

GAME CONCEPT: NADROM

1. Überblick
2. Konzept
3. zukünftige Expansions

1. Überblick

Name:	Ninja Alien Dino Racers on Mars, NADROM (Arbeitstitel)
Zielgruppe:	Spieler von 10-50 Jahre alt; sowohl Gelegenheitsspieler als auch stärker Spielinteressierte; Fans von Mario-Kart u.ä. Videospiele
Format:	Brettspiel für 2-6 Spieler
Spieldauer:	ca. 30 - 120min.
Genre:	Strategiespiel mit bedeutenden Zufallselementen
Vergleichbar mit:	Mario Kart, "Eile mit Weile"
aktuelle Version:	1.2 vollkommen spielbarer Prototyp
Atmosphäre:	"Flintstones" meets "Mars Attacks", abgedrehter Humor
Kernprinzip:	Rundenbasiertes Wettrennen; Würfeln --> Bewegen und Fähigkeiten einsetzen
bes. Features:	-modulares Spielfeld: eine grosse Vielzahl an Strecken ist möglich, die sich auch vom Gameplay her unterscheiden - 6 verschiedene Reiter mit speziellen Fähigkeiten, sowie 3 verschiedene Reittiere mit unterschiedlichen Eigenschaften -verrückte Power-Ups wie Alienentführungen, Space-Elstern und Turbo-Chilis
Bestandteile:	Power-Up- und Ereigniskarten, Würfel, Spielfiguren, zehnteiliges modulares Spielfeld, diverse Spielmarken und Streckenmodifikationen, Reiter- und Reittierkarten, Spielregeln

Zusammenfassung:

Ninja Alien Dino Racers on Mars bietet ein "Mario-Kart"-ähnliches Spielerlebnis, bei dem bis zu 6 Spieler mit Aliens und Dinosauriern auf dem Mars zu Wettrennen antreten, in denen alles erlaubt ist, vom Rammen über Kokosnüsse-Werfen bis zum Einsatz von Spionen und Schiedsrichterbestechungen. Das Spielfeld und die Regeln bieten eine grosse Flexibilität, sodass keine zwei Rennen gleich ablaufen und von kürzeren Spielen zwischendurch bis zu epischen Rennen auf riesigen Rundkursen alles möglich ist. Dabei kommt es auf den cleveren Einsatz von Power-Ups und Spezialkräften sowie auf die geschickte Positionierung auf der Rennstrecke an. Aber auch Fortuna hat ihre Hand im Spiel und kann für so manche Überraschung sorgen.

2. Konzept

2.1 Voraussetzungen:

NADROM soll den Spielspass von "Mario Kart", "Whacky Wheels" und ähnlichen Games einer grösseren Anzahl Spieler auch "unplugged" und überall ermöglichen. Dazu muss es relativ schnell erlernbar sein, kein langwieriges Aufstellen erfordern und keine zu grossen oder schweren Bestandteile enthalten (damit man es z.B. auch in die Ferien mitnehmen kann). Um ein abwechslungsreicheres Spielerlebnis zu ermöglichen, sollen verschiedene Strecken oder Spielmodi zur Verfügung stehen. Aufgrund der Schwierigkeit, Echtzeit-Geschicklichkeitselemente einzubauen, werden diese Aspekte der Vorbilder durch taktische Komponenten ersetzt.

2.2 Spielmechanik:

2.2.1 grundlegender Ablauf

Die Spielmechanik von NADROM basiert auf einem allseits bekannten Spielprinzip, was den Zugang erleichtert: Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren auf dem Spielfeld. Dieses Prinzip wird aber um mehrere Elemente erweitert, die dem Spielerlebnis mehr Tiefe verleihen. Die Spieler entscheiden, wie sie die erwürfelten Punkte einsetzen möchten: Sie können ihre Figur bewegen, Rammmanöver durchführen oder auch Punkte aufsparen, um im nächsten Zug damit Power-Ups und Spezialkräfte einzusetzen. Dabei müssen die Spieler das Terrain bei ihren taktischen Entscheidungen mitberücksichtigen. Es gewinnt derjenige Spieler, der als erster bzw. am weitesten die Ziellinie überquert.

2.2.2 Das Spielfeld

Die Rennstrecke besteht aus zehn Teilabschnitten, die auf vielfältige Weise kombiniert werden können. Es enthält unterschiedliche Kurven, in denen man auf der Aussenbahn langsamer und auf der innersten Bahn schneller unterwegs ist, kürzere und längere Geraden, Schikanen in denen sich die Fahrbahn von den üblichen drei auf zwei Spuren verengt, sowie eine Schlammfläche und eine vierspurige lange Gerade. Nach der Wahl einer Streckenkonfiguration wird die Rennbahn zu Spielbeginn zusätzlich mit breiteren und schmaleren Hindernissen sowie mit Power-Up-Spots und der Start-/Ziellinie versehen. Dies ermöglicht es, sowohl action-reiche kurze Rundkurse zu erstellen, in denen viele Power-Ups zur Verfügung stehen, als auch strategielastigere Strecken, bei denen man sich zweimal überlegen muss, ob man das Risiko eingehen will, ein Power-Up an einer exponierten Stelle zu holen.

2.2.3 Bewegung auf dem Spielfeld

Die Spieler können sich sowohl vorwärts bewegen, als auch seitwärts die Spur wechseln. Die Routenwahl ist von strategischer Bedeutung, denn es steht nur eine begrenzte Anzahl Spuren zur Verfügung. Ausserdem haben manche Felder positive, andere negative Eigenschaften und Mitspieler und Hindernisse können den Weg versperren. Dadurch, dass der Spieler einen Teil der erwürfelten Punkte auch aufsparen kann, um damit später Power-Ups einzusetzen, erhält er eine weitere Möglichkeit, um die Fortbewegung zu beeinflussen und relevante Entscheidungen zu treffen.

2.2.4 Zugreihenfolge

Wer als erster am Zug ist, hat einen Vorteil, da er freie Bahn hat. Deshalb beginnt immer der Spieler die neue Runde, der in der vorigen Runde als letzter am Zug war (ähnlich wie beim Poker). Ausserdem haben die Spieler die Möglichkeit, einander zu rammen, oder Punkte aufzusparen, wenn die noch offene Route ihm ungünstig erscheint.

2.2.5 Reiter und Reittiere

Zu Beginn des Spiels wählen die Spieler jeweils einen Alienreiter und einen Dinosaurier als Reittier. Diese haben jeweils spezielle Fähigkeiten, sodass einerseits mehr Abwechslung entsteht, und andererseits auch eine grössere Identifikation des Spielers mit der Spielfigur ermöglicht wird (man spielt nicht einfach den Schuh oder das Auto wie in Monopoly, sondern den auf einem Triceratops reitenden "Gargel-Aaargh der Grüne").

2.2.6 Power-Ups und Spezialfähigkeiten

Die Spieler beginnen das Rennen mit einem zufälligen Power-Up sowie ein paar Punkten, um es einzusetzen, damit es gleich von der ersten Runde an richtig zur Sache geht. Ansonsten können sie sich Power-Ups holen, indem sie über die entsprechenden Felder fahren und sie einsetzen, wenn sie zuvor Punkte gespart haben, indem sie auf einen Teil ihrer Bewegung verzichten haben.

Unter den Power-Ups befinden sich Genre-Klassiker wie Geschosse, Bananenschalen-Minen und Turbos, sowie Defensivkräfte um Geschosse abzuwehren (Schilder), deren Reichweite zu verringern (Rauchbomben) oder Rammattacken zu vereiteln (Bananenschalen). Weiter können mit Power-Ups Hindernisse gelegt werden (Meteoriteinschlag, Holzfäller-Hooligans die Baumstämme auf die Fahrbahn legen), Hindernisse und Mitspieler übersprungen werden (Sprung; auch um Rammattacken auszuweichen), Informationen über die Power-Ups anderer gewonnen werden (Spione!), Power-Ups gestohlen werden (Space-Elster) und das eigene Reittier zu diversen Zwecken temporär aufgebläht werden (Aufplustern) sowie folgenschwere Ereignisse eher zufälliger Natur gezielt ausgelöst werden (Alienentführung, EMP-Schockwelle). Während also der Grossteil der Power-Ups die fremde oder eigene Bewegung auf dem Spielfeld mehr oder weniger direkt beeinflusst, wenn auch auf unterschiedliche Art und Weise, betreffen einige Power-Ups auch andere Aspekte des Spiels (z.B. Die Information darüber, wer welche Power-Ups hat).

Die Power-Ups und Spezialfähigkeiten kreieren eine lustige Atmosphäre, in der die Spieler nicht bloss an einander vorbeifahren, sondern stark interagieren, was zu mehr Überraschungsmomenten führt und dramatische Wendungen in letzter Sekunde ermöglicht. Die Power-Ups und Spezialfähigkeiten sorgen weiter dafür, dass die Folgen von Glück und Pech beim Würfeln etwas ausgeglichen werden. Dies, weil die übrigen Mitspieler, sobald einer sich bedeutend vom Rest absetzt, ihre Feuerkraft auf diesen richten werden, um ihn zurückzubinden und die eigenen Siegchancen zu erhöhen. Liegt einer weit hinter den anderen abgeschlagen, wird kaum ein anderer Spieler die Ressourcen darauf verwenden, ihn noch weiter zu behindern.

Manche Power-Ups können während fremden Zügen verwendet werden. Dies erzeugt mehr Überraschungsmomente und bietet den Spielern mehr Kontrollchancen, sodass sie mit etwas Glück fremden Attacken nicht einfach wehrlos ausgeliefert sind. Gleichzeitig sind die Spieler dadurch in fremden Zügen stärker am Spiel beteiligt, die "Player Down Time" wird verringert.

2.2.7 Rammattacken

Da in der Regel nur drei Spuren zur Verfügung stehen, soll es den Spielern möglich sein, sich gegenseitig zu rammen, und sich Platz zu verschaffen. Zusätzlich können dem Gerammten Aktionspunkte abgezogen werden.

Taktische Einsatzmöglichkeiten bieten sich z.B. dann, wenn ein Gegenspieler an einem Power-Up-Spot vorbeigerammt wird, sodass er es nicht holen kann. Ausserdem kann ein Spieler auch in ein Hindernis gerammt werden, wodurch er ein Power-Up verliert. Weiter können auch Massenkarambolagen provoziert werden, die mehrere Gegenspieler negativ beeinflussen.

Rammmanöver sollen sich oft, aber nicht immer lohnen, damit es eine echte Entscheidung bleibt, ob sie durchgeführt werden. Dies wird auch dadurch bewirkt, dass sie ein gewisses Risiko bergen. Gleichzeitig soll es sich weiterhin lohnen, vorne zu liegen, damit nicht alle Spieler versuchen, möglichst langsam vorwärt zu kommen, was dem Renncharakter widersprechen würde.

2.2.8 Spielmodi

- klassisches Rennen: Wer als erster die Ziellinie überquert, gewinnt
- Arena: Wer als erster n Abschüsse hat, gewinnt
- Verfolgung: Ein Spieler ist der Verfolgte; für jede Runde, in der er nicht gerammt oder abgeschossen wird, kriegt er einen Siegpunkt; wer den Verfolgten rammt o. abschießt, wird selber zum Verfolgten. Wer n Siegpunkte erreicht, gewinnt

2.3 Setting, Atmosphäre, Ästhetik:

2.3.1 Setting

Es wird in einem alternativen Universum gespielt, in dem Aliens für das Verschwinden der Dinosaurier verantwortlich sind, weil sie sie entführt haben. Die Aliens, den Briten nicht unähnlich, lieben nämlich das Glücksspiel und wetten gerne auf Rennen mit exotischen Reittieren. Nun führen sie unter anderem auf der unsichtbaren Rückseite des Mars eben solche Rennen durch. Dies erlaubt die Kombination von Alienspezialkräften mit urchigen "Flintstones"-Klischees.

2.3.2 Atmosphäre

Ähnlich den elektronischen Vorbildern soll eine humorvolle Atmosphäre entstehen. Dies wird durch die konkrete Gameplay-Ausgestaltung der Spezialfähigkeiten und Power-Ups und den daraus resultierenden Interaktionen zwischen den Spielern erreicht. Das abgedrehte Setting sowie diverse Flavour-Texte auf den verschiedenen Karten sowie in der Spielanleitung unterstützen den Effekt.

Auszug aus einem Flavour-Textentwurf für den Beginn der Spielanleitung:

"Die Dinosaurier sind gar nie ausgestorben...sie wurden von Aliens entführt! Die Amerikaner wissen das, darum haben sie ja damals die Mondlandung in einem Fernsehstudio vorgetäuscht. Weil, die Aliens sind nämlich spielsüchtig und haben überall riesige Casinos und Rennbahnen. Auf dem Mond, auf der Rückseite des Mars...viel grösser als Las Vegas, deshalb wollen die Amerikaner das Ganze natürlich verheimlichen, isjaklar, die wollen keine Konkurrenz. Die Aliens haben also die Dinosaurier entführt, so wie sie mich damals entführt haben. Die wollen immer wieder neue und exotischere Reittiere. All die Fossilien und der ganze Kram sind doch nur ein Ablenkungsmanöver, um die ganze Sache zu vertuschen, verstehst Du?"

2.3.3 Ästhetik

Zum abgedrehten Spielsetting und der humorvollen Atmosphäre würde ein cartoonartiger Stil gut passen. Auch hier bieten die "Flintstones" eine gute Inspirationsquelle.

3. Ausblick auf mögliche Expansions

3.1 mehr Streckenteile, Power-Ups etc.

Nebst der Möglichkeit, in einer Expansion mehr Reiter, Reittiere, Power-Ups, Hindernisse und Ereignisse anzubieten, kann das Gameplay durch neue Streckenteile erweitert werden. Denkbar sind zum Beispiel Brücken und Kreuzungen, welche die Spieler vorübergehend in Reichweite voneinander bringen und Interaktionen ermöglichen (z.B. von der Brücke aus eine Bananenschale auf die darunterliegende Strecke werfen).

3.2 Economy-System

Die Einführung eines Economy-Systems, in dem Rennsiege ein Preisgeld mit sich bringen, aber auch auf verschiedenste andere Rennereignisse gewettet werden kann, sodass auch zu Geld kommt, wer nicht das Rennen gewinnt. Solche Wetten könnten zu lustigen Verhaltensänderungen während der Rennen führen. Das gewonnene Geld könnte einerseits als Punktestand dienen (z.B. es gewinnt, wer zuerst gewonnen 10'000 hat), andererseits könnte es eingesetzt werden, um neue Wetten abzuschliessen, zwischen den Rennen Power-Ups zu kaufen oder um Start-Positionen zu feilschen.

3.3 "Pro-Variante" – Weniger Zufall

Anstatt zu würfeln, haben die Spieler jeweils einen verdeckten Kartenstapel und ziehen in jedem Zug eine Karte, um zu schauen, wieviele Punkte ihnen zur Verfügung stehen. Da alle die gleiche Gesamtpunktzahl haben (z.B. wenn jeder eine Farbe eines Pokerkartendecks hat), wird das Würfelglückselement eliminiert. Zusätzlich kann der Spieler die eigene Wahrscheinlichkeit berechnen, im nächsten Zug eine bestimmte Punkteanzahl zur Verfügung zu haben, wenn er sich die gespielten Karten merkt. Natürlich kann er dies auch bei den Karten seiner Mitspieler machen und noch mehr strategische Informationen sammeln und verwenden. Es kommen folglich Skillelemente hinzu, der Zufall spielt nur noch (aber immerhin) bei der Reihenfolge der Karten im Deck sowie den Power-Ups eine Rolle.