**VISION**Die Wächter von Aedron zielt darauf ab, sich von festen Pfeilern im Design und Konzept von Spielen mit Steampunk-Setting zu lösen. Eine Kombination aus Karten- und Brettspielkomponenten soll neue, eigenständige Spielmechaniken hervorrufen. Ebenso erhält das Zahnrad, ein Element, dessen Optik im Steampunk-Stil nahezu priorisiert vertreten ist, in DWvA eine tatsächlich spielflussrelevante Rolle.

Das Dreigespann aus Kartennutzung, brettspieltypischen Bewegungen von Figuren und dem drehbaren, sich ändernden Spielfeld bietet zahlreiche Möglichkeiten, taktisch zu variieren. Durch ausreichend verschiedene, ineinandergreifende Mechaniken kann jeder Spieler seine eigene Herangehensweise finden.

Das unnachgiebig bedrohliche Setting des Spiels bietet den Rahmen für den treibenden Konflikt zwischen den vier Spielern. Es soll ein Wettstreit sowohl um den Reichtum der Festung, als auch um das eigene Überleben entstehen, dessen Finale der Kampf gegen den Hüter der Festung selbst bildet.

Die Haptik und Optik des Spiels arbeitet miteinander in Tandem. Zahnräder lassen sich tatsächlich drehen und Räume verändern ihre Position. Ein großer Teil der Spielmechanik ist fest an die leicht zu unterscheidenden vier Farben der Spieler gebunden. Ebenso stellen die fünf Figuren den Größenunterschied zwischen Spielerfiguren und dem monströsen Hüter der Festung tatsächlich dar.

Die Wächter von Aedron soll mit der Konvention des eleganten und polierten Steampunks brechen und es in Form eines dynamischen Brett- und Kartenspiels in ein bedrohlicheres, von Konflikt geprägtes Setting bringen.

**DESIGN**  
Das Design des Spiels ist zu großen Teilen abgeleitet aus dem Setting und der Atmosphäre, die die Hintergrundgeschichte mit sich bringt. Das bekannte Steampunk-Thema wird ergänzt und abgewandelt, auch zum Zweck der Abgrenzung.

Die vorherrschenden Farben sind Staub-, Sepia- und Erdtöne als Darstellung von unbenutzter Technologie, vergessenem Prunk und verstaubten Ruinen, teilweise abgemischt mit Rottönen für Korrosion und Zerfall.

Die Atmosphäre wird bestimmt durch kalte Blautöne, um die Leblosigkeit der in den Wolken hängenden Festungsstadt einzufangen und als Einbezug von metallischen Farben.

Entsättigte Grundfarben (Rot, Grün, Gelb, Blau) dienen als Akzentfarben für Details und zur Unterscheidung der Spielfiguren.

Generell sind alle Farben in ihrer Sättigung reduziert. Damit soll auf die vorherrschenden Farbtöne zurückgeschlossen und der Grad der Verstaubung und Veralterung vermittelt werden.

Die Formsprache bildet eine Kombination aus klobigen Grundformen und filigranen Details, um darzustellen, dass unter der Gewaltigkeit der Festung und ihrer Konstrukte eine hochentwickelte, ausgeklügelte Technologie verborgen ist.

Zahnräder, Mechanismen, Schläuche und Hydraulik blitzen unter verstaubten, metallischen Abdeckplatten hervor. Fragmentarische Anordnungen von Flächen mit freigestellten Zwischenräumen lassen auf Dynamik und im Hintergrund versteckte Mechanik schließen.

Die Anordnung der Farben und Formen erfolgt nach dem Prinzip der Tontrennung. Um die Schroffheit und raue Technisierung des Settings hervorzuheben, werden weiche Farb- oder Formübergänge nur spärlich genutzt.