

# Lostislands - Dokumentation

Eric Greger

10.03.2013

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Ziele</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Fraktionen</b>	<b>3</b>
3.1	Piraten . . . . .	3
3.2	Händler . . . . .	3
3.3	Marine . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Inseln</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Rohstoffe</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Punkte</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Gebäude</b>	<b>5</b>
<b>8</b>	<b>Produktion</b>	<b>5</b>
<b>9</b>	<b>Karte</b>	<b>5</b>
<b>10</b>	<b>Werft</b>	<b>6</b>
<b>11</b>	<b>Forschung</b>	<b>6</b>
11.1	Effekte . . . . .	6
<b>12</b>	<b>Schiffe</b>	<b>7</b>
12.1	Überblick . . . . .	7
12.2	Flottenaufträge . . . . .	7
12.3	Herstellungskosten . . . . .	8
12.4	Schiffseigenschaften . . . . .	8
<b>13</b>	<b>Verteidigung</b>	<b>8</b>
<b>14</b>	<b>Nachrichten</b>	<b>8</b>
<b>15</b>	<b>Gilden</b>	<b>9</b>
<b>16</b>	<b>Kampfhandlung</b>	<b>9</b>

# 1 Einleitung

Lostislands ist ein Browsergame welches am Ende des 17. Jahrhunderts angesetzt ist. Das goldene Zeitalter der Piraterie und die Beziehung bzw Interaktion der 3 vorherrschenden Fraktionen (Piraten, Marine und Händler) bilden den Kern des Spiels. Dabei treten verschiedene Spieler als Repräsentant jeweils einer Fraktion gegeneinander an.

# 2 Ziele

Ziel des Spiels ist es als Repräsentant einer Fraktion, seine Machtstellung im Spiel möglichst stark auszubauen. Dieses Ziel kann auf verschiedenen Wegen erreicht werden:

- Ausbau der Flotte (Kampfstärke)
- Maximierung des Einkommens / der Produktion
- Intensive Forschung
- Erfolgreicher Angriff auf anderer Fraktionen
- Gewinnbringender Handel

# 3 Fraktionen

Der Spieler wählt bei der Registrierung die Fraktion aus, welche er im Spiel repräsentieren möchte. Die Zugehörigkeit zu einer Fraktion kann im Laufe des Spiels nicht mehr verändert werden. so bildet die Auswahl der Fraktion eine folgeschwere Entscheidung für den weiteren, persönlichen Spielverlauf.

Die Fraktionen unterscheiden sich und bieten je nach Spielverhalten taktische Vorteile

## 3.1 Piraten

Die Piraten sind Seeräuber, welche durch Gewalt, Plünderung und Freiheitsberaubung ihre persönlichen Ziele durchsetzen.

- Hinterhalt - Anderen Fraktionen entdecken einen Piratenangriff erst verspätet
- Skrupellosigkeit - Piraten erhalten nach einem erfolgreichen Angriff 15% extra Beute

## 3.2 Händler

Die Händler sind freie Seefahrer welche durch Handel einen möglichst großen Gewinn erwirtschaften wollen.

- günstige Winde - Die Schiffe der Händler sind 20% schneller als die Schiffe der anderen Fraktionen

- Verhandlungsgeschick - Händler haben eine um 10% erhöhte Produktion aller Rohstoffe
- Treibgut bergen - Der Händler kann Trümmer die auf See schwimmen bergen und diese wiederverwenden

### 3.3 Marine

Die Marine sorgt für Recht und Ordnung auf See und jagt gezielt nach Piraten.

- Kopfgeldjäger - Bei einem erfolgreichen Kampf gegen einen Piraten, erhalten Mitglieder der Marine 20% der zerstörten Flotte als Kopfgeld
- Harter Schale - Die Schiffe sind so konzipiert um selbst nach einem Kampf nicht sofort zu sinken, die Verluste der Marine sind um 10% reduziert

## 4 Inseln

Der Spieler bekommt zu Beginn des Spiels eine zufällige Insel zugewiesen auf der er seine Wirtschaft aufbaut. Später erhält er die Möglichkeit weitere Inseln zu besiedeln, wobei die Maximalanzahl bei 5 Inseln liegt. Eine Insel kann nicht durch Kämpfe übernommen werden. Nach einem Kampf an einer bestimmten Insel, treiben Trümmer der Schiffswracks im Meer, welche von Händlern mit Bergungsschiffen aufgesammelt werden können.

## 5 Rohstoffe

Gebäude / Schiffe und Forschung benötigen Rohstoffe. Diese werden auf einer Insel produziert und können zusätzlich durch Handel oder gewonnenen Kämpfen erworben werden.

Dabei wird grundsätzlich zwischen 4 Rohstoffen unterschieden:

- Gold - allgemeines Zahlungsmittel
- Holz - Grundrohstoff für Gebäude, Schiffe
- Eisen - wird für Waffen, Panzerung, Gebäude, Forschung, Verteidigungsgebäude und Schiffe benötigt
- Nahrung - wird zur Rationierung auf Schiffsfahrten und zur Versorgung der Arbeiter am Bau benötigt

## 6 Punkte

Spieler erhalten Punkte für die Fertigstellung von Gebäuden, Forschungen, Schiffen und Verteidigung. Sollten Schiffe im Kampf zerstört werden. Wie die Punkte verteilt werden, steht noch nicht fest.

## 7 Gebäude

Jeder Fraktion stehen 7 Gebäude mit folgenden Schwerpunkten zur Verfügung

Eigenschaft	Piraten	Händler	Marine
Goldproduktion	Unterschlupf	Handelskontor	Hauptquartier
Holzproduktion	Holzfällerhütte	Holzfällerhütte	Holzfällerhütte
Eisenproduktion	Schmiede	Schmiede	Schmiede
Nahrungsproduktion	Fischerhütter	Farm	Jagerhaus
Schiffbau	Werft	Werft	Werft
Forschung	Spionagelager	Erfinderhütte	Werkstatt
Architektur	Handwerkslager	Architektenbüro	Bauhof

Dabei gibt es 3 Faktoren die Produktions-, Kosten- und Bauzeitentwicklung festlegen. In Abstimmung mit den Basiskosten steigen die Werte exponential an, dadurch muss der Spieler für hohe Gebäudestufen länger Rohstoffe ansaparen als für niedrige Gebäudestufen.

Die Kosten und Basiswerte belaufen sich wie folgt.

Typ	Gold	Holz	Eisen	Nahrung	Bauzeit	Zeitfaktor	Kostenfaktor
Goldproduktion	•	•	•	•	20s	•	•
Holzproduktion	•	•	•	•	15s	•	•
Eisenproduktion	•	•	•	•	60s	•	•
Nahrungsproduktion	•	•	•	•	25s	•	•
Schiffbau	•	•	•	•	90s	•	•
Forschung	•	•	•	•	180s	•	•
Architektur	•	•	•	•	135s	•	•

## 8 Produktion

Die Produktion von Rohstoffen ist abhängig von der Ausbaustufe des jeweiligen Gebäudes. Um den Betrieb der Gold, Holz und Eisenproduktion aufrecht zu halten wird kontinuierlich Nahrung benötigt. Sollte keine Nahrung mehr zur Verfügung stehen wird die Produktion halbiert. Die Nahrungsproduktion benötigt keine laufenden Rohstoffe und produziert ohne Gegenleistung.

## 9 Karte

Die Karte ermöglicht eine genaue Positionsbestimmung von Spielern und deren Inseln. Sie gibt einen Überblick über die Inselgruppen. Die Karte setzt sich aus 30\*30 Inselgruppen zusammen, wobei jede Inselgruppe aus 5 Inseln besteht. Zusätzlich ermöglicht die Karte direkte Interaktion (Angriff/Nachricht senden) mit anderen Spielern bzw deren Inseln. Informationen zum Spieler wie dessen Gilde und dessen Platzierung werden auch angezeigt.

## 10 Werft

In der Werft werden alle Arten von Schiffen produziert. Jede neue Ausbaustufe der Werft verringert die Bauzeit von Schiffen auf **dieser** Insel. In einer Werft kann immer nur ein Schiff zu einem Zeitpunkt in Bau sein. Allerdings ist es möglich mehrere Baulisten in Form einer Warteschlange zu erstellen, sobald die nötigen Rohstoffe für ein Schiff oder mehrere zur Verfügung stehen. Ein Schiff ist einsatzbereit sobald es in der Werft fertiggestellt wurde.

## 11 Forschung

Forschungen dienen der Erschließung neuer Technologien um verschiedenen Anforderungen gerecht zu werden. Wann eine Technologie verfügbar ist hängt von der Stufe der Forschungseinrichtung und der Stufe bereits bekannter Technologien ab.

Name	Gold	Holz	Eisen	Nahrung	Dauer	Zeitfaktor	Kostenfaktor
Koordination	•	•	•	•	•	•	•
Navigation	•	•	•	•	•	•	•
Segel	•	•	•	•	•	•	•
Holzverarbeitung	•	•	•	•	•	•	•
Metallbau	•	•	•	•	•	•	•
Pyrotechnik	•	•	•	•	•	•	•
Kanonenbau	•	•	•	•	•	•	•
Spionage	•	•	•	•	•	•	•
Kolonisierung	•	•	•	•	•	x10	•

### 11.1 Effekte

- Koordination - koordiniert Flotten und ermöglicht so mehrere Flotten gleichzeitig zu verschicken
- Navigation - ermöglicht mit einer Flotte größere Strecken zurückzulegen
- Segelherstellung - erhöht die Qualität der Segel und damit die Geschwindigkeit der Schiffe
- Holzverarbeitung - wird für die Entwicklung neuer Schiffe benötigt und erhöht die Standhaftigkeit von Schiffen
- Metallbau - wird für Kanonenbau benötigt
- Pyrotechnik - erhöht die Durchschlagskraft von Kanonen und wird für Kanonenbau benötigt
- Kanonenbau - wird für die Entwicklung größerer Kriegsschiffe benötigt
- Spionage - ermöglicht die Spionage anderer Spieler
- Kolonisierung - wird benötigt um neue Inseln zu erschließen

## 12 Schiffe

Schiffe werden in Form von Flotten eingesetzt um verschiedene Aufträge zwischen zwei Inseln auszuführen. Dabei unterscheidet man zwischen Transport- und Kriegsschiffen. Jeder Schiffstyp hat dabei bestimmte Eigenschaften.

### 12.1 Überblick

- Lagerraum (Tonnen = t)
- Geschwindigkeit (Knoten = kn)
- Angriffsstärke (Kanonenzahl)
- Verteidigung
- Bauzeit
- Baukosten
- Transportkosten

Die Bauzeit, Angriffsstärke, Verteidigung und Geschwindigkeit können durch den Ausbau von Gebäuden und Forschung verbessert werden.

### 12.2 Flottenaufträge

Die einzelnen Schiffe dienen verschiedenen Auftragsarten und bestimmte Aufträge sind speziellen Schiffstypen vorbehalten. Jede Fraktion hat dabei Zugriff auf bestimmte Schiffstypen.

Name	Fraktion	Transport	Angriff	Verlegen	Bergung	Kolo.
Kleines Transportschiff	P/H/M	•		•		
Kleine Fregatte	P/H/M	•	•	•		
Große Fregatte	P/H/M	•	•	•		
Kolonieschiff	P/H/M	•		•		•
Galeone	P/M	•	•	•		
Schlachtschiff	P/M	•	•	•		
Linieneschiff	P/M	•	•	•		
Handelsschiff	H	•		•		
Bergungsschiff	H	•		•	•	

### 12.3 Herstellungskosten

Name	Gold	Holz	Eisen	Nahrung	Bauzeit
Kleines Transportschiff	•	•	•	•	•
Kleine Fregatte	•	•	•	•	•
Große Fregatte	•	•	•	•	•
Kolonieschiff	•	•	•	•	•
Galeone	•	•	•	•	•
Schlachtschiff	•	•	•	•	•
Linien Schiff	•	•	•	•	•
Handelsschiff	•	•	•	•	•
Bergungsschiff	•	•	•	•	•

### 12.4 Schiffseigenschaften

Name	Laderaum	Geschw.	Angriffstärke	Verteidigung	Ration
Kleines Transportschiff	•	•	•	•	•
Kleine Fregatte	•	•	•	•	•
Große Fregatte	•	•	•	•	•
Kolonieschiff	•	•	•	•	•
Galeone	•	•	•	•	•
Schlachtschiff	•	•	•	•	•
Linien Schiff	•	•	•	•	•
Handelsschiff	•	•	•	•	•
Bergungsschiff	•	•	•	•	•

## 13 Verteidigung

Verteidigungsanlagen dienen dem Schutz einer Insel und können durch Ausbau des Architekturgebäudes zur Verfügung. Der Händler hat dabei eine größere Auswahl an Möglichkeiten als Piraten und Marine

Name	Gold	Holz	Eisen	Nahrung	Bauzeit	Schaden	Verteidigung
Seemine	•	•	•	•	•	•	1
Mauer	•	•	•	•	•	0	•
Wachen	•	•	•	•	•	•	•
Kanoniere	•	•	•	•	•	•	•
Kanonenturm	•	•	•	•	•	•	•

## 14 Nachrichten

Über ein Nachrichtensystem sind Spieler in der Lage zu kommunizieren und erhalten Benachrichtigungen. Dabei gibt es verschiedene Nachrichtentypen

- normale Nachricht (Weiß)
- Spionagebericht (Blau)
- Gildennachricht (Grün)
- Kampfbericht (Rot)



## 15 Gilden

Eine Gilde ist ein Zusammenschluss mehrerer Spieler. Sie bieten die Möglichkeit sich nach außen hin als Gemeinschaft zu präsentieren und über Rundmails zu Organisieren. Zudem sieht man welcher Spieler gerade online ist und welcher nicht. Der Gildenleiter hat dabei die Möglichkeit verschiedene Rollen und Berechtigungen anzulegen.

Berechtigungen:

- Gilde auflösen
- Bewerbungen bearbeiten
- Mitglieder entfernen
- Rundmail schreiben
- Mitgliederliste einsehen
- Onlinestatus einsehen
- Äußere Präsentation ändern
- Innere Präsentation ändern
- Rollen bearbeiten

## 16 Kampfhandlung

Sollte eine Flotte mit einem Angriffsauftrag seine Zielkoordinaten erreichen beginnt der Kampf. dabei steht der Angreifer mit seiner Flotte dem Verteidiger mit seiner Flotte + Verteidigung gegenüber.

Seeminen nehmen eine besondere Rolle ein. Ein Teil von ihnen explodiert sobald sich eine Flotte mit Angriffscharakter die Insel erreicht. Der Schaden wird auf die Schiffe verteilt wobei maximal 30/aller Minen explodieren können. Sollten die Schiffe danach noch einsatzbereit sein, kämpft Flotte gegen Flotte (beim Händler unterstützt auch noch die weitere Verteidigung) Über die Verrechnung des Kampfschadens muss noch nachgedacht werden.