

Morphy

Spiele Konzept

von

Stephan Müller

Inhalt

1. Beschreibung
2. Story
3. Feature
4. Charakter und Objekte
5. Level
6. Zielgruppe und Plattform

Beschreibung

Name: Morphy
Genre: Knobelspiel
Sicht: Vertikal 2D
Setting: Industrie- und Forschungskomplex
Plattform: Browser Spiel und Smartphone

Story und Gameplay

Morphy, ein Formenwandler, entsteht per Zufall in einem Forschungslabor. Er macht sich auf den Weg durch die Forschungseinrichtung, in dem er Fahrstühle benutzt. Jedoch ist immer nur einer von drei Fahrstühlen der richtige. Welcher das ist, findet der Spieler heraus, indem er rätselt, welcher Flächeninhalt der Symbole, die auf den Türen zu sehen sind, dem vom Morphy gleich ist. Morphy kann sich in jede beliebige Form verwandeln und nimmt immer die vom Spieler ausgewählten Formen an. Der Spieler probiert solange, bis er die richtige Fahrstuhlür gefunden hat. Dafür gibt es unterschiedlich viele Punkte. Von Level zu Level wird es schwieriger, die richtig Form zu erkennen.

1. Intro Video
2. Tutorial
3. Kapitel I
4. Kapitel II
5. Kapitel III
6. Kapitel VI
7. Outro Video
8. Freies Spiel

Story

Video Intro Einleitung

Es wird schwer geforscht in der Research Industry Ltd. Ein Wissenschaftler, der wie ein Rechteck aussieht, hält ein Reagenzglas mit einer grünen Flüssigkeit hoch und betrachtet es. Ein anderer Wissenschaftler, der wie ein Quadrat aussieht, schreibt Formeln an eine Tafel, ein Fragezeichen steht neben ihm, ein Herz läuft an ihnen vorbei, sie drehen sich nach ihm um. Plötzlich reißt ein Ausrufezeichen die Tür auf und schreit: "Wochenende!". Der Alarm dröhnt, alle packen schnell ihre Sachen und rennen so schnell sie können zur Tür hinaus. Dabei lässt das Rechteck das Reagenzglas fallen, die Flüssigkeit spritzt auf eine Maschine.

Der Letzte schlägt die Tür hinter sich zu, durch den Knall fällt eine Kaffeetasse um und löst einen Kurzschluss aus.

Ingame Cut-Sequenz

Durch den Kurzschluss startet die Maschine und die Flüssigkeit aus dem Reagenzglas fängt an zu schweben. Blitze kommen von der Maschine und treffen auf die schwebende Flüssigkeit. Pötzlich verwandelt sich die schwebende Masse in einen Kreis. Aus dem Kreis poppen zwei Augen und ein Mund hervor – Morphy ist entstanden. Er springt von der Maschine und erschrickt sich vor einem Schrank, der neben der Maschine steht. Dann nimmt er kurz dessen Gestalt an. Wieder als Kreis findet er ein Loch, in welches er sich verwandelt und kommt so in einen Keller. Dort sind drei Aufzüge. Das Tutorial beginnt.

Kapitel III Cut-Sequenz

Am Anfang von Kapitel III wird Morphy in der Fahrstuhltür eingequetscht und verliert einen Teil von sich. Dieses Teil wird ebenfalls zu einem Morphy, nur kleiner. Nun muss der kleine Morphy den großen finden. Dieser ist ab und an im Levelhintergrund zu sehen.

Kapitel IV Cut-Sequenz

Die beiden finden sich wieder und machen nun mit neuen, zweigeteilten Formen weiter z.Bs. Ausrufezeichen – I und ein Punkt.

Video Outro Ende

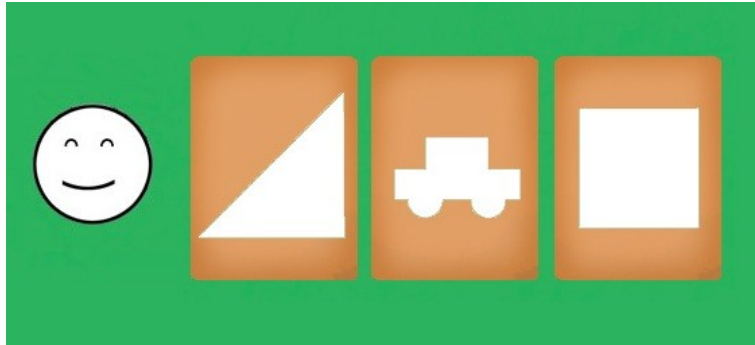
Morphy kommt an die oberste Ebene. Dort ist ein Wissenschaftler, der etwas aussieht, wie Albert Einstein. Der Wissenschaftler hängt gerade seine Jacke auf, dreht sich um und erschrickt sich. Dann nimmt er den kleineren Morphy in die Hand. Um ihn besser betrachten zu können, zieht er seine Brille etwas nach vorne und geht dicht an ihn heran. Der kleine Morphy freut sich und schmust sich an das Brillenglas. Der Wissenschaftler lacht. Das Bild verwandelt sich und der Wissenschaftler steht mit den Morphys auf einem Podest. Ein Mann im Anzug schüttelt ihm die Hand, alle freuen sich, viele Reporter machen Fotos. Dann erstarrt die Szene selbst zu einem Foto.

Feature

Spielregeln

Der Spieler hat eine Form zur Verfügung, diese wird durch die Spielfigur Morphy verkörpert. In jeder Spielrunde wird der Spieler mit drei weitere Formen konfrontiert, wobei nur eine den gleichen Flächeninhalt wie die Spielfigur Morphy hat. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, abzuschätzen, welche der drei Formen den gleichen Flächeninhalt wie die Spielfigur hat.

Die Schwierigkeit wird im Laufe des Spiels dadurch erhöht, dass die Formen komplexer werden, die Spielfigur ihre Größe ändert und/oder der Flächeninhalt der zur Wahl stehenden Formen nur minimal abweicht.



Spielablauf

Die Spielfigur hat eine Form, der Spieler entscheidet sich für eine der drei zur Wahl stehenden Formen, die jeweils in einer Fahrstuhltür zu sehen sind. Morphy verwandelt sich in diese Form und prüft die Übereinstimmung. Je nach Anzahl der Versuche, gibt es Punkte. Morphy behält die neu angenommene Form nach jeder Verwandlung bei und nimmt diese auch ins nächste Level mit. Dorthin gelangt er mit dem Fahstuhl, der die richtige Form auf der Tür hatte. Ein grünes Licht über der Tür signalisiert 'richtig' und Morphy fährt in verwandelter Form ins nächste Level.

Der Spielablauf wird durch lustige Zwischensequenzen unterbrochen, z.Bs., in denen sich Morphy teilt, um neue Formen zu ermöglichen. Dadurch soll die Bindung des Spielers zur Spielfigur gefestigt werden.

Hat der Spieler im Laufe einer Runde genug Punkte gesammelt, hat er automatisch das nächste Kapitel und somit die nächst höhere Schwierigkeitsstufe freigeschaltet. Dies wird einmal im Menü deutlich, da der Spieler nun eine weitere Stufe auswählen kann und zum anderen bekommt er während des Spiels eine Kapitel Message eingeblendet. Drückt er auf diese, so kann er die aktuelle Spielrunde zu Ende führen und wird anschließend in das nächste Kapitel transportiert. Er kann hier direkt fortfahren.

Loop

Jedes Spiel geht solange, bis der Spieler das Spiel beendet, in dem er auf den 'Ende' Button drückt. Die Symbole / Formen, die der Spieler zur Wahl gestellt bekommt, werden jedes Mal neu per Zufall generiert. Alle Symbole sind in der Optimalform (gleicher Flächeninhalt) hinterlegt. Die nichtpassenden Formen werden entweder größer oder kleiner gezogen.

Punktesystem

Ist der erste Versuch gelungen, bekommt der Spieler 10 Punkte. Beim zweiten Versuch bekommt er noch 5 Punkte und beim dritten keine.

- | | | |
|------------|---|-----------|
| 1. Versuch | = | 10 Punkte |
| 2. Versuch | = | 5 Punkte |
| 3. Versuch | = | 0 Punkte |

Bonus Punkte

Werden drei Runden mit nur je einem Versuch gelöst, bekommt der Spieler die dreifache Anzahl an Punkten. Schafft er fünf Runden am Stück, erhält er die fünffache Punktzahl, bei zehn die Zehnfache. Ab 10 jeden 10er Schritt 20, 30,

1. 3x Richtige = letzten 3x Punkte * 2
2. 5x Richtige = letzten 5x Punkte * 5
3. 10x Richtige = letzten 10x Punkte * 10
4. Xx Richtige = letzten Xx Punkte * X

Kapitel Punkte

Freischalten

Um Kapitel bzw eine neue Schwierigkeitsstufe freizuschalten, müssen Punkte gesammelt werden. Hat der Spieler eine gewisse Anzahl an Punkten gesammelt, so wird ihm eine Kapitel Message angezeigt, um in das nächste Kapitel zu gelangen. Diese Kapitel Message kommt nur einmal. Sobald ein Kapitel freigeschaltet ist, wird bei erneutem Spielen und Erreichen der benötigten Freischaltpunkte keine Message angezeigt.

Tutorial -> Kapitel I	1.000 Punkte
Kapitel I ->Kapitel II	50.000 Punkte
Kapitel II ->Kapitel III	500.000 Punkte
Kapitel III -> Kapitel IV	5.000.000 Punkte
Kapitel IV -> ende	10.000.000 Punkte

Kapitel Bonus

Der Kapitel Bonus erhöht die zu gewinnen Punkte je Runde. Dabei wird je Kapitel eine Null an die maximale Punktzahl gehängt.

Tutorial	max. 10	Punkte
Kapitel I	max. 100	Punkte
Kapitel II	max. 1000	Punkte
Kapitel III	max. 10.000	Punkte
Kapitel IV	max. 100.000	Punkte

Menü

Play

- Tutorial
- Kapitel I
- Kapitel II
- Kapitel III
- Kapitel IV

Highscore

- Name Kapitel Punkte

Credits

Drückt man auf Play kommt zuerst das Intro Video, dann das Tutorial und dann geht es los mit Kapitel I. Geht man zurück ins Menü, sind alle Kapitel die freigespielt wurden anwendbar, die anderen sind nur zu sehen aber können noch nicht angeklickt werden.

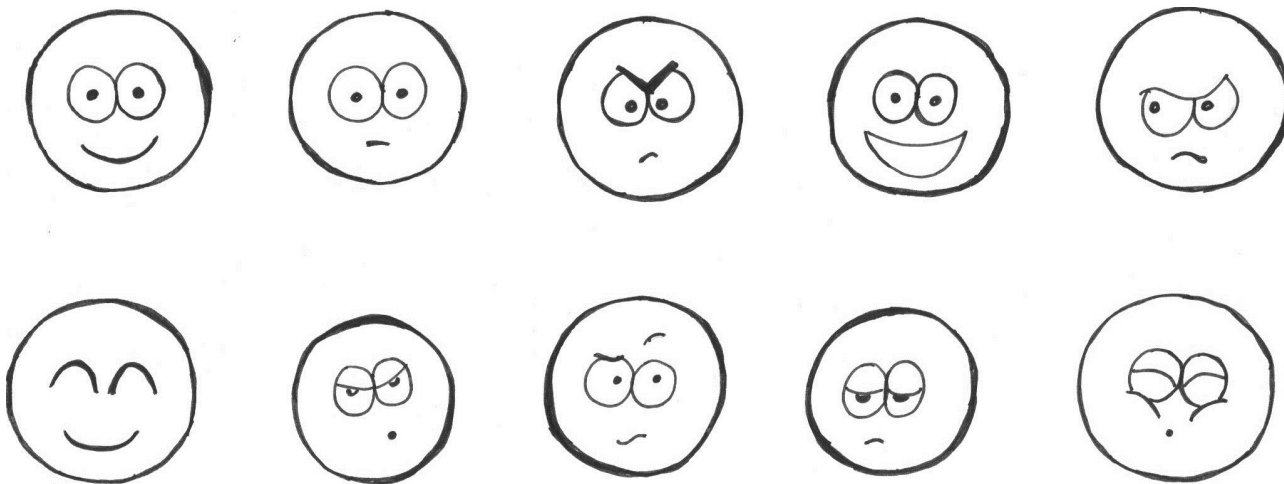
Ingame Menü
Punkteanzeige
'Ende' Button
Kapitel Message

Charakter

Morphy

Morphy ist ein Gestaltenwandler, er kann sich in jede nur denkbare Form verwandeln. Was immer gleich bleibt, ist sein Gesicht, mit dem er Emotionen darstellt.

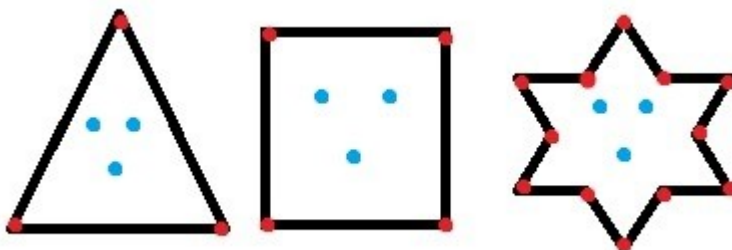
Emotionen



Technischer Aufbau

Morphy ist in zwei Ebenen unterteilt, einmal die Form für den Körper und einmal das Gesicht zur Darstellung der Emotionen.

Die Form setzt sich aus mehreren Punkten zusammen. Über diese Punkte, hier rot, wird eine Schnur gespannt. Zusätzlich gibt es noch drei weitere Punkte, hier blau, auf die das Auge oder der Mund gelegt wird. So kann die Größe der Form für die Fahrstuhltür einfach verändert werden.



Verwandlung

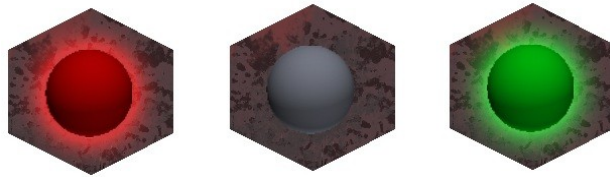
Dies erleichtert die Animation, da nun die Schnur nach außen geschleudert wird. In dieser Zeit ändern sich die Punkte für das Gerüst, die Schnur legt sich über die neuen Punkte und schwingt noch etwas nach.

Passend dazu wird auf die blauen Punkte die passende Animation abgespielt. Die Figur atmet ein, bläst die Backen auf und entspannt sich wieder.



Fahrstuhl

Der Fahrstuhl transportiert Morphy in das neue Level. In jedem Level sind vier Fahrstühle, wobei der linke immer der Startpunkt von Morphy ist und die drei rechts davon die zur Wahl stehenden Formen beinhalten. Die richtige Form transportiert dann Morphy in das nächste Level. Eine Lampe über den Fahrstühlen signalisiert, ob die Form passt oder nicht.



Es gibt zwei Designs für den Fahrstuhl. Einmal für Kapitel eins, mit einer Wand als Haupthintergrund und ab Kapitel II mit dem offenen Hintergrund.

Design I



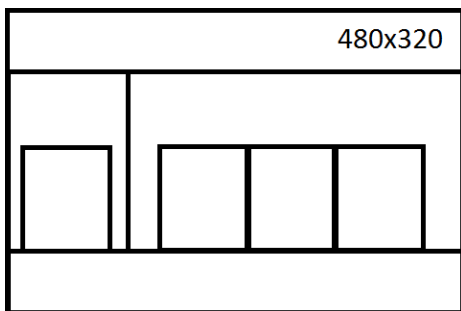
Design II



Level

Kapitel I – Unterwelt

Kapitel I beginnt mit dem Tutorial und geht dann in einen Loop über, in dem die **Level** automatisch generiert werden. Alle Level im Kapitel I haben als Hintergrund eine Metallwand. Jedes Level ist ein Raum mit vier Aufzügen; der linke Aufzug ist jeweils der Startpunkt von Morphy. Die drei rechts davon sind die zur Wahl stehenden und beinhalten die zur Wahl stehenden Formen. Die einzelnen Level, die durch eine schwarzgelbe Markierung umrandet sind, haben jeweils auch einen anderen Hintergrund, sodass aus ca. 20 Hintergründen die Level abwechslungsreicher gestaltet werden.



Im ersten Kapitel werden einfache **Formen** zur Verfügung gestellt, dabei soll der Spieler nicht überfordert werden und ein Gefühl für das Spiel bekommen.

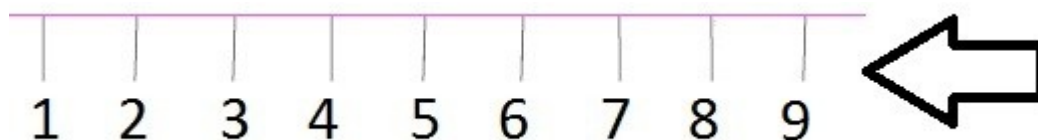


Tutorial

1. Morphy wird erschaffen
2. Morphy erschrickt sich und verwandelt sich
3. Morphy entdeckt ein Loch in der Wand und bemerkt, dass er als Kreis nicht hindurch kann
4. Morphy bekommt eine Gedankenblase und signalisiert dem Spieler, dass er auf das Loch drücken kann.
5. Morphy nimmt die Form des Lochs an.
6. Morphy hat drei gleiche Symbole zur Auswahl und signalisiert dies dem Spieler durch eine Gedankenblase. Dies wird dreimal wiederholt mit Formen, die sich gleichen aber unterschiedlich groß sind.
7. Morphy stößt auf drei unterschiedliche Objekte
8. Ende

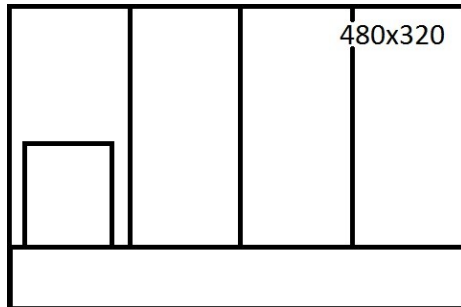
Technischer Aufbau in Ebenen

1. Basis Hintergrund (Metallwand)
2. Level Wand
3. Level Markierung
4. Fahrstuhlschacht
5. Spielfigur im Fahrstuhl
6. Fahrstuhltür Symbol
7. Fahrstuhl
8. Objekte
9. Spielfigur normal



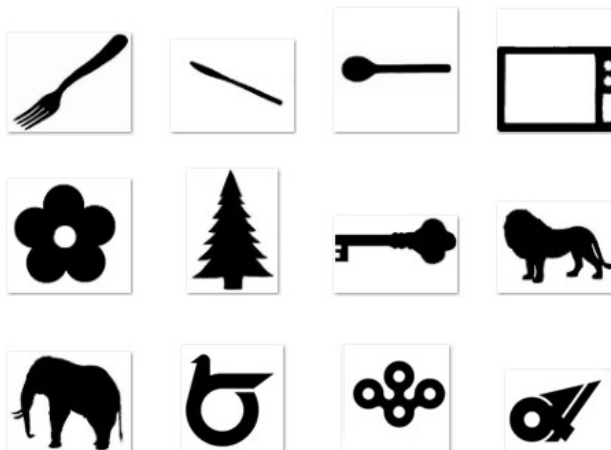
Kapitel II & III – Industrieanlage (offener Hintergrund)

Ab Kapitel II sieht der Spieler mehr vom Hintergrund, der in die Tiefe geht. Nun hat er es auch mit schwereren Formen zu tun. Die Anfangssequenz von Kapitel III zeigt, wie sich Morphy im Fahrstuhl einquetscht und ein Teil von ihm auf diesem Level bleibt. Mit diesem kleineren Teil wird weitergespielt, der andere Morphy ist ab und an im Hintergrund zu sehen.



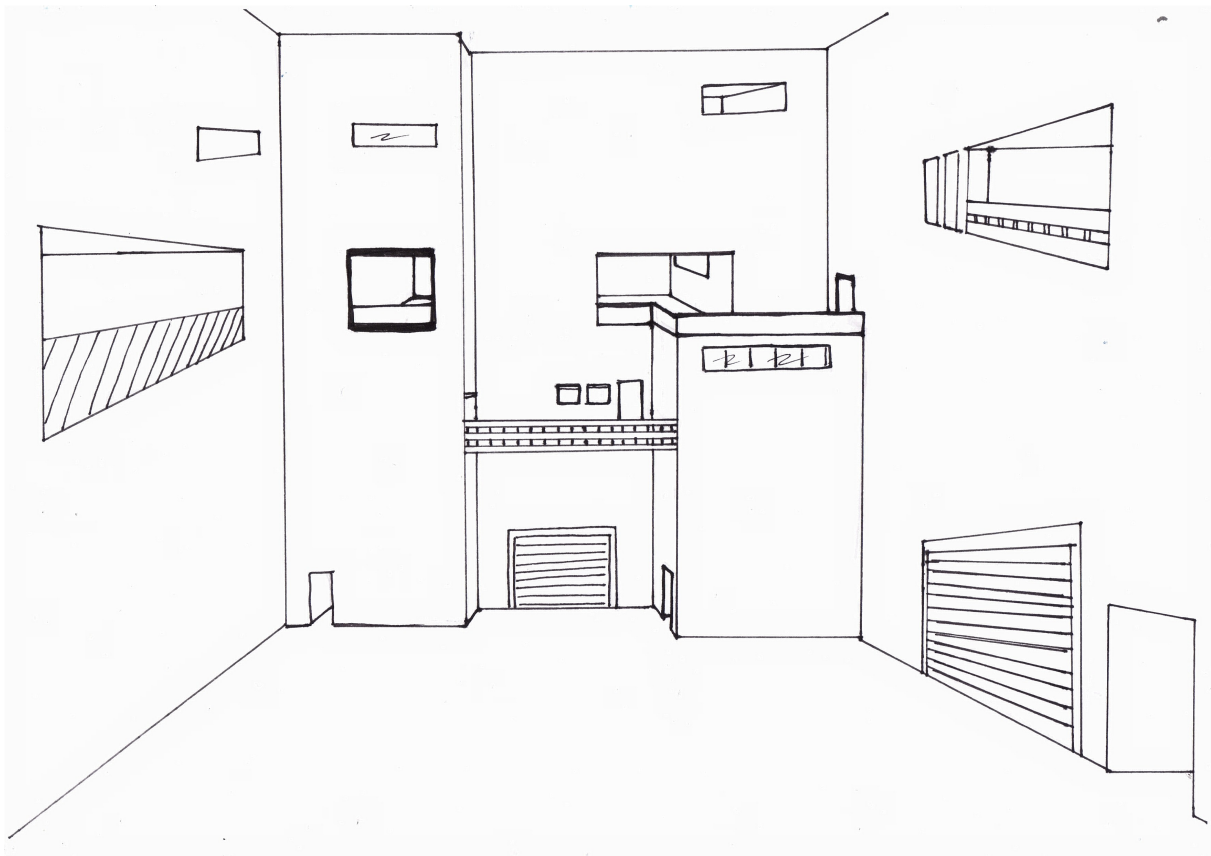
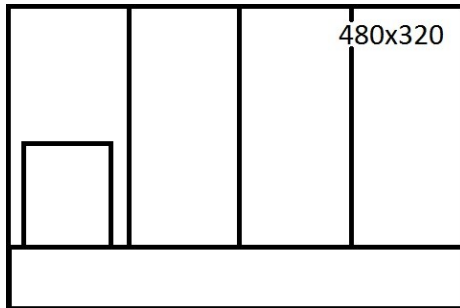
Die Level Umgebung ist eine Art Häuserschlucht, die ein gigantisches Industrieszenario verkörpert, durch die viele Transportwege führen, die Formen transportieren. Der Hintergrund ist nun animiert und die Transportwege bewegen sich.

Schwere Symbole



Kapitel IV - Industrieanlage 2

In der Anfangssequenz finden sich beide Morphys wieder. Nun gibt es zwei Morphys, das ermöglicht eine noch größere Formenvielfalt. Als Hintergrund sind nun Gebäude zu sehen, man sieht Fenster, Türen und alles weist darauf hin, dass hier viele Leute arbeiten.



Sehr schwere Symbole



Zielgruppe

von 6 – 99 Jahre. Vor allem Menschen, die gerne einfache Spiele wie Solitär, Bubbles, Mahjong, etc spielen, für die es darum geht, einfach mal für eine Weile abzuschalten und nicht zu sehr gefordert zu sind.

Darum gibt es auch kein Zeitlimit. Das Spiel soll Erwachsene entspannen und Kinder nicht überfordern.

Plattform

Primär als Browser Spiel und für das Smartphone.