|  |
| --- |
| 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 taktisches Strategiespiel, in dem zwei Spieler in Duellen gegeneinander antreten. Durch ihr Spiel können sie dynamisch die Regeln für sich selbst, ihre Gegner und die Umgebung beeinflussen. Das Ziel der Meister im Duellieren zu werden, indem man möglichst viele andere Spieler besiegt.

## 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, usw.).

## Hintergrund (kurz)

Bereits vor hunderten Jahren schloss eine Insel im indischen Ozean einen Pakt mit den Urkräften der Elemente. Die Menschen leben im Einklang mit der Natur und in friedlicher Koexistenz mit den Elementen. und verschließend sich den Einflüssen der Außenwelt, um mit sich selbst und ihrer Umwelt in Frieden und Einklang zu leben.

Jeder Bürger kann die Kräfte der ihn umgebenden 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 Botschafter 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

Das zentrale Element des Spiels sind die Duelle. Ein Spieler kann einen anderen Spieler zum Duell herausfordern, herausgefordert werden oder sich zum Ad-Hoc Duell stellen. Ein Spieler kann jeweils nur ein Duell gleichzeitig bestreiten.

## Vorbereitungsphase

Wenn sich zwei Spieler duellieren wählt jeder Spieler vor Beginn des Duells seine anfängliche Elementarform aus: Feuer, Wasser, Holz, Metall, Luft oder Erde. 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 Zufall: wer die höhere Zahl „würfelt“, der gewinnt. Die Wahrscheinlichkeit ist jedoch unter Umständen nicht gleich verteilt: bestimmte Elementarformen haben Vorteile gegenüber anderen Formen. Dies äußert sich durch Bereich des Zufallswurfs, vergleichbar mit Würfeln mit einer unterschiedlichen Anzahl von Seiten. Beispiel: 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.

## Duellphase

### Segen der Elemente

In der Duellphase können Spieler Fähigkeiten einsetzen, um ihre Zufallsbereiche oder die des Gegners zu verändern. Diese Fähigkeiten stellen Segen der Elemente dar – Geschenke, die ein Spieler durch Meditation und die Gunst der Elemente erhält. Ein Spieler kann einen Segen nur einmal benutzen, anschließend verfällt er.

Beispiele für Segen:

* Stärke der Eiche: Holzelemente bekommen einen +1 Bonus gegen Metall
* Beben der Erde: Erdformen erhalten gegen Holz und Metall einen Bonus von +6
* Feuersbrunst: Feuerelemente bekommen einen Bonus von +2 gegen alle anderen Elemente
* Elementverwandlung: Von der aktuellen Form in die Metallform wechseln

### Mana (Optional!)

Jeder Einsatz eines Segens kostet den Anwender Energie in Form von Mana. Die Menge an aufzuwendendem Mana hängt von dem Segen bzw. der Art des Segens ab. Kosten gemäß oben genannter Beispiele:

* Stärke der Eiche: 1 Mana
* Beben der Erde: 4 Mana
* Feuersbrunst: 6 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 verfügbare Anzahl von Mana richtet sich nach dem Rang des Spielers.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rang | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Mana | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 |

Das Auswählen der Startform kostet kein Mana.

### Ablauf Duellphase

Der Spieler, der sich zuerst für seine Startform entschieden hat, beginnt die Duellphase. Er kann entweder einen Segen benutzen, oder passen und ohne eine Aktion an den Gegner übergeben. Dieser hat anschließend die Selben Möglichkeiten.

Beide Spieler sind also abwechselnd an der Reihe Segen auszuführen oder zu passen. Passen beide Spieler hintereinander, so ist die Duellphase beendet. Die Spieler messen sich mit ihren aktuellen Formen und eventuellen Boni durch ausgespielte Segen mit je einem Würfelwurf von ihrem ermittelten Minimum – Maximum.

Falls beide Spieler das gleiche Ergebnis würfeln, wird der Wurf wiederholt.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

# Spielkomponenten

## Ansehen: die Gunst der Elemente

Das Ansehen des Spielers gibt an, wie der Spieler von den Elementen wahr genommen wird. Das Ansehen erhöht sich für gewonnene Spiele, für Tage die mit meditieren verbracht werden oder für Opfergaben.

Ansehenspunkte sind nicht übertragbar und an einen Spieler gebunden, sobald er sie erwirbt (egal durch welche Maßnahme).

Ansehenspunkte werden bei einer kritischen Masse von Spielern ebenfalls dazu geeignet sein reale Güter zu erwerben (Fanartikel wie T-Shirts, etc.).

### Gunst des Siegers

Pro gewonnenes Spiel erhöht sich das Ansehen des Spielers um 2.

### Tage der Meditation

Für jeden Tag, an dem sich der Spieler nicht duelliert, sondern den Tag mit Meditation verbringt, erhöht sich das Ansehen des Spielers um 5.

### Opfergaben an die Elemente

Durch Opfer an die Elemente kann der Spieler die Elemente auf sich aufmerksam machen und sein Ansehen steigern. Die Elemente bestehen hierbei auf reale Opfer in Form von Geld. Der Opfervorgang findet direkt auf der Webseite durch elektronische Bezahlmöglichkeiten statt (PayPal oder Micropayment-Dienstleister). Nach der Bestätigung durch den Dienstleister steigt das Ansehen des Spielers.

Es gibt 2 Arten von Opfergaben:

|  |  |
| --- | --- |
| Kleines Opfer  15 Ansehen zu *je 2.49€* | Großes Opfer  30 Ansehen zu *je 8.99€* |

## Segen: die Wunder der Elemente

Segen können in einem laufenden Duell ausgespielt werden, um den Verlauf des Duells zu beeinflussen. Segen sind also mit Fähigkeiten vergleichbar, die ein Spieler anwenden kann, wenn er an der Reihe ist.

### Arten von Segen

Es gibt 4 grundsätzliche Arten von Segen:

* Segen, die ein Element gegenüber *einem* anderen Element verstärken
* Segen, die ein Element gegenüber *mehreren* Elementen verstärken
* Segen, die ein Element gegenüber *allen anderen* Elementen verstärken
* Segen, welche die *Erscheinungsform* des Aussprechenden ändern

Von den Verstärkungstypen gibt es 3 Ausprägungen: kleine, große und epische Segen, die sich durch die zunehmende Höhe der Boni unterscheiden.

OPTIONAL: Der Manaverbrauch der Segen hängt von dem Typ und der Stärke des Segens ab. Als Richtwert gilt:

* Segen, die ein Element gegenüber *einem* anderen Element verstärken: -1 / -2 / -3
* Segen, die ein Element gegenüber *mehreren* Elementen verstärken: -2 / -4 / -6
* Segen, die ein Element gegenüber *allen anderen* Elementen verstärken: -3 / -6 / -9
* Segen, welche die *Erscheinungsform* des Aussprechenden ändern: -5

Spieler können neue Segen durch Gebete erhalten. Die Gebete werden von den Elementen nur erhört, wenn der Spieler ein entsprechendes Ansehen hat. Effektiv tauscht der Spieler seine Ansehenspunkte gegen neue Segen. Die gewährten Segen sind jedoch zufällig. Ein Spieler kann sich also nicht die Segen heraussuchen, die er erhalten möchte, sondern diese werden ihm zufällig gewährt. Je nach Art des Gebets sind Segen mit entsprechender Stärke enthalten.

Segen sind seltener, je stärker sie sind. Der Seltenheitswert repräsentiert also die Mächtigkeit eines Segens. Je seltener die Karte, desto größer sind die Eingriffsmöglichkeiten auf das Spielgeschehen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Gebet des Einfalls  **Gewährt**: 3 Segen  **Kostet**: 10 Ansehen  *50% - 3 kleine Segen*  *50% - 2 kleine, 1 großer Segen* | Gebet der Erleuchtung  **Gewährt**: 5 Segen  **Kostet**: 15 Ansehen  *90% - 4 kleine, 1 großer Segen*  *10% - 4 kleine, 1 epischer Segen* | Gebet der Weisheit  **Gewährt**: 10 Segen  **Kostet**: 25 Ansehen  *80% - 7 kleine, 3 große Segen*  *20% - 7 kleine, 2 große,  1 epischer Segen* |

# 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.