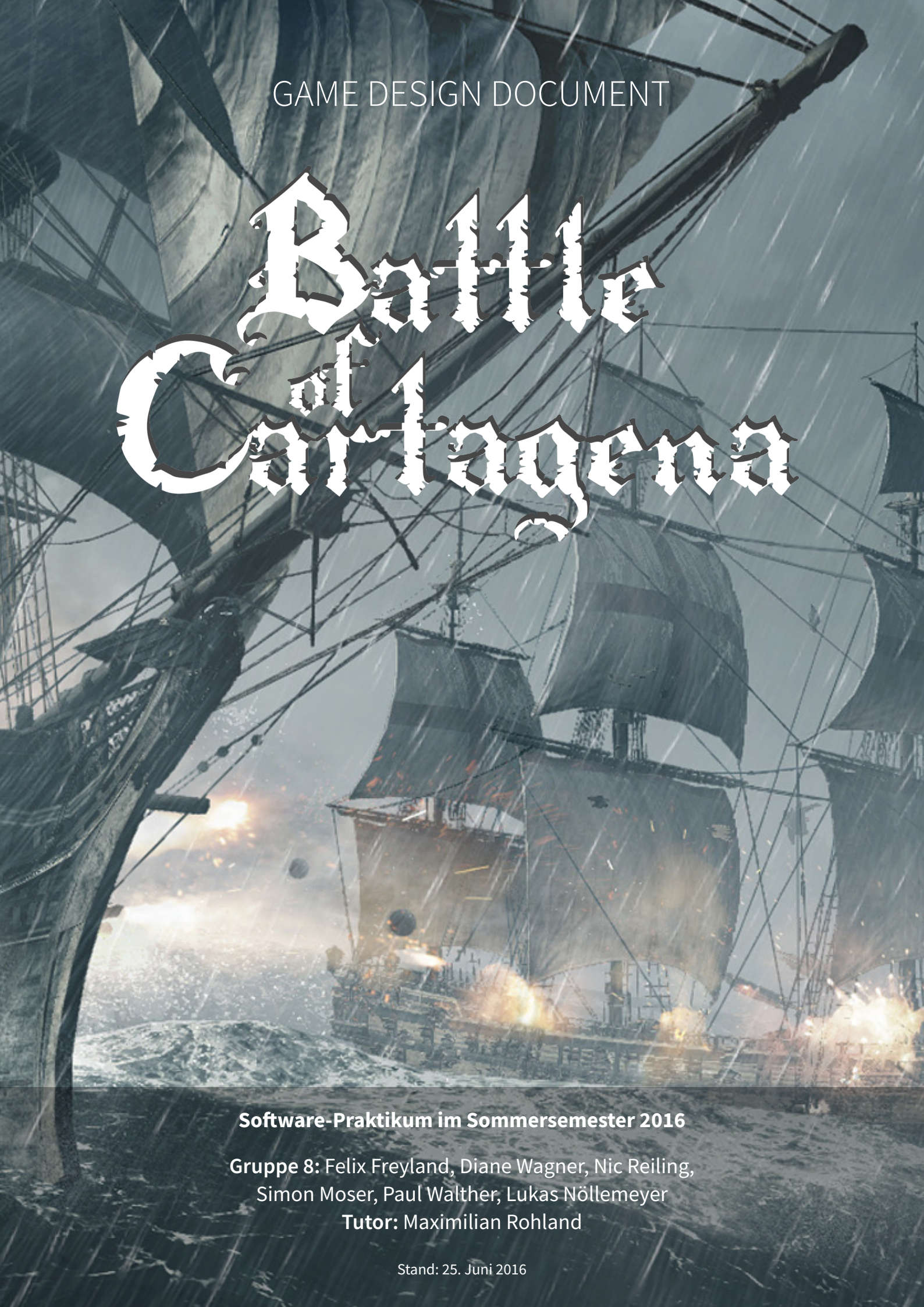




GAME DESIGN DOCUMENT

Battle of Cartagena

Software-Praktikum im Sommersemester 2016

Gruppe 8: Felix Freyland, Diane Wagner, Nic Reiling,
Simon Moser, Paul Walther, Lukas Nöllemeyer

Tutor: Maximilian Rohland

Stand: 25. Juni 2016

Inhalt

1 Spielkonzept

- 1.1 Zusammenfassung 3
- 1.2 Alleinstellungsmerkmal 3

2 Benutzeroberfläche und Interaktionen

- 2.1 Menü-Struktur 5
- 2.2 Interface 8

3 Technische Merkmale

- 3.1 Verwendete Technologien 10
- 3.2 Mindestvoraussetzungen 10

4 Spiellogik

- 4.1 Spielobjekte 11
- 4.2 Optionen und Aktionen 14
- 4.3 Spielstruktur 20
- 4.4 Statistiken 20
- 4.5 Achievements 21

5 Screenplay

- 5.1 Storyboard 22

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

Du denkst, du kennst jeden Winkel der Meere und jedes Schiff auf der Blauen See? Dann hast du noch nie die gefährlichen Gewässer um Cartagena befahren. Die dschungelüberzogenen Inseln bergen einen Schatz, den es zu erringen gilt. Doch wirst du stark, clever und gnadenlos genug sein?

Die Briten und die Spanier kämpfen in dieser schwülen Hölle um die Vorherrschaft und werden keine Fremden tolerieren, die sich in ihre Angelegenheiten einmischen. Es gilt das Recht des Stärkeren. Kämpfe für Ruhm, Gold und den Sieg. Verhelfe der Spanischen Armada zum Sieg oder hilf dem Britischen Empire, das Tor zu Südamerika zu erobern.

Doch denke immer daran, dass unter der Oberfläche des Meeres die unendliche Tiefe darauf wartet, dich mit Mann und Maus zu verschlingen.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Unsere zufällig generierten Karten bestehen aus einer Auswahl befahrbarer und nicht-befahrbarer Elemente, die jedes neue Spiel immer wieder zu einer Herausforderung machen. Die nicht-befahrbaren Elemente sind Inseln, die dauerhaft sichtbar sind. Die befahrbaren, aber zu Beginn unsichtbaren Elemente sind Riffe, Sandbänke und der Kraken. Alle diese Elemente werden sichtbar, sobald ein Schiff sie entdeckt und haben einen bestimmten Effekt auf die Schiffe. Riffe verringern die Geschwindigkeit eines Schiffs und fügen dem Schiff Schaden zu. Sandbänke verringern ebenfalls die Geschwindigkeit und der Kraken fügt allen Schiffen in seinem Einflussbereich Schaden zu. Ein weiteres sichtbares aber dynamisches Kartenelement ist der Sturm. In ihm können sich Schiffe verstecken und bleiben so für den Gegner unsichtbar, während sie allerdings unter dem Sturm einen stetigen Schaden erleiden.

Der Wind ist ein zusätzlicher Effekt, der sich je nach Windrichtung auf die Geschwindigkeit der Schiffe auswirkt. Die Windrichtung ändert sich dabei zufällig.

Der Spieler stellt sich eine Flotte aus verschiedenen Schiffstypen zusammen. Jeder Schiffstyp hat eine ihm eigene Spezialfertigkeit und unterscheidet sich von den anderen in bestimmten Eigenschaften wie z.B. Geschwindigkeit, Sichtweite, Angriffsstärke etc.

Eine individuelle Flottenzusammenstellung und die verschiedenen Elemente bzw. Effekte bieten dem Spieler eine Vielzahl unterschiedlicher strategischer Möglichkeiten im Kampf gegen die von einer künstlichen Intelligenz (KI) gesteuerte gegnerische Flotte. Dadurch erhalten wir die Herausforderung für den Spieler und sorgen für einen hohen Wiederspielwert.

2 Benutzeroberfläche und Interaktionen

2.1 Menü-Struktur

Im Hauptmenü (Abbildung 2.1) stehen die folgenden Auswahlmöglichkeiten durch Mausklick auf den entsprechenden Button zur Verfügung.

Der Button **START** beginnt ein neues Spiel. Mit **LOAD** kann das zuletzt verlassene Spiel fortgesetzt werden. **OPTIONS** öffnet das Optionsmenü, in dem verschiedene Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad, zur Bildschirmauflösung und zum Sound vorgenommen werden können. Über **STATISTICS** können Spielstatistiken und Erfolge eingesehen werden. Unter **CREDITS** sind die Credits zu finden. Mit **EXIT** wird das Spiel verlassen.



Abbildung 2.1: Hauptmenü

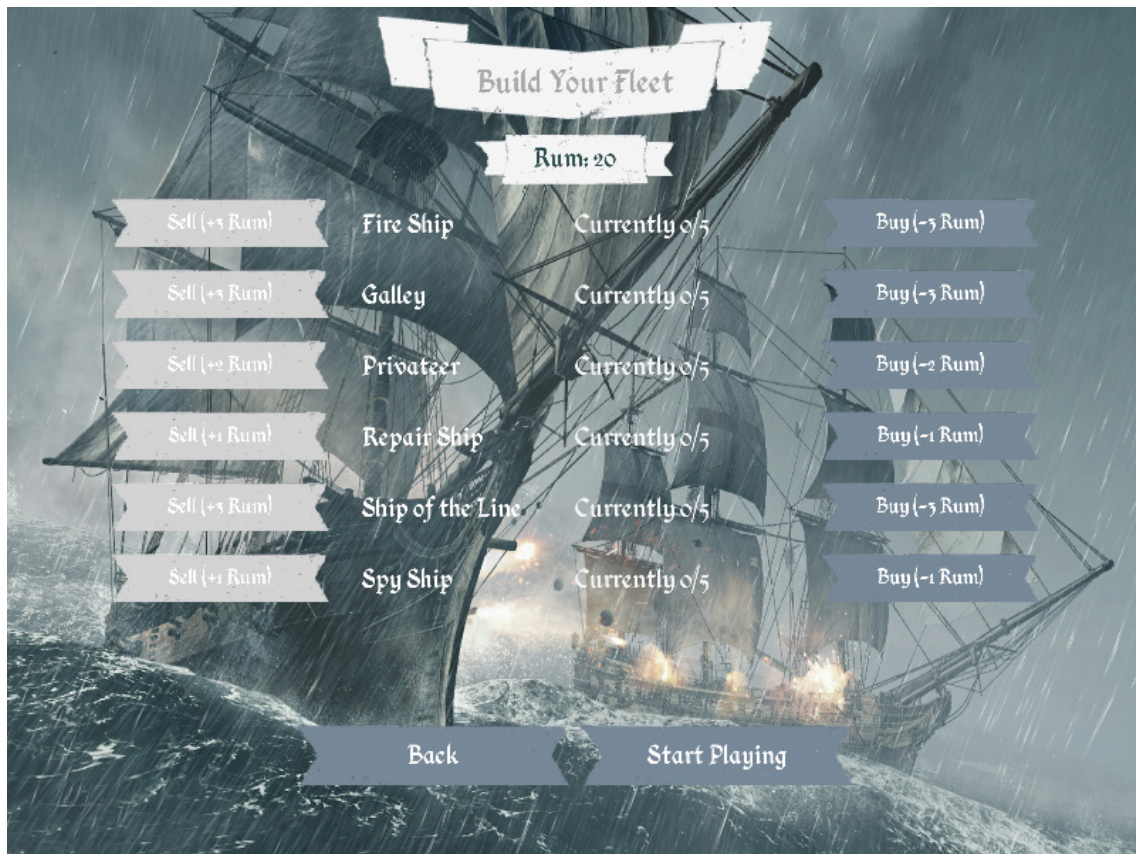
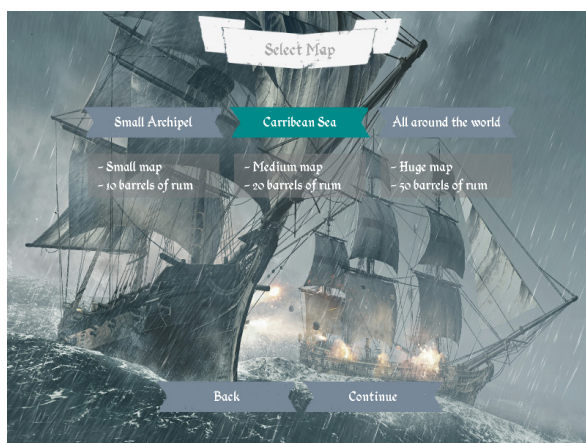


Abbildung 2.2: Fleet Selection Screen

Wird ein neues Spiel gestartet, öffnet sich zuerst der **MAP SELECTION SCREEN** (Abbildung 2.3) Hier kann eines von drei möglichen Spielszenarien ausgewählt werden. Diese unterscheiden sich in der Größe der Karte und der Anzahl an Rumfässern, die dem Spieler zum Kauf von Schiffen zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen.

Der Button **CONTINUE** führt weiter zur Flottenauswahl. Im **FLEET SELECTION SCREEN** (Abbildung 2.2) tauscht der Spieler seine Rumfässer gegen Schiffe ein. Es stehen sechs

verschiedene Schiffstypen zu unterschiedlichen Kosten zur Auswahl.



Über **START PLAYING** öffnet sich das Interface und das eigentliche Spiel beginnt. Der auf allen Screens zu findende **BACK**-Button führt immer zurück zum übergeordneten Screen.

Die Menüsteuerung ist in Abbildung 2.4 schematisch dargestellt.

Abbildung 2.3: Map Selection Screen

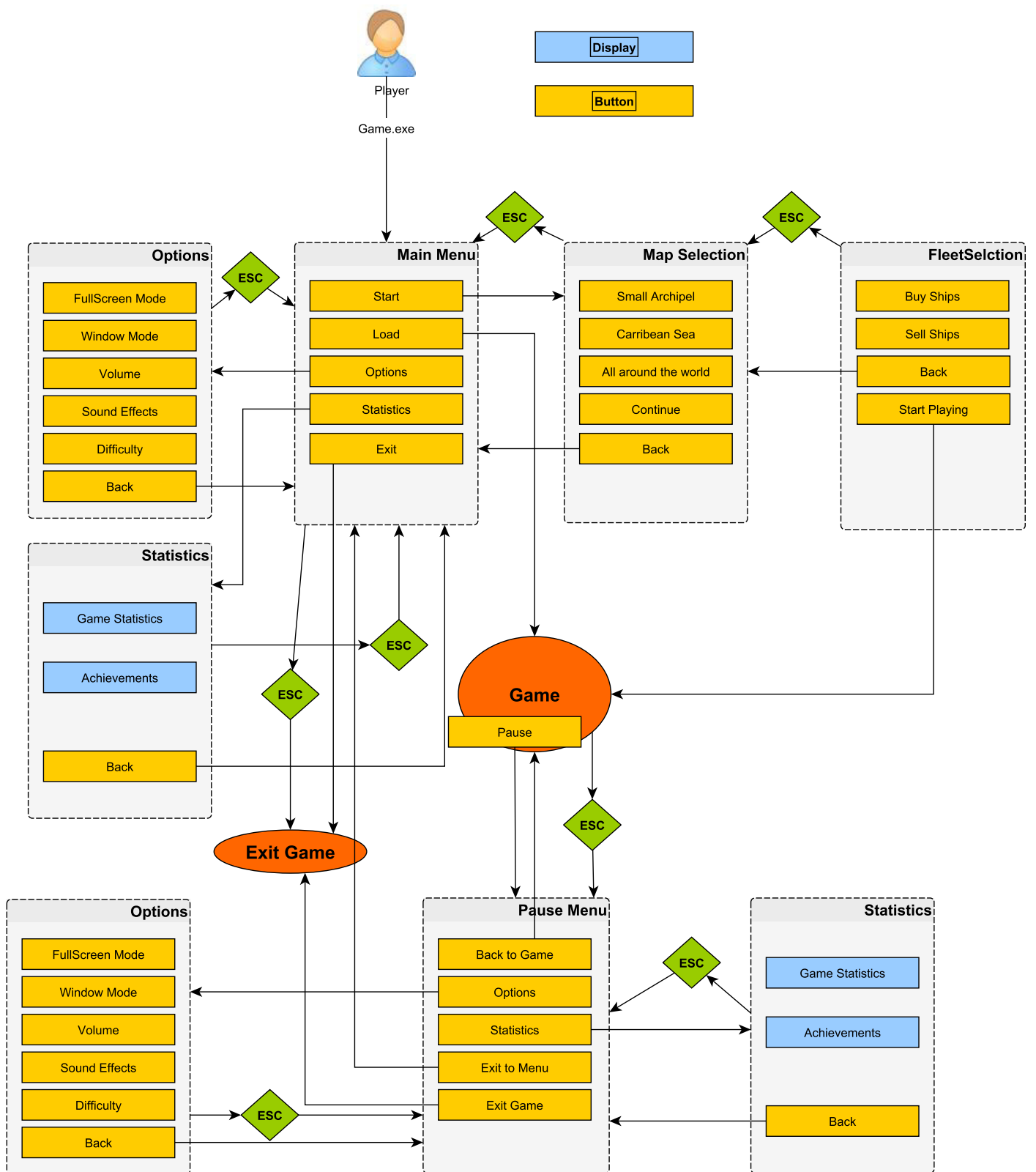


Abbildung 2.4: Menüsteuerung

2.2 Interface

Die einzelnen Elemente des Interface sind in der Abbildung 2.5 – mit den Nummern **1** bis **10** beschriftet – dargestellt.

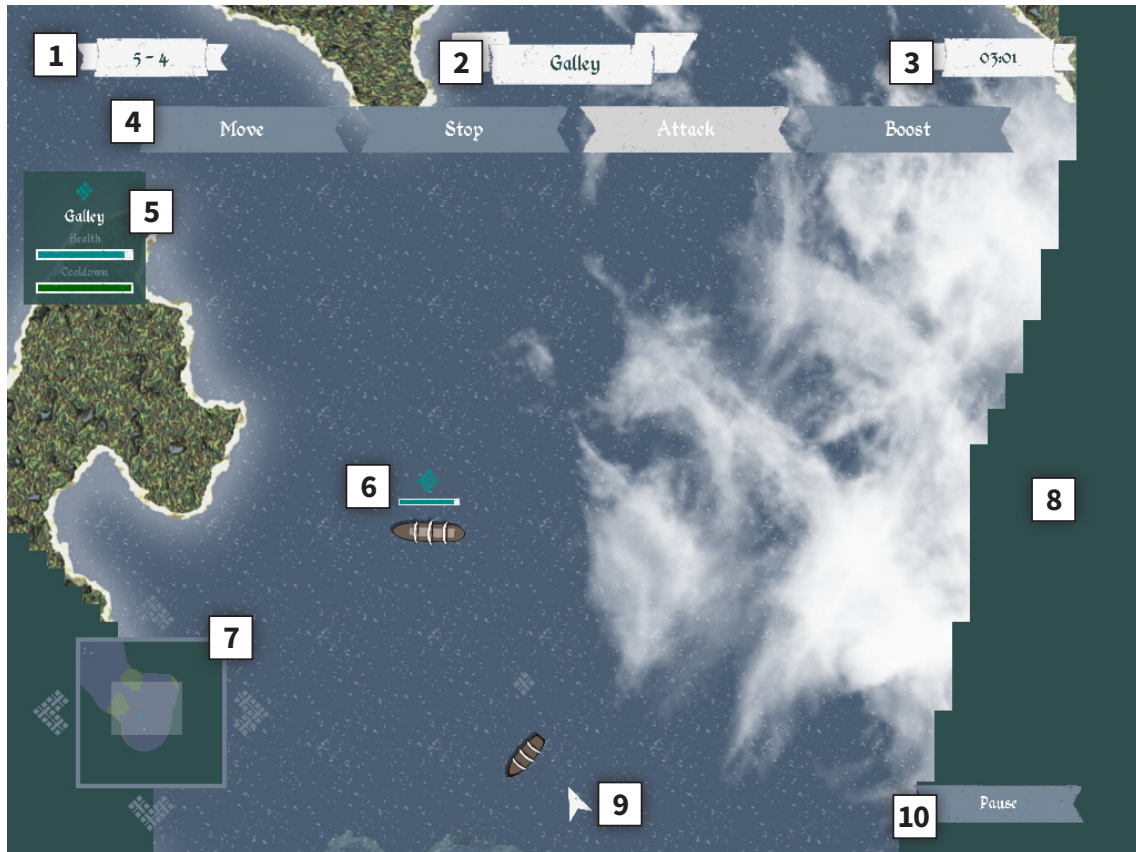


Abbildung 2.5: Interface

In der folgenden Tabelle 2.1 werden die obigen nummerierten Elemente erläutert.

NUMMER	BEDINGUNG FÜR SICHTBARKEIT	BESCHREIBUNG
1	Immer sichtbar	Die Anzahl eigener noch existierender Schiffe / die Anzahl an gegnerischen Schiffen.
2	Mindestens ein Schiff wurde ausgewählt	Der Name des aktuell ausgewählten Schiffs. Wenn mehrere Schiffe ausgewählt sind wird hier die Anzahl ausgewählter Schiffe angezeigt.
3	Immer sichtbar	Die vergangene Spielzeit wird angezeigt.

Tabelle 2.1: Interface-Elemente

NUMMER	BEDINGUNG FÜR SICHTBARKEIT	BESCHREIBUNG
4	Mindestens ein Schiff wurde ausgewählt	Buttons für mögliche Aktionen des ausgewählten Schiffs. Der vierte Button aktiviert die Spezialfertigkeit des Schiffs. Werden mehrere Schiffe ausgewählt, ist der vierte Button zwar sichtbar aber nicht aktiv.
5	Mindestens ein Schiff wurde ausgewählt	HEALTH-Anzeige des ausgewählten Schiffs und des COOLDOWN seiner Spezialfertigkeit. Bei Auswahl mehrerer Schiffe, werden die Werte für mindestens zwei Schiffe angezeigt.
6	Immer sichtbar Mindestens ein Schiff wurde ausgewählt	Markierung der eigenen Schiffe. Die gegnerischen Schiffe sind mit dem entsprechenden Symbol in rot markiert. HEALTH-Balken wird über jedem ausgewählten Schiff angezeigt. Die feindlichen Schiffe sind mit dem entsprechenden Symbol in rot markiert.
7	Immer sichtbar	Minimap
8	Bereich wurde noch nicht erkundet	Der FOG OF WAR lichtet sich abhängig von der Sichtweite des Schiffs, sobald dieses sich in eine noch nicht erkundete Richtung bewegt.
9	Immer sichtbar	Pfeil, der die Windrichtung anzeigt.
10	Immer sichtbar	Button, um in das Pause-Menü zu kommen.

Tabelle 2.1: Interface-Elemente (Fortsetzung)

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2015 (Sprache C#)
- Monogame
- JetBrains ReSharper 2016.1
- Adobe Photoshop (CS 5)
- Inkscape
- LaTeX
- Adobe InDesign (CS 5)
- TortoiseSVN
- Paint
- MediBang Paint Pro

3.2 Mindestvoraussetzungen

Die hinreichenden Mindestvoraussetzungen für eine flüssige Spieldarstellung sind:

- Betriebssystem: Windows 7 SP1, 64-Bit
- Prozessor: Intel® Core™ i7-4770 CPU @ 3.4 GHz
- Arbeitsspeicher: 8 GB
- Grafikkarte: NVIDIA GeForce GT 630
- Maus und Tastatur

4 Spiellogik

Sobald der Spieler seine Spielvorbereitungen abgeschlossen hat und das Interface geladen ist, kann der Spieler beginnen mit seinen Schiffen die Karte zu erkunden und gegnerische Schiffe aufzuspüren und anzugreifen. Das Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen, von einer KI gesteuerten Schiffe zu versenken oder zu entern. Hat der Spieler dieses Ziel erreicht und noch mindestens ein Schiff, endet das Spiel mit einem Sieg. Verliert der Spieler alle seine Schiffe, hat er verloren. Genauer zu den möglichen Aktionen und Eigenschaften der Schiffe wird in den folgenden Tabellen erläutert.

4.1 Spielobjekte

4.1.1 Beschreibung der steuerbaren Spielobjekte

NAME	BESCHREIBUNG UND BESONDERHEITEN
SHIP OF THE LINE	Das SHIP OF THE LINE ist das größte aller sich im Spiel befindlichen Schiffe. Es ist das stärkste Schiff, das allerdings durch seine geringe Geschwindigkeit und seinen hohen Preis eingeschränkt ist. Spezialfertigkeit ANCHOR: Erhöht Reichweite und Präzision, senkt und hält bis zur Deaktivierung die Geschwindigkeit auf null.
PRIVATEER	Der PRIVATEER ist ein mittelgroßes und wendiges Schiff mit hoher Geschwindigkeit. Seine Schwäche im Fernkampf wird durch eine starke Nahkampffertigkeit ausgeglichen. Spezialfertigkeit BOARD ENEMY SHIP: Gelingt es dem PRIVATEER, an ein gegnerisches Schiff heranzufahren, kann er diesem Schaden machen und es besteht die Möglichkeit, das Schiff zu entern und es so in die eigene Flotte zu integrieren.
FIRE SHIP	Das robuste FIRE SHIP ist für den Fernkampf wenig tauglich, kann aber durch seinen Spezialangriff einen enormen Schaden verursachen. Spezialfertigkeit BURN 'EM ALL: Durch eine Explosion wird das Schiff selbst zerstört und es richtet einen großen Schaden in seiner Umgebung an.

Tabelle 4.1: Steuerbare Spielobjekte

NAME	BESCHREIBUNG UND BESONDERHEITEN
REPAIR SHIP	Das REPAIR SHIP ist das schnellste und wendigste Schiff im Spiel. Seine geringe Abwehr- und Angriffskraft machen es aber zu einer schlechten Wahl im Gefecht. Spezialfertigkeit REPAIR: Das REPAIR SHIP heilt verbündete Schiffe in seiner Nähe.
SPY SHIP	Das SPY SHIP ist das kleinste Schiff im Spiel und hat eine enorme Sichtweite. Wie das REPAIR SHIP ist es aber für den Kampf weniger geeignet. Spezialfertigkeit GATHER INTELLIGENCE: Das SPY SHIP kann das JAR OF DIRT auf einer Insel finden.
GALLEY	Die GALLEY ist ein robustes und schnelles Schiff. Ihre Stärke im Nahkampf macht sie zu einem geeigneten Schiff um sich gegen den PRIVATEER zu verteidigen. Spezialfertigkeit BOOST: Die Galley kann mit erhöhter Geschwindigkeit ein gegnerisches Schiff rammen.

Tabelle 4.1: Steuerbare Spielobjekte (Fortsetzung)

4.1.2 Beschreibung der nicht-steuerbaren Spielobjekte

NAME	BESCHREIBUNG UND BESONDERHEITEN
Kraken	Der Kraken taucht auf, wenn ein Schiff über ihn fährt und greift Schiffe in seiner Umgebung an.
Inseln	Hindernisse, die von allen Schiffen umfahren werden müssen.
Sandbänke	Hindernisse, die Schiffe ausbremsen. Sie werden erst sichtbar, nachdem ein Schiff sie entdeckt hat.
Wind	Der Wind verändert sich im Spiel zufällig. Die Geschwindigkeit von Schiffen wird je nach Windrichtung beeinflusst.
Sturm	Ein sich mit dem Wind bewegendes Objekt, in dem sich Schiffe vor dem Gegner verstecken können, aber gleichzeitig Schaden erleiden.

Tabelle 4.2: Nicht-steuerbare Spielobjekte

NAME	BESCHREIBUNG UND BESONDERHEITEN
Riffe	Hindernisse, die durchfahrende Schiffe beschädigen und deren Geschwindigkeit drosseln. Sie sind wie die Sandbänke zunächst unsichtbar.
JAR OF DIRT	Kann vom SPY SHIP auf Inseln gefunden werden. Es verhindert, dass ein Schiff mit dem JAR OF DIRT vom Kraken angegriffen werden kann.

Tabelle 4.2: Nicht-steuerbare Spielobjekte (Fortsetzung)

4.1.3 Eigenschaften der Schiffe

NAME	BESCHREIBUNG	SHIP OF THE LINE	PRIVATEER	FIRE SHIP	REPAIR SHIP	SPY SHIP	GALLEY
Health	Lebenspunkte des Schiffs. Bei 0 ist das Schiff versenkt und scheidet aus dem Spiel aus.	+	0	0	-	-	+
Panzerung	Senkt den eingehenden Schaden	+	+	+	-	-	+
Geschwindigkeit	Maximale Distanz, welche eine Schiff pro Zeitintervall auf der Karte zurück legen kann	-	+	0	+	0	+
Turnrate	Maximale Drehrate eines Schiffs	-	+	0	+	+	0
Anzahl an Kanonen	Teil der Schadensberechnung – je mehr Kanonen, desto mehr Schaden kann ein Schiff verursachen.	+	0	0	-	-	0
Feuerrate	Anzahl von ausgehenden Angriffen pro Zeiteinheit.	0	0	-	-	-	+
Bedeutung: 0 durchschnittlich, - unterdurchschnittlich, + überdurchschnittlich							
* Nur der PRIVATEER kann die Nahkampfstärke aggressiv nutzen, bei anderen Schiffen dient dieser Wert nur der Verteidigung gegen BOARD ENEMY SHIP							

Tabelle 4.3: Eigenschaften der Schiffe

NAME	BESCHREIBUNG	SHIP OF THE LINE	PRIVATEER	FIRE SHIP	REPAIR SHIP	SPY SHIP	GALLEY
Reichweite	Teil der Schadensberechnung Distanz, ab der ein Schiff ein gegnerisches Schiff angreifen kann	+	-	0	-	-	0
Nahkampfstärke *	Fester Wert, der den Schaden im Nahkampf mit anderen Schiffen bestimmt	0	+	-	-	-	+
Sichtweite	Bestimmt, wann gegnerische Schiffe entdeckt werden und wie weit der Fog of War um das Schiff herum gelichtet wird.	+	0	-	0	+	-
Cooldown	Bestimmt, wann eine Spezialfertigkeit nach deren Benutzung wieder eingesetzt werden kann.	0	0		+	-	+
Kosten	Kosten für den Kauf eines Schiffs in der Spielvorbereitung	+	0	0	+	-	+
Bedeutung: 0 durchschnittlich, - unterdurchschnittlich, + überdurchschnittlich							
* Nur der PRIVATEER kann die Nahkampfstärke aggressiv nutzen, bei anderen Schiffen dient dieser Wert nur der Verteidigung gegen BOARD ENEMY SHIP							

Tabelle 4.3: Eigenschaften der Schiffe (Fortsetzung)

4.2 Optionen und Aktionen

NAME	AKTEURE	EREIGNISFLUSS	ANFANGS-BEDINGUNGEN	ABSCHLUSS-BEDINGUNGEN
Einzelnes Schiff auswählen	Spieler	Mit der linken Maustaste auf ein Schiff klicken	Schiff muss auf der Karte sichtbar sein	Schiff ist ausgewählt

Tabelle 4.4: Optionen und Aktionen

NAME	AKTEURE	EREIGNISFLUSS	ANFANGS-BEDINGUNGEN	ABSCHLUSS-BEDINGUNGEN
Schiffe abwählen	Spieler	Fall 1: Ein oder mehrere Schiffe auswählen Fall 2: Mit der linken Maustaste auf einen Schiffefreien Bereich des Bildschirms klicken	Mindestens ein Schiff muss ausgewählt sein	Fall 1: Eine andere Gruppe von Schiffen ist ausgewählt Fall 2: Schiff ist nicht ausgewählt
Mehrere Schiffe auswählen	Spieler	Die linke Maustaste gedrückt halten und einen Bereich markieren	Mehrere Schiffe müssen in dem markierten Bereich liegen	Mehrere eigene Schiffe sind ausgewählt und bilden nun eine Selektion von Schiffen
Sicht bewegen	Spieler	Fall 1: Mauszeiger zu einem Spielfenster-rand bewegen Fall 2: Pfeiltasten der Minimap wird gedrückt Kartenansicht verschiebt sich in die entsprechende Richtung Ende Fall 1: Wenn die Maus sich nicht mehr bei einem Bildschirm-rand befindet Ende Fall 2: Wenn die Kartengrenze erreicht ist	Es darf die entsprechende Kartengrenze in Richtung der Sichtbewegung nicht erreicht sein	Maus befindet sich nicht mehr am Spielfenster-rand ODER Pfeiltaste der Minimap ist nicht mehr gedrückt
In einen anderen Kartenausschnitt springen (Minimap)	Spieler	Mit der linken Maustaste auf einen gewünschten Punkt auf der Minimap klicken	Diese Aktion ist zu jedem Zeitpunkt im Spiel möglich	Der Bildschirmausschnitt wird um den geklickten Punkt auf der Minimap zentriert
Pause-Menü öffnen	Spieler	Fall 1: Die Taste Esc drücken Fall 2: Button PAUSE anklicken Pause-Menü wird geöffnet	Diese Aktion ist zu jedem Zeitpunkt im Spiel möglich	Das Pause-Menü ist geöffnet
Stop	Spieler, KI	Den Button STOP drücken KI: Stop aktivieren Ende: Die Schiffe stoppen	Ein oder mehrere Schiffe müssen ausgewählt sein	Die ausgewählten Schiffe bleiben auf ihrer Position stehen

Tabelle 4.4: Optionen und Aktionen (Fortsetzung)

NAME	AKTEURE	EREIGNISFLUSS	ANFANGS-BEDINGUNGEN	ABSCHLUSS-BEDINGUNGEN
Segeln	Spieler, KI	Fall 1: Den Button MOVE oder die Taste S drücken und dann einen Zielort auf der Karte mit der linken Maustaste auswählen Fall 2: Mit der rechten Maustaste auf den Zielort klicken KI: Ziel auswählen Die ausgewählten Schiffe segeln von ihrem aktuellen Ort zum gewünschten Zielort	Ein oder mehrere Schiffe müssen ausgewählt sein UND Der gewünschte Zielort darf kein unpassierbares Hindernis sein und muss erreichbar sein	Die ausgewählten Schiffe befinden sich am gewünschten Zielort oder in dessen Umgebung
Gegner angreifen	Spieler, KI	Fall 1: Den Button ATTACK oder die Taste F drücken und dann ein Ziel mit der linken Maustaste anklicken Fall 2: Mit der rechten Maustaste auf ein Ziel klicken KI: Ziel auswählen Die ausgewählten Schiffe bewegen sich in Richtung Gegner und greifen an, sobald sie in Reichweite sind	Ein oder mehrere Schiffe (Angreifer) müssen vor dem Angreifen ausgewählt sein. UND Das Ziel muss erreichbar sein UND Das Ziel muss ein gegnerisches Schiff sein	Der Angreifer beschießt das Ziel Entfernt sich das Ziel aus der Reichweite, verfolgt ihn der Angreifer bis zum Bruch der Sichtlinie Wenn das Ziel oder der Angreifer stirbt, endet die Attacke und das Verfolgen
Cast Anchor	Spieler, KI	Fall 1: Button CAST ANCHOR drücken Fall 2: Taste A drücken KI: Spezialfertigkeit aktivieren Das Linienschiff bremst und die Geschwindigkeit wird auf null gesetzt Das Linienschiff kann sich noch drehen Reichweite des Linienschiffs wird erhöht	SHIP OF THE LINE ist ausgewählt UND Die Abklingzeit dieses Schiffes ist 0 UND CAST ANCHOR ist bei diesem Schiff nicht aktiviert	CAST ANCHOR ist aktiviert

Tabelle 4.4: Optionen und Aktionen (Fortsetzung)

NAME	AKTEURE	EREIGNISFLUSS	ANFANGS-BEDINGUNGEN	ABSCHLUSS-BEDINGUNGEN
Anchor Clear	Spieler, KI	Fall 1: Button CAST ANCHOR drücken Fall 2: Taste A drücken KI: Fertigkeit aktivieren Das Linienschiff kann sich wieder normal bewegen, die Reichweite wird auf den Standardwert gesetzt	SHIP OF THE LINE ist ausgewählt. UND CAST ANCHOR ist bei diesem Schiff aktiviert	CAST ANCHOR ist deaktiviert Die Abklingzeit beginnt herunterzuzählen
Board Enemy Ship	Spieler, KI	Fall 1: Button BOARD ENEMY SHIP drücken und Ziel auswählen Fall 2: Taste A drücken und Ziel auswählen KI: Ziel auswählen Falls das Ziel nicht in Nahkampfreichweite ist, fährt der PRIVATEER dort hin Während des zeitlich begrenzten Angriffes erhalten beide Schiffe den Nahkampfschaden des gegnerischen Schiffes	PRIVATEER muss ausgewählt sein UND Ziel ist ein gegnerisches Schiff UND Ziel ist erreichbar UND Die Abklingzeit dieses Schiffes ist 0	Health des Ziels ist 0 Das gegnerische Schiff wird mit teilweise wiederhergestelltem Health in die eigene Flotte übernommen ODER Das eigene Schiff ist versenkt ODER Der Enterangriff läuft aus Die Abklingzeit beginnt herunterzuzählen
Burn 'em All	Spieler, KI	Fall 1: Button BURN 'EM ALL drücken Fall 2: Taste A drücken KI: Fertigkeit aktivieren Ende: Schiffe in der Nähe werden beschädigt und das ausgewählte Schiff ist zerstört	FIRE SHIP muss ausgewählt sein	Health des ausgewählten Schiffes ist 0 UND Die Schiffe im Umkreis des FIRE SHIP erhalten Schaden abhängig von der Entfernung des FIRE SHIP

Tabelle 4.4: Optionen und Aktionen (Fortsetzung)

NAME	AKTEURE	EREIGNISFLUSS	ANFANGS-BEDINGUNGEN	ABSCHLUSS-BEDINGUNGEN
Repair	Spieler, KI	Fall 1: Button REPAIR drücken Fall 2: Taste A drücken KI: Fertigkeit aktivieren Ende: Die verbündeten Schiffe im näheren Umkreis des Repair Ship erhalten Health	REPAIR SHIP muss ausgewählt sein UND Die Abklingzeit dieses Schiffes ist 0	Verbündete Schiffe, die sich im näheren Umkreis des REPAIR SHIP befinden, erhalten Health, die aber nicht über ihr Grund-Health hinausgehen kann Die Abklingzeit beginnt herunterzuzählen
Gather Intelligence	Spieler, KI	Fall 1: Button GATHER INTELLIGENCE drücken und Ziel mit der linken Maustaste auswählen Fall 2: Taste A drücken und Ziel mit der linken Maustaste auswählen KI: Ziel auswählen Falls das Ziel nicht in Nahkampfreichweite ist, fährt das SPY SHIP dort hin Ende: Spieler erfährt, ob ein JAR OF DIRT gefunden wurde	SPY SHIP muss ausgewählt sein UND Ziel ist eine Insel UND Ziel ist erreichbar UND Die Abklingzeit dieses Schiffes ist 0	Die Abklingzeit beginnt herunterzuzählen UND Es wurde ein JAR OF DIRT entdeckt ODER Es wurde kein JAR OF DIRT entdeckt
Boost	Spieler, KI	Fall 1: Button BOOST drücken und Ziel mit der linken Maustaste auswählen Fall 2: Taste A drücken und Ziel mit der linken Maustaste auswählen KI: Ziel auswählen Das Schiff dreht sich in Richtung des Ziels Geschwindigkeit des Schiffs wird hochgesetzt, Drehrate wird heruntergesetzt Das Schiff rammt das Ziel	GALLEY muss ausgewählt sein UND Schiff in Rammreichweite UND Die Abklingzeit dieses Schiffes ist 0	Ziel verliert Health und Panzerung UND Geschwindigkeit und Drehrate werden zurückgesetzt Die Abklingzeit beginnt herunterzuzählen

Tabelle 4.4: Optionen und Aktionen (Fortsetzung)

NAME	AKTEURE	EREIGNISFLUSS	ANFANGS-BEDINGUNGEN	ABSCHLUSS-BEDINGUNGEN
Riff entdecken	Spieler, KI	Mindestens ein Schiff des Akteurs bewegt sich über einen Kartenbereich, unter dem ein Riff liegt	Das Riff ist für den Akteur nicht sichtbar	Komplettes Riff wird für den Akteur sichtbar Beim Pathfinding werden die entsprechenden Felder mit höheren Kosten belegt
Sandbank entdecken	Spieler, KI	Mindestens ein Schiff des Akteurs bewegt sich über einen Kartenbereich, unter dem eine Sandbank liegt	Sandbank ist für den Akteur nicht sichtbar	Komplette Sandbank wird für den Akteur sichtbar Beim Pathfinding werden die entsprechenden Felder mit höheren Kosten belegt
Kraken entdecken	Spieler, KI	Mindestens ein Schiff des Akteurs bewegt sich direkt über den Kraken	Kraken wurde von Akteur noch nicht entdeckt	Der Kraken wird für den Akteur sichtbar Der Kraken fügt allen Schiffen in einem Kreis um ihn herum einen Schaden zu, der abhängig ist von der Entfernung eines Schiffes zum Kraken
Sturm betreten	Spieler, KI	Mindestens ein Schiff des Akteurs wird in einen Kartenbereich bewegt, der vom Sturm überdeckt wird	Schiff befindet sich nicht unter dem Sturm	Schiff(e) bleiben unter dem Sturm und bewegen sich mit dem Sturm mit Schiff(e) erleiden konstanten Schaden pro Zeiteinheit Schiff(e) sind für den Gegner nicht sichtbar
Sturm verlassen	Spieler, KI	Mindestens ein Schiff des Akteurs wird in einen Kartenbereich gesteuert in dem sich kein Sturm befindet	Mindestens ein Schiff des Akteurs befindet sich im Sturm	Schiffe erleiden keinen Schaden mehr Schiff(e) sind für den Gegner sichtbar

Tabelle 4.4: Optionen und Aktionen (Fortsetzung)

4.3 Spielstruktur

Vor Beginn des eigentlichen Spiels muss der Spieler zunächst eine von drei Karten wählen, die sich in ihrer Größe voneinander unterscheiden. Je größer die ausgewählte Karte ist, desto mehr Rumfässer stehen danach zum Kauf von Schiffen zur Verfügung. Die KI verfügt über die gleiche Menge an Rumfässern. Hat der Spieler dann seine Flotte zusammengestellt beginnt das eigentliche Spiel.

Im Verlauf des Spiels erkundet der Spieler mit seinen Schiffen die Karte. Er versucht gegnerische Schiffe zu finden und zu versenken.

Beim Erkunden der Karte kann es zu verschiedenen Interaktionen mit Hindernissen und Effekten kommen. Diese können den Schiffen schaden, vom Spieler aber auch strategisch genutzt werden. Sowohl die Schiffe des Spielers, als auch die von der KI gesteuerten gegnerischen Schiffe werden durch diese Hindernisse (Riffe, Sandbänke, Inseln) und Effekte (Wind, Sturm, Kraken) beeinflusst.

Es kommt im Spiel auch darauf an, dass der Spieler die Spezialfertigkeiten seiner Schiffe möglichst geschickt ausnutzt. SPY SHIPS bieten zum Beispiel mit ihrer hohen Sichtweite eine gute Möglichkeit, das Terrain zu erkunden. Außerdem braucht man sie, um das JAR OF DIRT zu finden, das auf einer der Inseln verborgen ist.

Um Gegner zu besiegen, kann man durch die unterschiedlichen Spezialfertigkeiten und Eigenschaften der Schiffe einer individuellen Strategie nachgehen. Man könnte beispielsweise eine defensive Taktik wählen und für seine Flotte viele SHIPS OF THE LINE und SPY SHIPS auswählen. Die hohe Reichweite der ankernden SHIPS OF THE LINE wird durch die hohe Sichtweite der SPY SHIPS begünstigt, sodass man mit den weitreichenden SHIPS OF THE LINE aus dem Hinterhalt angreifen kann.

4.4 Statistiken

Über den gesamten Ablauf des Spiels werden folgende Statistiken gesammelt, die über das Hauptmenü angesehen werden können:

- Die Anzahl der versenkten gegnerischen Schiffe
- Die Anzahl der vom Kraken versenkten gegnerischen Schiffe
- Die Anzahl der versenkten eigenen Schiffe

- Die Anzahl der vom Kraken versenkten eigenen Schiffe
- Die kürzeste, längste und durchschnittliche Dauer abgeschlossener Spiele
- Die Anzahl der gestarteten, gewonnenen bzw. verlorenen Spiele
- Die Anzahl der gefundenen JARS OF DIRT

4.5 Achievements

Die folgenden Achievements können vom Spieler erreicht werden:

NAME	BEDINGUNG
Start a game	Der Spieler startet ein Spiel
Win a game	Der Spieler gewinnt ein Spiel
Lose a game	Der Spieler verliert ein Spiel
Lose a ship	Ein Schiff des Spielers fällt auf 0 HEALTH
Lose a ship to the kraken	Ein Schiff des Spielers fällt durch den Kraken auf 0 HEALTH
Defeat a ship	Ein Schiff der KI fällt auf 0 HEALTH
Enemy ship killed by the kraken	Ein Schiff der KI fällt durch den Kraken auf 0 HEALTH
Find a JAR OF DIRT	Der Spieler findet mit ein JAR OF DIRT
Speedy	Gewinne ein Spiel in unter 2 Minuten

Tabelle 4.5: Achievements

5 Screenplay

5.1 Storyboard

“Ayeeee Captain, Willkommen in Cartagena” war das erste, was ich in diesem Höllenloch am Ende der Welt hörte. Die Worte kamen aus der stinkenden Grotte eines Mannes, gekleidet in einen zerrissenen Rock und ein fleckiges Hemd, der mich am Pier erwartet hatte. “Mein Name ist Thalin und ich bin der Hafenmeister unserer schönen Stadt.”

Stadt? Diese stinkende Jauchegrube umgeben von Dschungel und erfüllt vom Gestank der Menschen, Tiere und was auch immer sonst hier herumkraucht. “Mein Name ist John Smith”.

“Aye Captain Smith, davon haben wir einige”, lachte die zerlumppte Gestalt. “Da ihr neu seid, lasst mich euch einiges über unsere Oase der Zivilisation inmitten dieser wilden Bestien erzählen.”

Er bedeutete mir, ihm zu folgen und mangels Alternativen folgt ich ihm in die schummrige, chaotische, labyrinthartige Oase, die er nicht müde wurde zu beschreiben. “Wir sind hier in der letzten Bastion der spanischen Armada in der Karibik. Ihr wisst sicherlich, dass die Spanier und Engländer seit zwei Jahren im Krieg liegen. Einige erzählen sich, dass eine britische Armada auf dem Weg ist, uns alle zu vernichten — alles Humbug wenn ihr mich fragt. Sorgt aber dafür, dass unser Hafen überlaufen ist von Schiffen von Kaperkähnen zu Sklavenhändlern. Was ihr sucht, das findet ihr”, sagte er als wir an einem Haus vorbei liefen, aus dem die eindeutigen Geräusche eines Bordells drangen. Seinem höhnischen Grinsen entnahm ich, dass diese Tour nicht umsonst gewählt worden wurde und das ihn meine Unbehagen amüsierte. Verdammter Bastard!

“Auch exotische Güter und sagenhaft Schätze könnt ihr hier erwerben, Captain”, fuhr die Vogelscheuche fort. “Oder selbst bergen auf den Inseln. Schätze von großem Wert und magischer Macht sollen auf diesen Inseln verstreut sein. Einige erfahrene Schatzsucher und Matrosen könnt ihr in diesen Gewässern finden. Vielleicht heuert ja sogar einer bei euch an?” Bei diesem Satz warf er einen Arm in einer ausladenden Geste von sich und schloss damit zwei Betrunkene, einer mit einem komischen Hut, ein Glas mit Dreck, ein einsames Huhn und eine Tavernentür ein.

”Und hier nun sind wir an der luxuriösesten Taverne unserer Metropole. Ihr werdet weder in London, Paris noch Moskau sauberere Betten und schönere Bardamen finden.” Damit schloss er seinen Vortrag, verbeugte sich und hielt in demütiger Verbeugung inne, mit der Hand ausgestreckt nach einem Trinkgeld bittend. Nun gut, er hatte mich tatsächlich zu einer Taverne gebracht und einige wichtige Informationen gegeben. Ich zahlte meine Schuld und trat auf die Tür zu, atmete durch und betrat die Taverne “Zur betrunkenen Auster” ...

Aus den Tagebüchern der Elisabeth Smith, 1769