|  |
| --- |
| 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)

Es war einmal vor langer Zeit in einem Königreich hinter dem Horizont. Dort lebten Menschen gemeinsam in Harmonie mit den Elementen. Der Glauben dieser Menschen drehte sich um die sechs Elemente: Feuer, Wasser, Holz, metall, Luft und Erde.

Jeder Bürger konnte damals die Kräfte der Elemente frei beschwören – manche besser, manche weniger gut. Eins passierte jedoch mit der Pubertät: auch wenn man danach alle Elemente nach wie vor beeinflussen konnte, mit dem Erwachsen bildete sich eine Spezialität auf ein Element heraus: Meister 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. Dazu überlassen sich die Duellanten ganz den Elementen und werden zu wahren Elementarwesen. Nur derjenige, der alle Elemente perfekt beherrscht wird zum „Meister der Elemente“. Doch Vorsicht: am Ende entscheiden doch die Elemente, wen sie erwählen.

# 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.

### 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.

### Ablauf Grundsätzlich

Bei einem Duell Form gegen Form entscheidet der höchste Wurf eines Zufallswurfs, welcher der beiden Formen gewinnt. Da jedoch bestimmte Elementarformen Vorteile gegenüber anderen haben, ist der Bereich des Zufallswurfs jedes Spielers eventuell unterschiedlich.

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

Wenn beispielsweise Spieler A mit einer Wasserform gegen Spieler B mit einer 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 grundsätzlich gleich verteilt.

### Kampfphase

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

Fähigkeiten sind beispielsweise:

* Feuersbrunst: Feuerelemente bekommen Kampfbonus +1 (wird auf das Ergebnis addiert)
* Stärke der Eiche: Holzelemente bekommen einen +1 Bonus gegen Metall

Die Fähigkeiten können abwechselnd von den Spielern angewendet werden.

## 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