

Terraforming: die Hintergründe

Der Name des Spiels bezieht sich auf den englischen Begriff „terraforming“, was so viel bedeutet wie: „Erden formen“. Dahinter steckt der langwierige und kostspielige Prozess einen Himmelskörper in eine zweite Erde zu verwandeln. Das Konzept dazu stammt einerseits aus dem Bereich der Science-Fiction Literatur, andererseits gibt es bereits Pläne und Forderungen zum „Terraformen“ von Teilen des Mondes oder des Mars. Vermutlich wird es noch einige Zeit dauern, bis sich Menschen (mehr oder weniger) frei auf dem Mars bewegen, fortpflanzen und als Heimat bezeichnen können.

Bis es soweit ist, dass die Menschheit ihren „Lebensraum-Horizont“ erweitert, habe ich eine Simulation geschaffen, die sich mit genau diesem Sachverhalt auseinandersetzt. Viele der Tücken und Gefahren einer solchen Mission werden greifbar und vielleicht auch begreifbar, da sie im Kontext eines Spieles stattfinden.

Im Folgenden möchte ich kurz ein paar grundlegende Gedanken zum Projekt Terraforming festhalten.

Tatsächlich hat meine Arbeit an diesem Spiel bereits vor 5 Jahren begonnen, genauer gesagt im Sommer 2006. Gelangweit von der vierten Klasse Realgymnasium und zugleich fasziniert von den Wundern unserer Natur (konkret von der Astronomie) suchte ich nach einer nachmittags füllenden Beschäftigung. Autodidaktisch habe ich mir das Erstellen von kleineren Computerspielen beigebracht und konnte somit, in diesem heute andauernden Projekt, von dem ich berichte, meine Interessen verschmelzen.

Das erste Terraforming (Version 1) war noch in Schwarz-Weiß mit einfachen Symbolen als Grafiken. Ich zog es nach dem Prinzip von Aufbau-Strategiespiele auf. Jedoch war die Steuerung derart vereinfacht (Gebäude wurden mit den Zahlentasten gebaut usw.), dass ein flüssiges Spielen mühsam war.

In Version zwei, die ich genau ein Jahr nach der Ersten programmierte, kamen ansprechende Grafiken ins Spiel. Mit einfachen Codes ließ ich mir die beispielbaren Hintergründe automatisiert erstellen. Diese zweite Version war durchaus spielbar und Spaß- bringend. Ich verteilte sie an Klassenkollegen, die sich gerne längere Zeit mit dem Spiel beschäftigten.

Im Sommer 2008 entstand dann Terraforming 3. Diese Ausgabe des Stoffs sollte meine Grenzen aufzeigen. Ich verlor mich im Gestalten der Grafiken und konnte so die vierte Version niemals abschließen.

Letzte Sommerferien (dieses Terraforming entstand nicht während der Schulzeit) wollte ich von einer anderen Seite dem Erschaffen von zweiten Erden widmen. Ich verzichtete größtenteils auf schöne Bildchen und entwickelte mich im Programmieren weiter. Auch diese Version ist nie fertig gestellt worden.

Genau dieser Umstand der Unvollständigkeit plagte mich im darauf folgenden Schuljahr. Als Idealist möchte ich Projekte als abgeschlossen wissen. So startete ich die Arbeiten an Terraforming 5 gegen Jänner. TF 5 ist das einzige TF-Spiel, das ich im Winter gemacht habe. Alle anderen Versionen entstanden sonst ausnahmslos in den Hitzen der vergehenden Schuljahre. Anscheinend konnte ich dieses Mal einen kühlen Kopf bewahren und das Projekt abschließen, das ich vor fünf Jahren begonnen habe.

Eine weitere Besonderheit von Terraforming 5 ist die Zeitspanne in der es entstanden ist. Üblicherweise arbeite ich an einem Computerspiel zwei bis drei Wochen – ohne Zeitgrenzen, Zeitvorgaben. An TF 5 habe ich genau 21 Tage gearbeitet in einem Zeitraum von zwei Monaten, da ich eine rechtzeitige Abgabe bei „u19 – freestyle computing“ anstrebte. Ich glaub jedoch, dass etwas länger Zeit dem Projekt noch Gutes getan hätte um hier und dort Verbesserungen vorzunehmen. Aber schlussendlich glaube ich, dass 21 Tage Arbeit für Grafiken, Sounds, Programmierung und (große Teile des) Konzepts nicht so übel sind.

Terraforming ist nicht im Sinne eines „normalen“ Computerspiels zu begreifen. Ich habe mich auch mit Fachliteratur beschäftigt und Teile davon in das Spiel einfließen lassen. Ferner ist Terraforming ein Wirtschaftsimulator für eine fremde Welt. So gibt es auch bis zur Hälfte des Spieles überhaupt keine lebendigen Geschöpfe auf dem eroberten Fleck Land, nur eine Schar von Robotern, die von dem Spieler, einer künstlichen Intelligenz gesteuert wird.

Des Weiteren arbeitet das Spiel mit Gleichgewichten. Als Beispiel kann ich Sonnenenergie am Tag/ in der Nacht, erstellte Wohnkapseln/ bezogene Wohnkapseln, Sauerstoffproduktion/ Sauerstoffverbrauch anführen. Die Aufgabe des Spielers ist diese Gleichgewichte (1.) zu schaffen (2.) zu verwirklichen.

Das Ziel der Odyssee ist die Atmosphäre des unwirtlichen Himmelskörpers mit (auf der Erde) klimaschädlichen Gasen zu verdichten und somit flüssiges Wasser aus dem Boden zu pressen. Wenn genügend Gase produziert wurden, ist die Mission geglückt und das Spielziel erreicht.

Eines der größten, geistigen Güter des Menschen ist die Neugier. Indem man sie auslebt, kann man diesen Trieb befriedigen, auch wenn man nicht wirklich den Mars kolonisiert. So vollbringen wir es in virtuellen Räumen für eine fantastische Zukunft!