|  |
| --- |
| Menschenwerk |
| Konzept für Projekt „Meister der Elemente“ |
| Das Duell um die Herrschaft der Elemente |

|  |
| --- |
| [www.menschenwerk.net](http://www.menschenwerk.net)  13.09.2008 |

Inhaltsverzeichnis

[Spielvorstellung 3](#_Toc210563343)

[Spielkonzept (kurz) 3](#_Toc210563344)

[Ziel des Spiels 3](#_Toc210563345)

[Zielgruppe 3](#_Toc210563346)

[Spielgrundlagen 4](#_Toc210563347)

[Erweitertes Konzept 4](#_Toc210563348)

[Anmeldung und Spielerkonten 4](#_Toc210563349)

[Game Design 5](#_Toc210563350)

[Spielablauf 5](#_Toc210563351)

[Ehrenpunkte 5](#_Toc210563352)

# Spielvorstellung

## Spielkonzept (kurz)

*Meister der Elemente* ist ein Strategiespiel, in dem sich zwei Spieler Wesen gegen Wesen duellieren.

Die Spieler kämpfen in einer Arena gegeneinander. Durch Elementarkräfte können sie sich selbst, ihre Gegner und die Arena beeinflussen. Das Ziel einer Spielrunde ist, den Gegner zu besiegen.

## Ziel des Spiels

* Die Spieler sollen in schnellen Spielrunden Spaß haben
* Spieler sollen durch die Bewertung ihrer Fähigkeiten eine Platzierung in einer Gesamttabelle aller Spieler erhalten und sich so mit anderen Spielern messen.
* Spieler sollen die Entwicklung des Spiels durch den Kauf von Spielinhalten finanzieren.

## Zielgruppe

Die Zielgruppe sollen Gelegenheitsspieler sein, die keine 1-2 Stunden täglich für Computerspiele übrig haben, sondern häppchenweise schnelle Unterhaltung suchen. Typischerweise sollen sich die meisten Spieler über den Tag verteilt 3-4mal einloggen, eine Runde spielen und sich anschließend wieder abmelden.

Als zweite Gruppe wird durch die Gesamttabelle und die Statistiken versucht Powergamer und PvP-Spieler anzuziehen. Spieler sollen Spaß daran haben ihre Platzierung zu erhöhen und mehrmals hintereinander Kämpfe zu bestreiten, um sich zu verbessern.

## Weitere Merkmale

* Das Spiel läuft vollständig in einem Browser ab und ist somit für jede Person mit Internetanschluss zugänglich.
* Das Spiel soll möglichst einsteigerfreundlich sein, so dass auch mit Browserspielen (oder Computerspielen allgemein) unerfahrene Personen innerhalb von 15 Minuten eine Spielrunde erfolgreich beenden können.
* Die Spieler sollen nicht längere Zeit an eine Spielrunde gebunden sein, sondern die Spielrunden sollen kurz (1-5 Minuten) und in sich abgeschlossen sein.
* Das Spiel soll schnell, unkompliziert und unaufdringlich sein, so dass ein Spieler es auf seinem Büroarbeitsplatz in einer kleinen Pause spielen kann.
* Es wird keine Pro-Accounts oder bezahlte Accounts mit automatischen Spielvorteilen geben.
* Die Webseite selbst wird frei von Werbebannern sein.
* Dadurch, dass sich die Spieler durch Tabellen und Statistiken miteinander messen, soll eine Langzeitmotivation für PvP-Spieler entstehen.
* Gelegenheitsspieler sollen durch neue Inhalte und Erweiterungen längerfristig motiviert werden.
* Der optische Stil des Spiels soll sich an existierenden Sammelkartenspielen orientieren (Bsp. Magic, Pokemon, ..).

## Hintergrund (kurz)

Fern von hier existiert ein versunkenes Königreich. Dort lebten Menschen gemeinsam in Harmonie mit den Elementen. Der Glauben dieser Menschen dreht sich um die sechs Elemente: Feuer, Wasser, Holz, Metall, Luft und Erde.

Jeder Bürger kann die Kräfte der Elemente frei beschwören – manche besser, manche weniger gut. Die besten schaffen es, ihre Gestalt zu verändern und selbst ein Wesen der Elemente zu werden: eine Kreatur des Feuers, des Wasser, des Holzes, des Metalls, der Luft oder der Erde.

Regelmäßig wird ein neuer spiritueller Führer aus dem Volke erwählt, der die Geschicke des Volkes lenken und die Kommunikation mit den Urkräften der Elemente sichern soll. Um die Person mit der stärksten Bindung zu den Elementen zu finden, werden zur Wahl Duelle unter den Anwärtern ausgetragen. Nur derjenige, der alle Elemente perfekt beherrscht wird am Ende der „Meister der Elemente“. Doch Vorsicht: am Ende entscheiden doch die Elemente, wen sie erwählen.

# Duelle

Jeder Spieler kann eine Spielrunde eröffnen oder an einer eröffneten Spielrunde, die noch nicht aktiv ist, teilnehmen.

Ein Spieler kann jeweils nur an einer Spielrunde gleichzeitig teilnehmen.

## Vorbereitungsphase

Jeder Spieler wählt vor Beginn des Duells seine anfängliche Elementarform aus: Feuer, Wasser, Holz, Metall, Luft oder Erde. Jede Elementarform hat bestimmte Stärken und Schwächen gegen andere Elementarformen. Der Spieler sieht nicht die Form, die sein Gegner wählt, bis beide Spieler ihre Form gewählt haben und das Duell an sich beginnt.

## Grundsätzliche Mechanik eines Duells

Bei einem Duell Form gegen Form entscheidet der höchste Wurf eines Zufallswurfs, der den Gewinner bestimmt. Bestimmte Elementarformen haben jedoch Vorteile gegenüber anderen Formen. Dies wirkt sich auf den Bereich des Zufallswurfs aus, vergleichbar mit Würfeln mit einer unterschiedlichen Anzahl von Seiten: ein Spieler nutzt einen 6-seitigen Würfel und kann von 1-6 würfeln, der andere einen 20-seitigen Würfel mit Zahlen von 1-20.

Folgende Tabelle zeigt den Bereich, den eine Begegnung zwischen zwei Formen jeweils hat. Die Vertikale definiert dabei den Spieler, die Horizontale den Gegner.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Feuer | Wasser | Holz | Metall | Luft | Erde |
| Feuer | 8 | 4 | 12 | 12 | 4 | 8 |
| Wasser | 12 | 8 | 8 | 12 | 4 | 4 |
| Holz | 4 | 8 | 8 | 4 | 12 | 12 |
| Metall | 4 | 4 | 12 | 8 | 8 | 12 |
| Luft | 12 | 12 | 4 | 8 | 8 | 4 |
| Erde | 8 | 12 | 4 | 4 | 12 | 8 |

Wenn beispielsweise Spieler A in der Wasserform gegen Spieler B in der Feuerform kämpft, ist der Zufallsbereich von Spieler A von 1-12, der von Spieler B allerdings nur 1-4. Auch wenn der Spieler mit der Feuerform eine Chance hat, ist diese jedoch aufgrund des größeren Bereichs des Spielers mit der Wasserform geringer.

Treten zwei Spieler mit der gleichen Form gegeneinander an, ist die Chance ebenfalls grundsätzlich gleich (1-8) verteilt.

## Kampfphase

### Gefälligkeiten der Elemente

In der Kampfphase können Spieler Fähigkeiten einsetzen, um die Zufallsbereiche zu verändern. Diese Fähigkeiten sind Gefälligkeiten der, die ein Spieler einmal benutzen kann und anschließend verfallen.

Gefälligkeiten sind beispielsweise:

* Feuersbrunst: Feuerelemente bekommen Kampfbonus +1 (wird auf das Ergebnis addiert)
* Stärke der Eiche: Holzelemente bekommen einen +1 Bonus gegen Metall
* Elementverwandlung: Von der aktuellen Form in die Metallform wechseln

Die Fähigkeiten können abwechselnd von den Spielern angewendet werden.

### Mana

Jeder Einsatz einer Gefälligkeit ist anstrengend und kostet den Anwender Energie in Form von Mana. Die Menge an aufzuwendendem Mana hängt von der Gefälligkeit ab.

* Feuersbrunst: 3 Mana
* Stärke der Eiche: 1 Mana
* Elementverwandlung: 5 Mana

Jeder Spieler hat zu Beginn jedes Duells eine feste Anzahl von Mana, die er während des Duells durch Gefälligkeiten verbrauchen kann. Die Anzahl ist bei allen Spielern gleich: 12 Punkte.

Das Auswählen der Startform kostet kein Mana.

# Komponenten und Ablauf

## Anmeldung und Spielerkonten

Jeder Spieler mit einer gültigen E-Mail-Adresse kann sich für das Spiel anmelden. Pro Adresse ist jeweils nur ein Konto möglich. Alle Spieldaten eines Spielers werden an sein Spielerkonto gebunden. Es ist nicht möglich Spieldaten von einem Konto auf ein anderes zu transferieren.

Das Profil eines Spielers ist die für alle im Spiel sichtbare Repräsentation des Spielerkontos. In seinem Profil kann ein Spieler persönliche Daten über sich bzw. seinen Avatar eintragen und die Darstellung des Avatars bestimmen (Profilbild und Fahrzeug). Das Profil enthält darüber hinaus automatisch eingetragene Inhalte wie Auszeichnungen, Statistiken der bisherigen Rennen etc.

## Ehrenpunkte

Ehrenpunkte sind die Währung