustausch und Handel
  - c. Überleitung ins Tutorial

### Gründe für den Reconnect der Fraktionen

- Earth & vielleicht Terrestrials
  - Ressourcen/knappheit?
  - va Wasser
  - x
- True Spacers
  - Ressourcen
  - Tech
  - Platz
  - Homesickness/ need for solid ground/greenery. Exil Feel
- Deep Spacer
  - Ansage/Gefahr/Gerücht?



## Intro Mission: Mond 1

- Reconnect startet, Earther und True Spacer nähern sich als erstes an. Terrestrians haben noch "genug", um noch nicht zu verzeihen. Earther und True Spacer können bzw. müssen sich aufgrund ihrer Probleme und Bedarf wieder zusammenraufen
- die Spieler sind die Auserwählten für das Re-Connect Programm
- Die Aufgabe:
  - Aufbau einer Verbindungs/Outpost-Station zwischen Spieler- und Zielfraktion
  - Kleine, eher "unwichtige" Station
  - Schnupperprojekt zum Abtasten.
  - Primär eine diplomatische Mission
  - Ressourcen für diese Mission können von beiden Fraktionen bezogen werden, übersetzt sich in Tutorial "Schwierig"keitsgrad
- Bei Erfolg steht die Station und kann nun von "zu Hause" weiter bedient werden. Spieler schreitet vor zum nächsten Punkt auf der Re-Connect-Agenda
  - Je weiter der Fortschritt in der Kampagne desto mehr Kontakt-Fraktionsressourcen werden möglich
- Missionen/Kampagnen (vgl. Stronghold Crusader oder C&C)
  - großes Ziel, Kampagne=red thread
  - einzelne Spots mit Missionen, die entweder die Reise entlang des red thread vorantreiben oder "side" Missions für Ressourcen, Tech oder andere Extras

# Resident Stories/Quests

## Der Grüne Daumen

- Ein angeheuerter Biologe hat unerlaubt/illegal Saatgut einer Pflanze an Bord geschmuggelt
- Möglichkeiten
  - Saatgut erlauben
    - Stimmung Biologe rauf, Besatzung runter
    - Möglichkeit, dass das Saatgut besser ist oder dass es den Beständen schadet
  - Saatgut konfiszieren
    - Stimmung des Biologen geht runter
    - Stimmung der restlichen Belegschaft stabilisiert oder geht rauf

## Woher kommt das Signal?

- vgl. Frostpunk
- nach Aus/Bau des Kommunikationsapparats besteht die Chance ein nicht identifizierbares Signal zu empfangen
- wenn es Reisemöglichkeiten gibt kann man sich entscheiden eine Search Party loszuschicken
  - entweder gleich zum Signal
  - oder erstmal für eine bessere Empfangs/Sendeposition
  - Kontakt zu unmarked Station oder Aliens?
  - Station kann verlassen sein oder bemannt
    - Ressourcenbelohnung
    - Handelspartner oder neue Besatzungsmitglieder

## Community Service

- vgl Anno. Die Leute wollen ein Dorfzentrum/Kapelle/Badehaus
- Besatzung verlangt Material um ein Community Project zu starten. z.B. Bonsai Garten vgl Cowboy Bebop
- Ressourcen vs Happiness
- Noch mehr Questpotential!
  - Vandalismus oder mehr?  
Detektivzeug
  - Die Leuten wollen mehr und dann noch mehr oder neu
  - Community Hub für mehr Bewohner-Interaktion für noch mehr Quests!
- muss auch besetzt werden wie eine Workstation, sonst verkommt er und bringt Minus
- Motivation zur Selbsterhaltung.  
Wenn es der Besatzung gut geht, freiwillig, aber wenn die Moral sinkt dann Pflicht

## Political Fugitive

- bei Anheuern eines neuen Residents, verschiedene Professions möglich
- Akte kann "perfekt" sein oder bei genauem Hinsehen schon Fragen aufwerfen
- Resident arbeitet wunderbar aber vielleicht nicht sehr socially active
- Reveal
  - bei hohem Engagement mit dem Resident offenbart er es oder man findet es heraus
  - bei niedrigem Engagement mit dem Resident wird man von Fraktion X kontaktiert, in search of fugitive
- Possible Reactions
  - Fugitive Resident ausliefern bringt Ruf bei der Fraktion
  - Fugitive Resident "behalten" bringt guten Resident und evtl Boni wie Tech oder Informationen die der Fugitive Resident besitzt/geklaut hat
    - ich mag den Resident ich werde ihn nicht ausliefern
    - i don't care about Faction x, lie
    - Fugitive erpressen?

## Faction Quests - indirect multiplayer

- vgl. Elite Dangerous "world" quests, die das Spielgeschehen über das eigene Spiel und auf lange Zeit beeinflussen können
- Ressourcen generieren
- der Wahlfraktion geben um Wert X zu erreichen oder Konkurrenzfraktion auszusteichen
  - dadurch Entscheidung pro Wahlfraktion, z.b. in einer Wahl
- short-term costs for long-term profit/investment
  - z.b. contract options, tech oder andere Ressourcen
- indirekte Multiplayer Option dadurch?

## Inspirationen

- Star Wars, Main Filme, Serien und Spiele
- Crusader Kings 3
- Elite Dangerous, Faction Quests
- The Expanse, Serie
- die Wissenschaft habt ihr ja richtig gut drauf ^^