Meilenstein 2

Erläuterung des Spiels

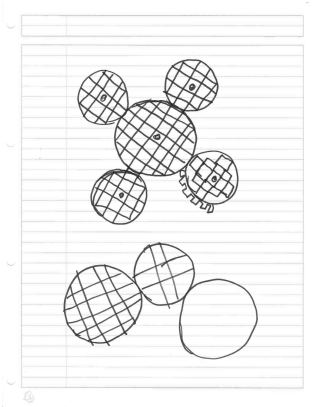
Die Wächter von Aevon ist eine Mischung aus Brett-/ und Kartenspiel. Die Spieler erforschen Runde um Runde das Spielfeld bis schließlich das Feld komplett erkundet ist und der Hüter erscheint. Ziel ist es nun, den Hüter mit den vorher in Kämpfen gegen Spieler und Monster oder auf Schatzfeldern gesammelten Kampfkarten zu besiegen.
Zur Zielgruppe zählen Kinder ab 12 Jahren, Steampunk- und Fantasy-Fans, Familien mit jugendlichen Kindern und Studenten.

Von der Idee zum Konzept

Nach Erreichen von Meilenstein 1 ist deutlich geworden, dass das bisherige Spielfeldkonzept weder unter Gesichtspunkten der Spielmechanik, noch im Designkontext eine Existenzberechtigung hat. Die Spieler hätten auch würfeln oder eine Karte ziehen können, die bestimmt in was für eine Art von Raum sie als nächstes gehen. Da dies nicht in unserem Sinne war, haben wir uns entschieden, das Spielbrett neu anzuordnen:

Idee 1

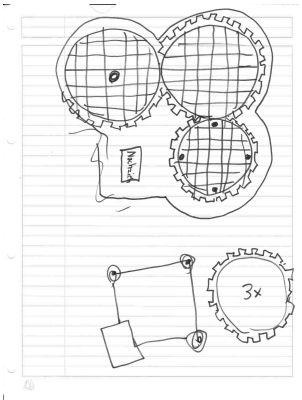
- Feldkarten auf drehbaren Zahnrädern anordnen
- 37 Karten auf großem Zahnrad, 13 pro kleinem Rad
  → 89 Feldkarten
- 1 großes Zahnrad in der Mitte
- 4 kleine Zahnräder außen
- Spieler starten auf äußeren Zahnrädern
- Übergang zwischen Zahnrädern an 1 Stelle pro kleinem Zahnrad möglich
- Weiterhin 3 Ebenen-System durch mischen und neu auslegen der Feldkarten



➔ Verworfen, da die Spieler aneinander vorbei spielen würden statt zu interagieren, sowie viel zu große Kartenzahl und stark erhöhte Spieldauer

Idee 2

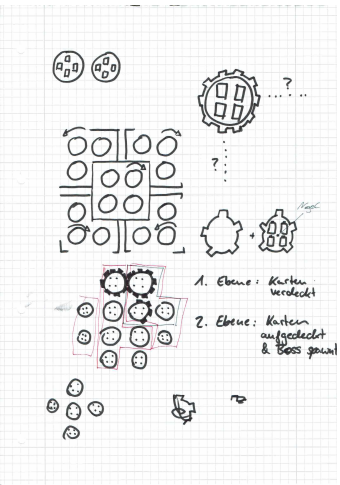
- Aufteilung des Spielfeldes in 3 gleich große Zahnräder, welche miteinander verbunden sind
- Jedes der Räder stellt eine Ebene dar; Betreten des nächsten Zahnrads erst nach vollständigem Erkunden des vorherigen
- Stecksystem mit modularer Unterkonstruktion, damit die Spielfeldteile gut zu verpacken sind
- 3x21 Feldkarten → 63 Karten
- 1 Übergangsstelle zur nächsten Ebene
- Fallenkarten drehen das Spielfeld



➔ Verworfen, da noch immer keine wirkliche Implementierung der Zahnräder in die Spielmechanik (außerdem leicht voraussehbar, an welcher Stelle der Übergang zur nächsten Ebene sein wird) und die Spieler nur lange Zeit von einer Seite des Zahnrades zur anderen laufen (→ lange Phase mit Zügen durch leere Räume ohne besondere Ereignisse)

Idee 3

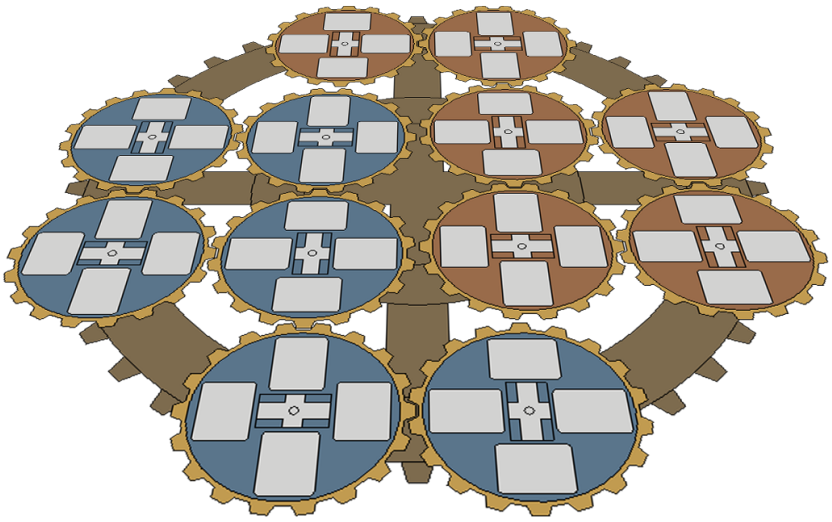
- ebenfalls drehbare Zahnräder, auf denen die Feldkarten liegen
- 4x4 Zahnräder mit je 4 Feldkarten → 64 Feldkarten
- Verzahnung der Räder miteinander
- Aufteilung der miteinander verzahnten Räder in 5 Cluster
- Unterschiedliche Drehrichtungen für einzelne Cluster
- Fallenkarten bestimmen, wo und wie oft gedreht wird
- Nur noch 2 Ebenen
- 2. Ebene „imaginär“ → Sobald alle Feldkarten aufgedeckt sind, erscheint der Hüter reaktiviert und bufft die Monster, Schätze und Fallen



Weiterentwicklung der Idee

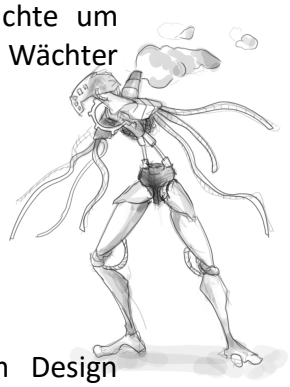
- 12 in Kreuzform angeordnete Zahnräder mit jeweils 4 Feldkarten
- Anpassung der Kartenanordnung, sodass jedes Zahnrad zu jedem anderen genau einen Übergang hat
- Aufteilung des Spielfeldes in 2 größere Cluster
- Kampfkarten, die ebenfalls eine Bewegung auf dem Spielfeld hervorrufen hinzugefügt

➔ Die Aufteilung in 2 Cluster führt dazu, dass sowohl unbeabsichtigt (als Falle) als auch taktisch (spezielle Kampfkarten) die Positionen anderer Spieler beeinflusst werden können, um diese bspw. von Potentiellen Schätzen fernzuhalten, was wiederum eine Einbindung des Spielfeldes in den Spielfluss darstellt. Die mechanische Optik verbindet außerdem Setting und Spielfeld miteinander.

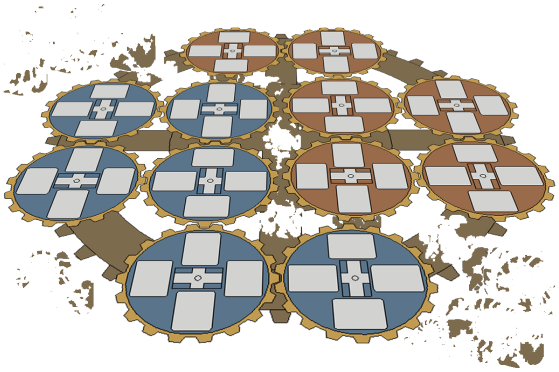


Designkonzept

Unser Designkonzept zielt darauf ab, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, eine antike, schwebende Festung mit uralter Technologie und mächtigen Wächtern zu erkunden. Über der Szenerie soll das Gefühl, in Vergessenheit geraten und dem Zerfall überlassen worden zu sein, liegen.
Zum Steampunk-Stil gehören untrennbar Metall, Zahnräder, komplexe Mechanismen und Dampf. Diese Elemente weisen vor allem Messing-, Rost- und Rottöne auf, welche kombiniert mit Erdtönen, die vom Hintergrund der bereits zerfallenden Festung rühren, die Basis unseres Farbspektrums bilden.
Wir haben Kaltblau als Sekundärfarbe gewählt, da es im Kontrast zu den sonst warmen Steampunk-Farben steht und sowohl die Tatsache, dass sich Aevon im Himmel schwebend befindet, als auch die von uns gewünschte, abweisende und unbelebte Atmosphäre widerspiegelt. Die desaturierten Akzentfarben rühren ebenfalls aus der Geschichte um Aevon. Sie sollen den verstaubten, halb verrotteten Zustand der Festung und Wächter unterstreichen.

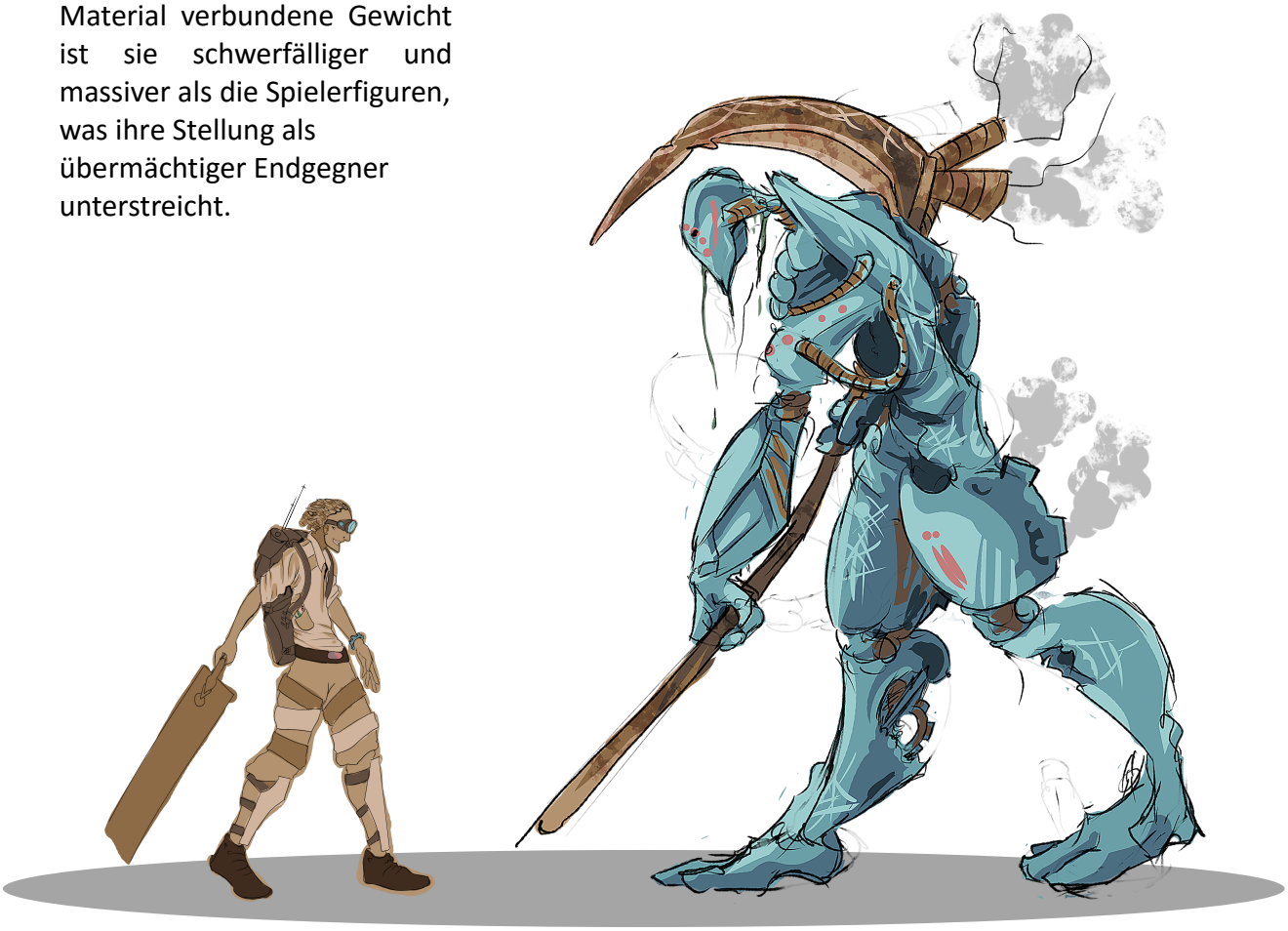


Die grundlegenden Steampunk-Elemente, insbesondere Zahnräder, werden im Design unseres Spielbrettes aufgegriffen, welches aus zwölf Zahnrädern besteht, die wiederum auf einem großen Zahnrad als Unterkonstruktion montiert sind. Diese lassen sich drehen und bringen so gleichzeitig Dynamik und einen Labyrinth-Aspekt in das Spiel, da Spieler Fallenfelder aktivieren können, woraufhin sich große Teile des Spielfeldes verändern.
Ein solcher Mechanismus fügt sich ebenfalls sehr gut in unser Setting der Steampunk-Festung ein. Die Zweiteilung des Spielfeldes in Bezug auf die Verbindungen zwischen den Zahnrädern greift dieses Element ebenfalls auf, da sie eine Kluft zwischen den Schlossteilen darstellt, welches vollständig marode ist und bereits beginnt, auseinanderzubrechen.



Die Feldkarten sind ebenfalls farblich auf das Setting abgestimmt. Die Gegner sehen verwittert und teilweise defekt aus. Die Fallen lösen bspw. eine Bewegung des Spielfeldes aus, was wiederum in den Kontext der antiken Festung passt. Es finden sich ebenfalls die obligatorischen Zahnräder und andere Steampunk-Elemente wieder.
Die Feldkarten sind unterteilt in einen Illustrations- und einen Textbereich, in dem sich die Statuswerte der Monster, die Auswirkungen der Fallen oder die Anzahl der Schätze in Schatzräumen befinden.
Auch die Kampfkarten sind in unserem Farbspektrum gehalten. Sie sind in 3 Bereiche unterteilt: den Titel, die Illustration und der Kampfwert. Beim Waffendesign fließen ebenfalls die bereits erwähnten Formen und Muster ein. Auch sie sehen größtenteils defekt aus, als hätte man sie zufällig am Wegesrand aufgelesen.

Im Design der Spielfiguren findet sich unsere Story wieder. Die Figuren der Spieler stellen draufgängerische Abenteurer dar, die sich von Nichts auf ihrer Schatzsuche aufhalten lassen. Sie nutzen alles, was sie an nützlichen Gegenständen finden können, um ihr Ziel zu erreichen.
Jede von ihnen bekommt ein individuelles Design, das ihren Charakter unterstreichen soll. Sie sollen agil und dynamisch wirken. Hierbei spielen vor allem Elemente wie Fliegerbrillen, Rucksäcke, Gürtel und an den viktorianischen Stil angelehnte Kleidung eine Rolle, was erneut Kernelemente des Steampunk-Stils sind.
Die Hüter-Spielfigur nimmt einen besonderen Platz ein. Sie ist deutlich größer als die Figuren der Spieler und soll, sofern möglich, aus Zinn sein. Durch ihre Größe und das mit dem Material verbundene Gewicht ist sie schwerfälliger und massiver als die Spielerfiguren, was ihre Stellung als übermächtiger Endgegner unterstreicht.



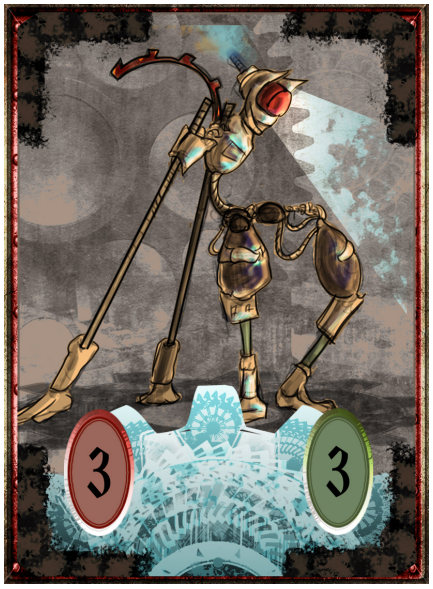
Materialien

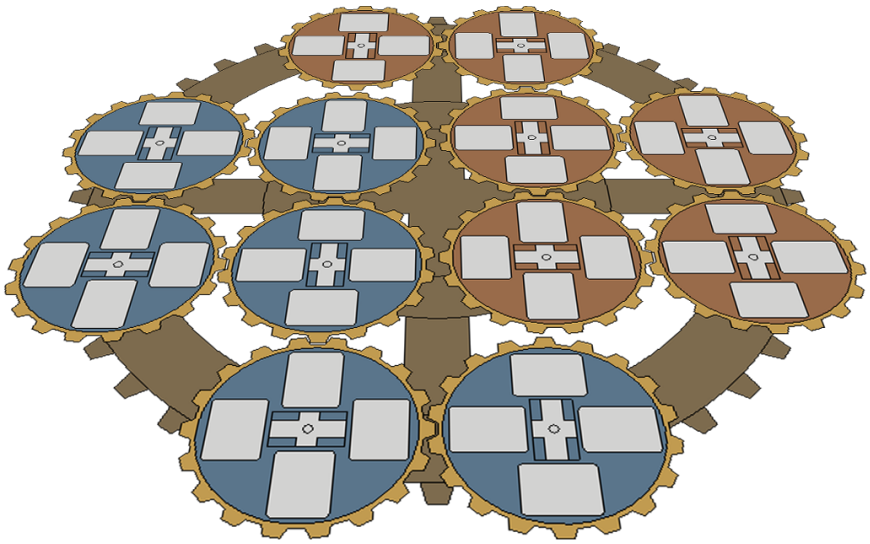
Spielbrett:

- klappbares oder zusammensteckbares Spielbrett aus Pappe (ca. 2mm) mit Löchern, die ermöglichen die Zahnräder mit Plastikstiften zu befestigen
- Zahnräder aus Plastik mit Metalloptik, in welche weitere Pappscheiben mit für die *Feldkarten* vorgesehenen Aussparungen gelegt werden
- *Feldkarten* ebenfalls aus Pappe, mit entsprechenden Motiven für die jeweiligen Räume bedruckt (2 Bereiche: Illustration, Textbereich/Wertebereich)
- Hintergrundmotive: Zahnräder, abbrechende Schlossteile, kleine Lücken mit Himmel, Bruch zwischen den nicht verbundenen Zahnrädern

Kampfkarten:

- bedruckter Spielkartenkarton mit abgerundeten Ecken
- 3 Bereiche: Waffenbild, Kampfwert und mögliche Spezialeffekte
- Motive: rostige oder defekte Waffen, andere waffenähnliche Gegenstände





Vergleich mit ähnlichen Designkonzepten

Bioshock:

- deutlich dunklere Farbpalette
- stärkere Kontraste
- Unterwasser-Elemente
- Horror-Elemente

Das wandelnde Schloss:

- Anime-Elemente
- näher am Fantasy-Genre (Zauberei, etc.)
- ebenfalls helle Farbpalette, jedoch deutlich kräftigere Farben

Kings of Air and Steam:

- modulares Spielfeld, jedoch nicht dynamisch
- Comic-artiger Stil (Cover)
- kontrastreichere Farbpalette
- wärmere Farben
- abstraktes Spielfeld

Planet Steam:

- Ähnlichkeiten die Farbpalette des Covers betreffend
- dunklere Farben (Spielfeld)
- mehr Objekte auf dem Spielfeld
- fast überladenes Spielfeld