|  |
| --- |
| Menschenwerk |
| Konzeptpapier für Projekt „Eldermorph“ |
| Das Duell um die Herrschaft |

|  |
| --- |
| [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)

Eldermorph ist ein Strategiespiel, in dem sich zwei Spieler Wesen gegen Wesen duellieren.

Die Spieler kämpfen in einer Arena gegeneinander. Durch PSI-Kräfte können sie sich selbst, ihre Gegner und die Arena an sich beeinflussen. Das Ziel ist es, 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.

# Spielgrundlagen

## Erweitertes Konzept

* 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

Der Spieler spielt einen Angehörigen einer fremden Rasse. Merkmal dieser Rasse ist es, sich in sechs Erscheinungsbilder zu verwandeln, welche die grundlegenden Elemente der Rasse bilden: Lava, Wasser, Holz, Eisen, Luft und Erde. Auch wenn sich jeder in alle diese Erscheinungsformen verwandeln kann, gibt es eine „Grundform“, die für jeden unterschiedlich ist und sich als Schritt zum Erwachsenwerden ausbildet.

Spirituelle Verbindung mit den Elementen.

## 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.

# Game Design

## Spielablauf

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.

Jeder Spieler wählt vor Beginn des Duells seine anfängliche Erscheinungsform aus. Sofern beide Parteien bereit sind, sehen beide jeweils das Erscheinungsbild des anderen und das Duell beginnt.

## Ehrenpunkte

Ehrenpunkte sind die Währung