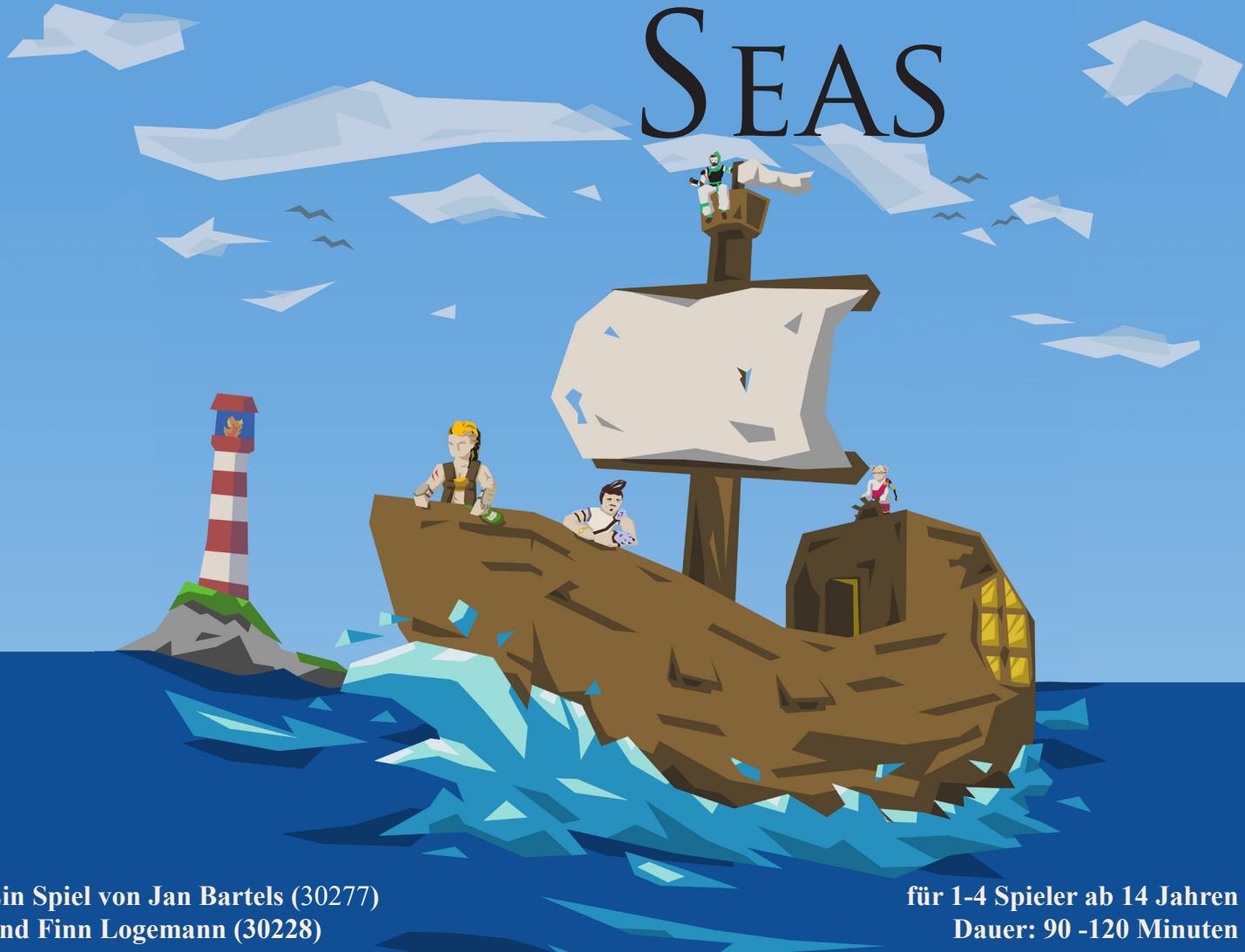


UNTAMED SEAS



Ein Spiel von Jan Bartels (30277)
und Finn Logemann (30228)

für 1-4 Spieler ab 14 Jahren
Dauer: 90 -120 Minuten

— DOKUMENTATION —

Ihr seid als vier kuriose Abenteurer in einer unbekannten Welt gestrandet und könnt euch an nichts erinnern. Doch ihr habt eine Mission: findet den Schatz von Harta Karun. Dabei müsst ihr euch als Team herausfordern - den Kämpfen und folgenschweren Entscheidungen stellen. So bestimmt ihr euer Schicksal und den Ausgang eures Abenteuers.

Mit einzigartiger Charakterentwicklung:

Ihr verliert ein Bein im Kampf? Kein Problem, ersetzt es doch einfach gegen den Gummistiefel eures Gegners... oder einen Tentakel... oder einen Schiffsmast.

Mit zahllosen Möglichkeiten:

Durch mehr als 100 Entscheidungsmöglichkeiten, könnt ihr immer neue Variationen der Story entdecken.

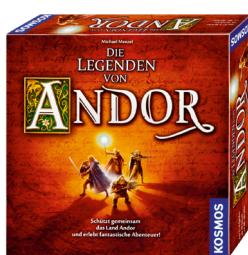
Mit App zum Spiel:

Stürzt euch direkt in das Abenteuer, ohne erst lange die Anleitung zu lesen. Die App leitet euch durch das Spiel.

INSPIRATIONEN

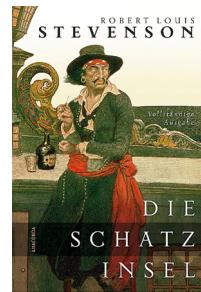
Nach unserer allgemeinen Recherche zu Hybrid-Spielen, haben wir uns bei der Erstellung von Untamed Seas noch von folgenden Geschichten, Filmen, Gesellschafts- und Videospielen inspirieren lassen:

Kooperative Spiele:

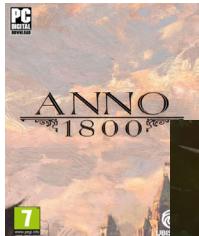


1

Story:



Entscheidungen:



Kampfsystem:



VISION STATEMENT

„Untamed Seas ist ein kooperatives Story-Spiel. Das bedeutet, dass ihr gemeinsam als Crew die Geschichte eurer Abenteurer mitbestimmt und nicht gegeneinander spielt. Im Laufe des Spiels wachsen eure Abenteurer zu einzigartigen Helden heran und durch eure Entscheidungen birgt jedes kommende Abenteuer neue Überraschungen.“

Unique Selling Propositions:

- Gesellschaftsspiel, welches über Entscheidungen eine Geschichte erzählt
- App leitet die Spieler an, ohne dass sie zuvor die Anleitung gelesen haben müssen.
- Kooperatives Spiel
- Für ein Storyspiel verhältnismäßig wenige Spielmaterialien
- Charakterentwicklung durch das Verlieren, Gewinnen und Austauschen von Körperteilen.
- Einbindung von Erfolgen beim Spielen

**Ein einzigartiges
Spielerlebnis!**

Genre: Untamed Seas ist ein Fantasy Story-Game.

Zielgruppe: Es richtet sich an Spieler ab 14 Jahren, an Fans von Rollen- oder Storyspielen wie Sleeping Gods, und von einfachen Kampfspielen wie King of Tokyo.

Spiel-Kontext: Untamed Seas eignet sich besonders für ein gemeinsames abendfüllendes Abenteuer von vier Freunden, die zusammen eine aufregende und lustige Geschichte erkunden möchten.

ROLLEN DER TEAMMITGLIEDER

Natürlich haben wir uns bei allen Punkten der Spielentwicklung stets miteinander abgestimmt und uns gegenseitig geholfen. Ganz eindeutig lassen sich unsere Verantwortlichkeiten also nicht trennen. Die untenstehende Tabelle gibt dennoch einen ungefähren Überblick darüber, wer von uns womit am meisten Zeit verbracht hat.

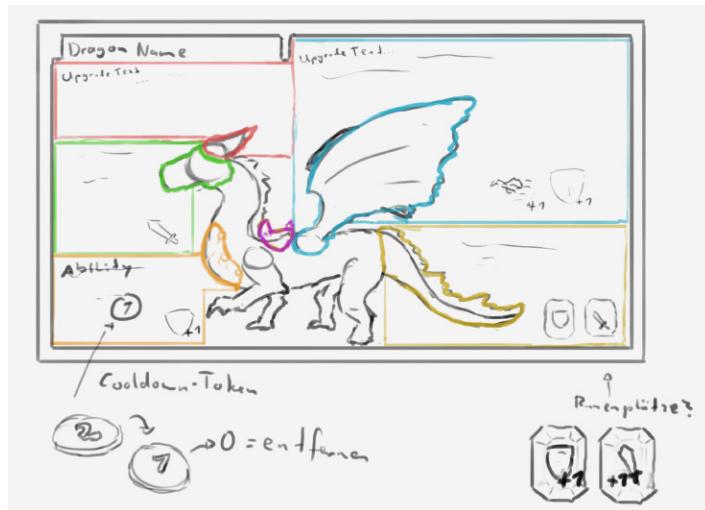
JAN	FINN
Gestaltung App	Story Testing
Game Design Recherche	

ENTWICKLUNGSPROZESS

Zu Beginn des Entwicklungsprozesses haben wir erst einmal Ideen gesammelt, welche Spiele uns beide interessieren und welche Art von Spielen wir uns ungefähr für das Projekt vorstellen würden. Dabei kamen wir mit Story-basierten Spielen, kooperativem Gameplay und Leagcy-Spielen schnell auf einen Nenner. Allerdings wollten wir versuchen, das Spiel in seiner Komplexität und den benötigten Materialien möglichst gering zu halten, um auch „Casual Brettspieler“ abzuholen.

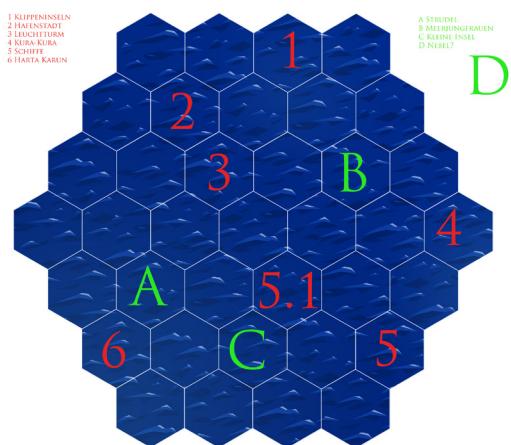
Ein weiterer Punkt war das Setting des Spiels. Dabei haben wir uns sehr früh für ein Fantasy Setting entschieden, da es viele kreative Freiheiten mit sich bringt. In einigen ersten Skizzen waren die Spielercharaktere zum Beispiel Drachen, deren Flügel, Schwänze oder Krallen zur Charakterentwicklung ausgetauscht werden könnten. Letztendlich haben wir uns dann aber für ein Piraten-/Seefahrer-Setting entschieden.

Allerdings sollte die Spielwelt sich dabei nicht zu ernst nehmen und somit immer wieder Überraschungen offenhalten.



Als nächstes haben wir uns nähere Gedanken zu einzelnen Systemen und Komponenten unseres Spiels gemacht. Wir wollten auf jeden Fall einen Spielplan haben, der die Spielwelt repräsentiert, in der man sich befindet. Für die Fortbewegung auf diesem haben wir uns dann für Hex-Felder entschieden, da diese übersichtlicher als Felder mit flexiblen Größen sind und nicht das Problem von diagonalen Bewegungen bei quadratischen Feldern mit sich bringen.

Um uns die Entwicklung nicht zu verkomplizieren, haben wir uns bald darauf festgelegt, das Spiel primär für eine feste Anzahl von vier Spielern zu entwerfen. Durch die kooperative Natur des Spiels, ist es aber dennoch möglich, es auch mit weniger Spielern und sogar alleine zu spielen, indem man faktisch mehrere Spieler/Abenteurer gleichzeitig steuert. So mussten wir das Spiel nicht für verschiedene Spieleranzahlen verändern oder neu balancen.



Ein schwierigerer Punkt war die Möglichkeit der Spielergruppe, sich auf dem Spielplan aufzuteilen. Grundsätzlich war der Plan eine gemeinsame Bewegung. In der ersten Hälfte der Entwicklung wollten wir allerdings noch ein Beiboot einführen, mit welchem sich 1-2 Spieler von der Hauptgruppe trennen könnten um separat die Welt zu erkunden. Diese Idee haben wir dann aber verworfen, da dadurch viel Downtime für die nicht aktiven Spieler entstehen würde und der Mehrwert dieses Features nicht allzu groß war. Über die Aufteilung der Orte auf der Karte haben wir uns genauere Gedanken gemacht, als die Story fast fertig war. Wir wollten, dass sich die Spieler an der Hauptmission (rote Zahlen) orientieren und haben die Nebenmissionen (grün) ungefähr entlang dieser angeordnet. In den Tests hat sich dieser Ansatz auch bewährt. Die Welt fühlte sich für die Spieler offen an, gleichzeitig kamen sie aber auch ungefähr zu den von uns vorgesehenen Zeitpunkten an die vorgesehenen Orte.

Am Anfang hatten wir außerdem einen Hauptmissionsmarker geplant, der weiterbewegt wird, und mehrere Nebenmissionsmarker. Letztendlich sind die

Nebenmissionsmarker allerdings weggefallen, da man jederzeit jeden Ort besuchen kann, in der App aber im Zweifelsfall einen anderen Dialog erhält.

Um die Bewegung auf dem Spielplan gewissermaßen zu beschränken, haben wir Rationen eingeführt, die bei jeder Bewegung abgelegt werden müssen. Am Anfang der Entwicklung war geplant, diese pro Person zu bezahlen. Als uns allerdings klar wurde, dass man sich immer gemeinsam bewegen würde, haben wir die Rationskosten auch auf die Gruppe bezogen. Dadurch wurden auch weniger Marker benötigt.

Um die Rationsmarker zu lagern hatten wir erst ein Gefäß in Form eines Schiffes geplant. Später sind wir aber auf ein Rationsfass umgestiegen, damit man in der Anleitung nicht mit dem Rationsschiff und dem Schiff der Spieler (Spielfigur) durcheinanderkommt.



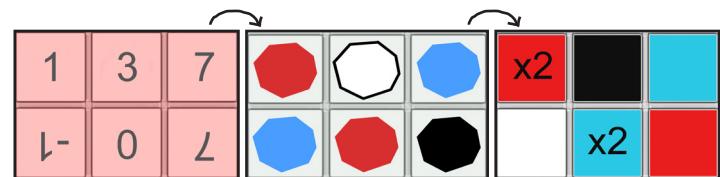
Bei unserer Recherche zu kooperativen Spielen, sind wir besonders auf ein Problem dieser Spiele gestoßen: Es kann vorkommen, dass ein Spieler aus der Gruppe sehr dominant ist und das Spiel quasi alleine spielt, indem er alle relevanten Entscheidungen faktisch alleine trifft. Ein solcher Spieler wird auch „Alpha Player“ genannt. Er kann den Spielspaß für die gesamte Gruppe erheblich beeinträchtigen, daher wollten wir hier bereits in unserer Planung vorbeugen.

Das haben wir zum einen getan, indem wir das Spiel nicht zu kompetitiv und anspruchsvoll gestalten, sondern eher humorvoll und teils auch unvorhersehbar. Zum anderen haben wir die Rolle des Käpt'n geschaffen, welcher explizit die Aufgabe hat, die gesamte Crew in das Spielgeschehen einzubinden. Außerdem sollte so Streit, bei möglichen Uneinigkeiten unter den Spielern vorgebeugt werden. Als symbolisches Gimick erhält er den Papageien.

Die bereits angesprochene Charakterentwicklung in Form von Ausrüstung für Charaktere war ein weiteres Grundlegendes System. Bei der Recherche hat sich ein eigentlich immer gleiches Muster von Rüstung, Helm, Waffen, Schilde usw. in verschiedenem Detailgrad ergeben. Eigentlich hatten wir uns auch schon fast für ein ähnliches System entschieden. Dann hatten wir allerdings über Möglichkeiten für die Story geredet. Wie brutal diese werden könnte und ob man einfach mal so ein Körperteil verlieren könnte. Und aus diesem spontanen Gedanken hat sich dann unser Ausrüstungssystem entwickelt: Verliert Körperteile und ersetzt diese durch neue, die ihr auf eurer Reise findet.

Zuerst hatten wir noch zusätzliche Stats wie Lebenspunkte für die Charaktere angedacht, haben dann bei den Tests allerdings gemerkt, dass man die Körperteile wie Lebenspunkte behandeln kann und der Verlust von Lebenspunkten auch wirklich den Charakter schwächt, da weniger Körperteile zur Verfügung stehen.

Die Körperteile sind dadurch natürlich auch eng mit dem Kampfsystem verbunden. Dies ist auf jeden Fall der Teil des Spiels, den wir am meisten iteriert haben. Am Anfang haben wir uns erstmal angeguckt wie in anderen Spielen Kämpfe mit Würfeln ausgetragen werden, da wir beide fanden, dass Würfel sich beim Spielen „gut anfühlen“ und eine Menge Spielraum bieten.



In unserem ersten Prototypen gab es Würfel mit verschiedenen Raritäten in verschiedenen Farben (an Systeme aus RPGs angelehnt mit Common = grau, Rare = blau, Epic = lila, Legendär = orange usw.). Die Würfel hatten dabei verschiedene Werte. Ein grüner Würfel hatte z.B. die Seiten 1|2|2|3|3|4 während ein lila Würfel 3|3|4|5|6|6 oder ein besonders risikanter roter Würfel -3|-1|0|1|3|6 zeigen würde. Die Charaktere erhielten dann durch verschiedene Körperteil-Karten bestimmte Würfel. Im Kampf wurden diese geworfen, um den Kampfwert des Gegners zu bestimmen. Dieser sollte in verschiedenen Iterationen entweder fest gesetzt, von der zugehörigen App angegeben (und dadurch pseudozufällig berechnet) oder ebenfalls durch Würfel bestimmt werden.

Bei unseren Tests fielen uns dann allerdings recht schnell einige Probleme auf:

- *Man benötigt sehr viele und verschiedene Würfel, wenn diese in verschiedenen Raritäten und mehrmals gebraucht werden.*
- *Lediglich gegen einen Gegner mit einem gewissen Kampfwert anzutreten, bringt sehr wenig Spielerinteraktion mit sich, da jeder einfach das Ziel hatte möglichst hoch zu würfeln.*

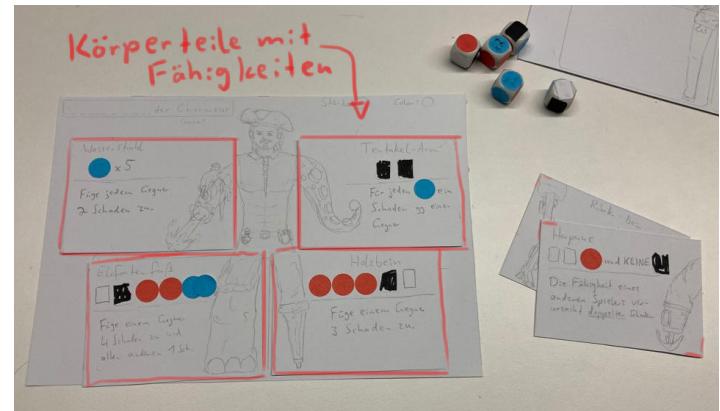
In der nächsten Iteration verfolgten wir einen stark abgeänderten Ansatz. Wir führten drei Gegnertypen ein: Monster (grün), Menschen (rot) und Maschinen (gelb). Die Symbole der Gegnertypen waren ebenfalls auf den Würfeln der Spieler abgebildet. Dabei gab es ausgeglichene Würfel mit 2 Symbolen jedes Typen, aber auch Würfel, die besonders gut gegen einzelne Typen waren (zeigten also häufiger das Symbol). Im Kampf standen die Spieler dann beispielsweise einem Menschen mit der Stärke 5, einem Monster mit der Stärke 3 und einer Maschine mit der Stärke 2 entgegen. Alle Spieler würfelten gleichzeitig mit ihren 4 Würfeln (+ durch die Körperteile erhaltene Zusatzwürfel). Hatte ein Spieler genügend Symbole eines Typen gewürfelt, um einen Gegner zu besiegen konnte er mit dem Würfeln aufhören. Ziel war es, als 4 Spieler nach 3 Würfen (für jeden) alle Gegner (1-4) zu besiegen. In der ersten Version konnte man in Wurf 2 und 3 lediglich alle Würfel neu werfen, nach kurzer Zeit änderten wir es allerdings zu einem Kniffel-ähnlichen Prinzip um, bei dem Würfel aus vorherigen Würfen aufgehoben werden konnten.

Das System funktionierte schon um einiges besser als das erste, brachte allerdings folgende Vor- und Nachteile mit sich:

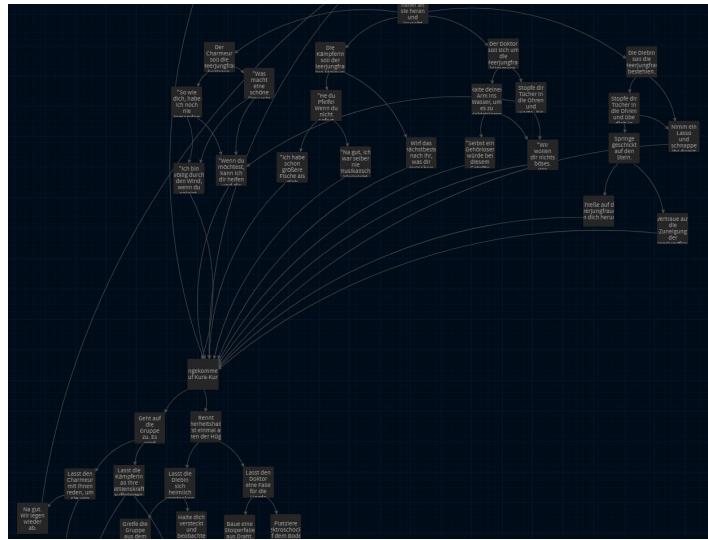
- *Die Spielerinteraktion war verbessert, da man sich durch das parallele Würfeln absprechen musste, wer sich auf welchen Gegner konzentriert.*
- *Es gab einen Spieler mit ausgeglichenen Würfeln und jeweils einen der gegen einen der drei Typen bessere Würfel hatte. Das fanden wir sinnvoll, damit sich die Charaktere einzigartiger anfühlen. Letztendlich hat sich dadurch der Fokus und die Absprache im Kampf aber eher erübriggt.*
- *Es wurden immer noch viele Würfel benötigt.*

Im nächsten Schritt behielten wir das Kniffel-ähnliche und gleichzeitige Würfeln bei, änderten allerdings grundlegend die Funktion der Körperteil-Karten. Sie erhielten nun eine Würfelkombination und einen zugehörigen Effekt, der ausgelöst wurde, wenn die Kombination gewürfelt wurde. Inspiration dafür waren also fast schon eher klassische Fighting Games mit ihren Tastenkombinationen, als klassische Systeme aus Brettspielen. Die Würfel zeigten von nun an alle 2x blau|blau|2x rot|rot|weiß|schwarz. Jeder Spieler erhielt 5 dieser Würfel. Die Gegner hatten keine bestimmten Typen mehr, dafür aber Lebenspunkte die es auf 0 zu verringern galt. Ein Kampf galt als gewonnen, wenn es nach den 3 Würfen gelang alle Gegner zu besiegen. Das neue System brachte viele neue Vorteile mit sich:

- *Die Effekte der Karten boten sehr viel mehr Freiheit als die stumpfen Kampfwerte der vorherigen Systeme. So konnte man z.B. mehreren Gegnern Schaden zufügen, dem Schaden anderer Spieler einen Multiplikator verleihen oder den Effekt durch das abwerfen einer Körperteil-Karte noch verstärken. Durch die verschiedenen Wahrscheinlichkeiten einer gewisse Kombination zu würfeln, konnte man das System außerdem gut ausbalancieren.*
- *Durch das gleichzeitige Würfeln konnte man sich teilweise absprechen, wie viel Risiko man eingehen musste. Dies machte das System aber eher unübersichtlich.*
- *Es waren „nur noch“ 20 Würfel nötig.*
- *Man hat Kämpfe meist sehr eindeutig gewonnen oder sehr eindeutig verloren. Kein wirklicher Mittelweg.*



In der finalen Form des Kampfsystems strichen wir dann das gleichzeitige Würfeln. Man würfelt nun nacheinander, was die Anzahl der insgesamt benötigten Würfel auf 5 reduzierte und den Ablauf deutlich übersichtlicher machte. Dadurch entstand zwar mehr Downtime für die Spieler, bei den Tests merkte man aber, dass man durch die kooperative Natur des Spiels auch bei den anderen mitfieberte und versuchte ihnen zu helfen. Außerdem musste man nun nichtmehr gewinnen oder verlieren, sondern insgesamt alle Gegner besiegen. Ausschlaggebend für die danach erhaltene Belohnung/verlorenen Körperteile war dann die Anzahl gespielter Runden. Das ganze wird dann von der App erfasst und ausgewertet.



Parallel zu den Kämpfen war das Erzählen einer von den Spielern beeinflussten Story der Kernaspekt unseres Spiels. Da solche „Branching Narratives“ schnell unübersichtlich werden und eine Menge Planung benötigen, haben wir von Anfang an Twine zum Planen und Prototypen der Story benutzt. Damit konnten wir Dialoge mit Entscheidungsmöglichkeiten für die Spieler einfach visualisieren.

Die Dialoge haben wir dabei jeweils Orten in der Spielwelt zugeteilt, an denen diese ausgelöst werden. Besuchte man einen Ort auf dem Spielplan, sollte man das entsprechende Symbol in der App anklicken, um den Dialog zu triggern.

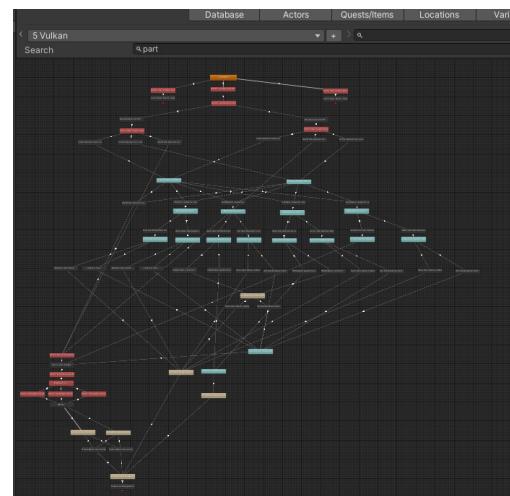
Zuerst haben wir einfach angefangen drauf los zu schreiben, um irgendwie eine Abenteuergeschichte mit Piraten-Fantasy Flair zu erschaffen. Nach kurzer Zeit ist uns aber klar geworden, dass wir uns erstmal einen groben Ablauf und Rahmen für die Story überlegen sollten. Nachdem wir die grundlegende Struktur fest-

gelegt hatten, haben wir uns auch relativ gut an diese gehalten.

Beim Erstellen der parallelen Handlungsstränge merkten wir schnell, dass es ein zu großer Aufwand wäre, alle Entscheidungen von den vorangegangenen abhängig zu machen. Deshalb haben wir die Geschichte an gewissen Punkten immer mal wieder auf einen gemeinsamen Punkt hingeführt.

Hinzu kamen die charakterspezifischen Entscheidungen, die wir von Vornherein einbauen wollten. Da man sich als Gruppe immer zusammen bewegte und zusammen kämpfte sollten die charakterspezifischen Dialogoptionen den Spielern mehr Individualität geben.

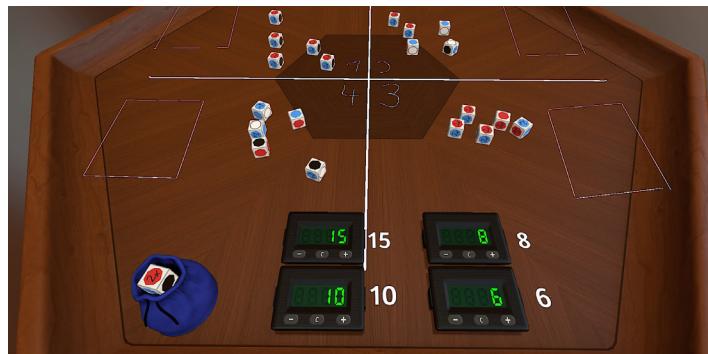
Bezüglich der Story spielte der digitale Anteil des Hybriden Spiels auch die größte Rolle. In der Vergangenheit haben andere Brettspiele es zwar auch geschafft Geschichten durch die Verkettung von Spielkarten oder dicke Story Hefte, bei denen man folgende Seiten heraussuchen muss, zu erzählen. Mit einer App brauchten wir all das nicht und konnten Unity und das „Dialogue System for Unity“ aus dem Asset-Store nutzen. Durch dieses konnten wir unser Twine Dokument einfach importieren. Außerdem hatte man den Vorteil im Vergleich zu reinen Brettspielen, im Hintergrund Variablen bei gewissen Entscheidungen zu setzen, die im späteren Spielverlauf wieder relevant wurden. Die Sprachausgabe der Dialoge, die wir seit Beginn der Entwicklung immer als Spielerei im Hinterkopf hatten, war mit dem System auch noch zu realisieren. Ansonsten bedurfte die App recht weniger Iterationen (nur zu versuchen, diese auch auf einem Mac zum Laufen zu kriegen, hat einige Nerven gekostet). Letztendlich mussten nur noch die ganzen Platzhalter durch Grafiken für die NPCs in der Story und die Gegner in den Kämpfen ersetzt werden.



Dass wir die Story und den Kampf vom Spielsystem her sehr getrennt behandelt haben, hatte nun den Vorteil, dass wir diese beiden Hauptmechaniken des Spiels auch getrennt testen und verbessern konnten. Gerade bei der Story war es dank Twine auch relativ einfach möglich, Spieltests online oder per Telefon durchzuführen und das Resultat des Kampfes einfach vorzugeben. Während Corona gerade einen weiteren Aufschwung erlebte, konnten wir somit weiter an unserer Geschichte feilen und immer wieder schnelles Feedback erhalten, welche Teile unverständlich, uninteressant oder schlicht unlogisch waren.

Dass wir hier so einfach testen konnten war auch gut, denn da sich die Story mit jeder Entscheidung verzweigt, konnte ein Testdurchgang immer nur einen Teil der gesamten Möglichkeiten abdecken. Glücklicherweise waren unsere Tester oft neugierig und sind freiwillig mehrere Wege durchgegangen und haben teilweise schon darauf gewartet, dass wir wieder eine neue Mission für sie zum Ausprobieren haben.

Die einfache Möglichkeit des Testens war für das Kampfsystem hingegen nicht gegeben. Aus diesem Grund haben wir selbst viel Zeit damit verbracht, verschiedenstes auszuprobieren und beim Würfeln mit verschiedenen Gegnerstärken und -fähigkeiten herum-experimentiert. Sehr unterstützt haben uns dabei eine Excel-Tabelle und ein Python-Tool, die wir uns als „künstliche Tester“ erstellt haben. Diese haben uns zum Glück zehntausendfaches Würfeln abgenommen.



Dennoch mussten wir auch das Kampfsystem irgendwann mit echten Spielern austesten. Dafür haben wir unsere Würfel im „Tabletop Simulator“ erstellt und konnten so wieder online testen, welche Fähigkeiten gut funktionieren, welche lieber ausgetauscht werden sollten, weil sie keinen Spaß machen und welche Kämpfe sich zu langwierig oder repetitiv anfühlten. Die grundlegenden zuvor erwähnten Änderungen wurden jedoch schon vor diesen Online-Testrunden

gemacht und wir waren sehr froh, dass das grundsätzliche Kampfprinzip sehr positiv aufgenommen worden ist.

Um schließlich auch das Spiel als Ganzes zu testen, haben wir auch die anderen Materialien im Tabletop Simulator nachgebaut. Glücklicherweise fügten sich die bereits zuvor gut getesteten einzelnen Teile dann aber gut ineinander. Die größte Überraschung dabei war jedoch die Dauer des Spiels. Da wir im Vorhinein meist nur Ausschnitte getestet hatten, konnten wir nicht wirklich einschätzen, wie lange eine ganze Spielrunde letztlich dauern würde.

Dass das Spiel mehr als der anfangs von uns geplanten 60 Minuten dauern würde, hatten wir schon vermutet, aber dass die Tester meist eher 90-120 Minuten beschäftigt waren, hat uns dann doch überrascht. Allerdings wurde uns zugesichert, dass die Zeit sich für die Testenden nicht als zu lang oder gar langweilig angefühlt hat, weshalb wir die Story im Anschluss nicht weiter gekürzt haben, sondern uns mit der neuen Spieldauer angefreundet haben.



Ein anderes Thema über das wir uns immer wieder Gedanken gemacht haben, waren die Win- und Lose-Conditions unseres Spiels.

In vielen kooperativen Brettspielen muss man nach dem Verlieren eines Szenarios das gesamte Szenario erneut spielen, was sehr repetitiv werden kann. Andere Spiele kann man quasi nicht verlieren, sondern lediglich ein gutes oder schlechtes Ende erreichen. Manche kooperative Spiele bringen außerdem trotzdem competitive Elemente zwischen den Spielern ein (wer ist der beste Held). Das wollten wir allerdings vermeiden. Letztendlich haben wir unser Spiel so designt, dass man nur beim Verlust aller Körperteile (verhältnismäßig unwahrscheinlich) oder bei einer Niederlage im finalen Kampf verlieren kann.

Einen weiteren Ansporn liefern die Errungenschaften, die man in einem Spiel erhalten kann. Dadurch hat man neben dem Abschließen des Szenarios noch eine weitere Motivation, die Welt zu erkunden oder auch mal eher eigenartige Dialogoptionen zu wählen.

<input type="checkbox"/> HELDEN	Gewinnt den Kampf gegen Harta Karun.
<input type="checkbox"/> FORSCHER	Erkundet alle Orte.
<input type="checkbox"/> KANNIBALEN	Beendet das Spiel mit mindestens einer übrigen Ration.
<input type="checkbox"/> CHAUFFEUR	Erreicht Harta Karun mit vier Passagieren.
<input type="checkbox"/> MUSIKER	Ruft mit der Flöte nach den Meerjungfrauen.
<input type="checkbox"/> SPIELER	Besiegt die Gauner im Würfelspiel oder Armdrücken.

Da wir anfangs noch mit drei Szenarien statt nur dem einen geplant hatten, standen auch die Legacy-Aspekte des Spiels stärker im Vordergrund. Wie uns dann aber auch von den Experten von Ravensburger empfohlen wurde, haben wir uns erstmal auf ein Szenario beschränkt. Vom Arbeitsaufwand war das auf jeden Fall eine gute Entscheidung. Trotzdem wollen wir kurz auf die geplanten Legacy-Aspekte eingehen.

Das erste Szenario sollte sich auf einem Spielplan abspielen (Hexfelder mit 7 Feldern „Durchmesser“). Im zweiten Szenario sollte dann ein zweiter Spielplan hinzukommen, der nicht einfach den alten ersetzt, sondern angelegt werden kann und somit die Spielwelt erweitert. Im dritten Szenario dann ein dritter Spielplan. Dadurch könnte man immer wieder zu alten Orten zurückkehren, was auch durch andere Trigger in der App einfach mit anderen Events in anderen Szenarios verbunden werden kann.

Außerdem würden die Spieler die Körperteile, die sie am Ende eines Szenarios hatten, in ihre Charakterumschläge tun, um sie im nächsten Szenario zu verwenden. Dadurch würde eine langfristige Charakterentwicklung stattfinden.

Den Vorteil eines Hybrid-Legacy-Spiels haben wir darin gesehen, dass man auf den Spielplänen nicht unbedingt Dinge überkleben müsste, sondern durch die App Abwechslung schaffen könnte.

Die Erweiterung auf weitere Szenarien wäre also mit unserem Endprodukt durchaus möglich. Letztendlich war es aber einfach dem Aufwand und der Zeit geschuldet, dass wir bisher nur ein Szenario erstellt haben.

Bezüglich der Art Direction des Spiels haben wir uns sehr früh für eine Art „Low Poly 2D“ entschieden. Wir waren uns zu diesem Punkt noch nicht ganz bewusst, wie viele Grafiken und Charaktere wir letztendlich brauchen würden und dieser Stil war bei weitem nicht so aufwendig wie fotorealistischere Ansätze. Über die gesamte Entwicklung der Charaktere, Körperteile, Karte und App haben wir zuerst natürlich auch immer erstmal Platzhalter verwendet.



Als erstes haben wir dann die Charaktere entworfen und versucht, diesen Anfangs-Körperteile und ein generelles Design zu verpassen, welches zum einen ihre Spielerfarbe und auch ihren Charakter widerspiegelt. Die Kämpferin erhielt z.B. einen Schlagring und eine Axt an ihrem Bein, während der Charmeur mit einer Rose eher weniger kampferprobt wirken sollte. Die Charakterbögen haben wir letztendlich außerdem so entworfen, dass für die anzulegenden Karten Vertiefungen vorgesehen sind, damit die Karten nicht so leicht verrutschen.

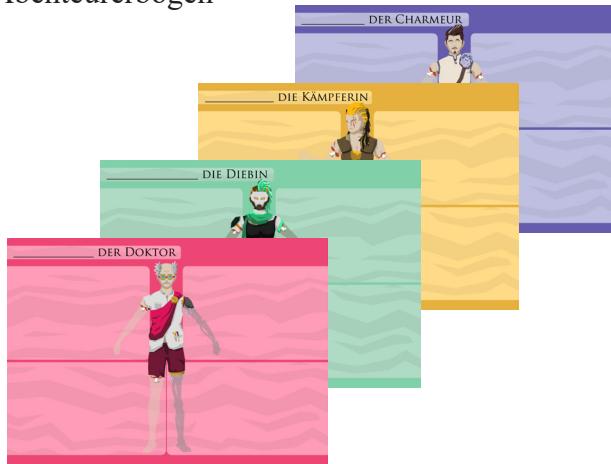
Die Körperteil-Karten und ihr Design haben mitunter die meisten Veränderungen durchlaufen. Der Grundaufbau mit Kartename, Karteneffekt (später dann Würfelkombi + Effekt), Index der Karte und Artwork (Körperteil) war von vornherein recht ähnlich. Die Abbildungen der Würfel waren aber zuerst farbige Kreise und wurden später zu angedeuteten Würfeln geändert, um die Verbindung zu den Würfeln klarer herauszustellen. Außerdem wurden die „relevanten Informationen“ in einen grauen Kasten eingefasst um eine Abgrenzung zu den unwichtigeren Informationen zu schaffen. Zudem wurden die Karten jeweils in gespiegelter Form beidseitig bedruckt, damit die Körperteile sowohl links als auch rechts an die Charaktere angelegt werden könnten. Nachdem die Körperteilkarten für die jeweiligen Abschnitte der Story feststanden, wurden diese gezeichnet und an das Druckformat angepasst. Eigentlich hätten wir die Karten gerne randlos gedruckt, für einen nahtlosen Übergang auf den Charakterbögen. Das war jedoch mit zusätzlichen Kosten und Lieferzeiten verbunden, weshalb wir letztlich darauf verzichtet haben.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



4 Abenteurerbögen



4 Abenteurerumschläge



5 Kampfwürfel



1 Missionsmarker



1 Bootsfigur



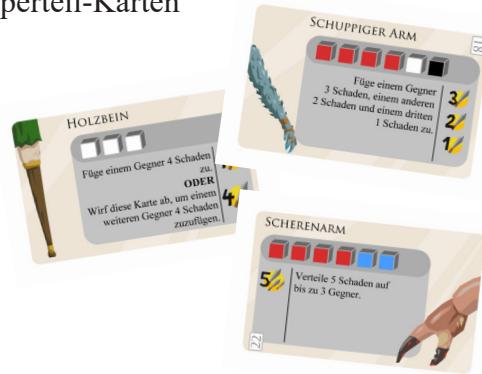
1 Rationsfass



20 Rationen



36 Körperteil-Karten



1 Papagei des Käpt'n



— UNTAMED SEAS IN ACTION —





Vielen Dank für's Spielen!

Ein besonderer Dank gilt allen, die uns beim Testspielen, Regellesen und Programmieren unterstützt haben, insbesondere Kevin Ewe, Niklas Falke, Frieder Griem, Jona Logemann, Tom Magorsch, Nastja Merk, Aaron Pöhlmann, Chantal Sakrak, Steffen Sommer, Katrin Stevens, David Vath und Carolin Werner.