Game Space und Konkurrenzanalyse unseres Piratenabenteuers

Übung 02 Game Space

Game Design · Gruppe 3 · Hochschule Hof · Wintersemester 2026/27
Stand: 27. Oktober 2026

Daniel Hildebrandt · Jan Kemnitzer · Katharina Söll · Paul Kemajou · Vivien Scholz

Ausgangspunkt und Auswahl

Unser geplantes Spiel ist ein Adventure-RPG im Pixel-Art-Stil für den PC-Webbrowser. Als Kapitän erkundet der Spieler eine Inselwelt, handelt, verbessert sein Schiff und trifft moralische Entscheidungen. Diese sollen Belohnungen, das Erscheinungsbild des Kapitäns und die abschließende Begegnung mit dem Piratenkönig beeinflussen. [1]

Wir vergleichen drei Spiele mit ähnlichen Spielmotiven. Anschließend untersuchen wir bei Pirates! und Windward die räumlichen Entscheidungen nach Übung 02 und übertragen die Erkenntnisse auf unsere Inselwelt. Unser möglicher Schwerpunkt: Seewege und Begegnungen führen zu persönlichen Entscheidungen mit erkennbaren Folgen. [7, Folie 26]

Direkter Vergleich

Vergleichsspiel	Gemeinsamkeiten	Unterschied und unser geplanter Schwerpunkt
Sid Meier's Pirates! [2]	Seefahrt, Handel, Piraterie, Hafenbesuche, Schiffsverbesserungen und die Entwicklung eines Kapitäns.	Bietet große Handlungsfreiheit, Beziehungen zu Nationen sowie Seegefechte und Fechtduelle. Bei uns soll der moralische Weg gezielt Aussehen, Belohnungen und Finale prägen.
Windward [3]	Inselerkundung, Handel, Aufträge, Schiffsgefechte und Fortschritt durch bessere Schiffe und Ausrüstung.	Setzt auf eine prozedural erzeugte Sandbox, wachsende Städte und Solo- oder Koop-Spiel. Wir planen ein persönliches Abenteuer mit dem Piratenkönig als zentralem Gegenspieler.
Sail Forth [4]	Maritime Erkundung, fantastische Begegnungen, Piratenkämpfe und die Verbesserung von Segelschiffen.	Betont zugängliche Segelphysik und eine anpassbare Flotte in einer 3D-Welt. Bei uns stehen die Entwicklung des Kapitäns und seine Entscheidungen in einer 2D-Pixelwelt stärker im Mittelpunkt.

Einordnung unseres Spielkonzepts

Erkundung, Kämpfe und Schiffsfortschritt sind vertraute Elemente des Genres. Pixelgrafik und Browserzugang ergänzen unser Profil; der zentrale Unterschied soll aus den Folgen der Entscheidungen entstehen. Dafür muss die Spielwelt Situationen anbieten, in denen sich verschiedene Wege sinnvoll abwägen lassen.

Game Space in Sid Meiers Pirates

Die Vorlesung versteht Spielraum als Grundlage für Regeln, Handlungen und bedeutsame Entscheidungen. Für Übung 02 untersuchen wir deshalb zwei Spiele genauer: Welche räumliche Wahl entsteht, warum ist sie relevant und wie wird sie vermittelt? [7, Folien 12 und 26]



Abbildung 1: Seegefecht in Sid Meier's Pirates! Offizieller Steam-Screenshot, Firaxis Games / 2K. [8]

- **Raumstruktur:** Der offene Seeraum bietet Bewegungsfreiheit. Die Schiffe bilden bewegliche Bezugspunkte; Abstand und Ausrichtung bestimmen die taktischen Möglichkeiten. Im Modell der Vorlesung lässt sich dies als „Points in Space" lesen. [7, 8]
- **Entscheidung:** Seitlich in Schussposition gehen, während des Nachladens ausweichen oder die Distanz zum Entern schließen. Die Kanonen feuern seitwärts; direkter Schiffskontakt löst das Entern aus. [2, S. 32–35]
- **Warum bedeutsam:** Annähern ermöglicht einen anderen Kampfverlauf, setzt das eigene Schiff aber stärker unter Druck. Die räumliche Position beeinflusst damit Handlungsmöglichkeiten und Risiko. Eine freie Wasserfläche kann bereits taktisch interessant sein. [2]
- **Wie vermittelt:** Der Screenshot zeigt Schiffsausrichtung und Abstand direkt. Windanzeiger, Geschwindigkeitsangaben, Mannschaftsstärke und geladene Kanonen liefern zusätzliche Orientierung. [8]

Für unser Spiel: Schon eine kleine Seekampffläche braucht verständliche Beziehungen zwischen Position, Reichweite und Gefahr. Die konkrete Umsetzung muss zu unserem geplanten Kampfsystem passen.

Game Space in Windward

Hier verbindet sich die freie Bewegung auf See mit Küsten, Häfen und befestigten Orten. Das Beispiel zeigt, wie die Anordnung dieser Elemente aus einer Fahrt eine räumliche Abwägung machen kann.



Abbildung 2: Küstenraum mit Hafen, Türmen und mehreren Schiffen in Windward. Offizieller Steam-Screenshot, Tasharen Entertainment. [3]

- **Raumstruktur:** Küsten begrenzen den befahrbaren Raum; Häfen und Türme bilden wichtige Orte. Als abstraktes Modell passt ein „Web“ aus Zielen und möglichen Verbindungen, innerhalb einer frei befahrbaren Wasserfläche. Das ist unsere Einordnung nach der Vorlesung. [7]
- **Entscheidung:** Einen Gegner auf freier See bekämpfen oder zu unterstützenden Türmen locken; nach Beschädigung den Hafen aufsuchen oder weiterfahren. Der offizielle Einsteigerleitfaden empfiehlt Türme gegen starke Piraten und beschreibt kostenlose Reparaturen am Dock. [9]
- **Warum bedeutsam:** Die Wahl des Kampf- oder Reparaturorts verändert Risiko, Zeitaufwand und Ressourcenverbrauch. Eine günstige Position kann einen starken Gegner beherrschbarer machen; der Umweg zum Hafen unterbricht dafür das aktuelle Vorhaben. [9]
- **Wie vermittelt:** Küstenverlauf und Gebäude sind in der Spielansicht erkennbar. Die Minikarte zeigt die räumlichen Zusammenhänge; farbige Markierungen machen Zugehörigkeiten sichtbar. Der Screenshot illustriert diese Orientierung, nicht alle möglichen Folgen einer Entscheidung. [3]

Für unser Spiel: Häfen sollten konkrete Vorteile bieten, und gefährliche Seewege müssen vor dem Befahren erkennbar sein. Unterschiedliche Routen brauchen Unterschiede bei Aufwand, Risiko oder Belohnung.

Game Space unseres Spiels

Die Vorlesung unterscheidet Plattform, tatsächlichen Spielort und Raum innerhalb des Spiels. Für unser Projekt ergibt sich folgende Einordnung. Der Kartenaufbau ist ein Vorschlag für die weitere Entwicklung. [7, Folie 8]

- **Plattform:** PC-Webbrowser, Steuerung mit Tastatur und gegebenenfalls Maus. Bedienelemente und wichtige Hinweise müssen im Browserfenster gut lesbar sein. [1]
- **Physischer Spielort:** Als primären Nutzungskontext nehmen wir einen Schreibtisch zu Hause oder an der Hochschule an. Eine Pausefunktion und verständliche Wiedereinstiegshinweise wären dafür sinnvoll.
- **Raum im Spiel:** Eine Inselwelt mit frei befahrbarer See, Häfen, Begegnungen und später zugänglichen Regionen; ergänzend die vorgesehenen Kampfszenen. [1]

Räumliche Organisation und erster Kartenentwurf

Wir kombinieren „Points in Space“ für Entdeckungen mit einem „Web“ aus sinnvollen Seewegen. Später freigeschaltete Regionen passen zu „Divided Space“. Lineare Storymeilensteine können Orientierung geben. Ein Raster wäre höchstens eine technische Kartenstruktur; daraus folgt keine Bewegung von Feld zu Feld. [7, Folien 14–18]

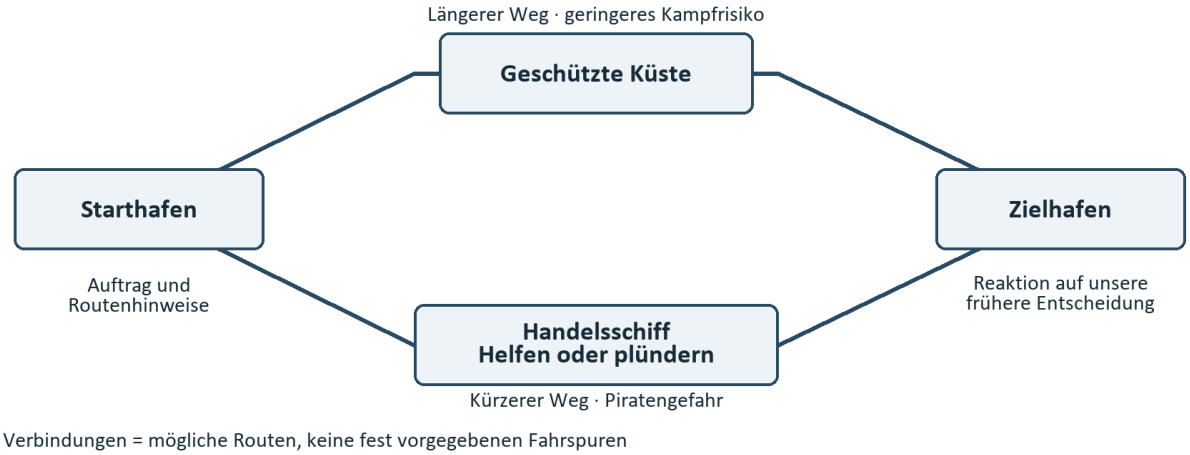


Abbildung 3: Knoten-Verbindungs-Modell nach „Molecule Design“. Keine bereits implementierte Karte. [7, Folie 22]

- **Wahl und Konsequenz:** Sicherer Umweg oder gefährlichere Abkürzung; beim Handelsschiff helfen oder plündern. Denkbare Folgen sind andere Belohnungen und eine veränderte Reaktion im Zielhafen.
- **Erkennbarkeit:** Kartenhinweise, sichtbare Piratenpatrouillen und ein Notsignal kündigen die Alternativen an. Im Zielhafen soll ein Dialog den Zusammenhang mit unserer Handlung erkennbar machen.

Beide Routen dürfen wieder zusammenführen. Im Sinne der „Convexity“ wechseln überschaubare Ziele und offene Wahlphasen. Damit die Entscheidung bedeutsam bleibt, müssen ihre Folgen auch nach dem Zusammenführen fortbestehen. [7, Folien 31–37]

Zielgruppe und Spielmotivation

Unsere angestrebte Zielgruppe sind Jugendliche ab etwa zwölf Jahren und Erwachsene, die gerne Abenteuer erleben, neue Gebiete entdecken und ihre Spielfigur weiterentwickeln. Regelmäßig erreichbare Ziele, Schiffsverbesserungen und sammelbare Gegenstände sollen Fortschritt vermitteln. Die Entscheidungen des Kapitäns sollen zusätzlich die Identifikation mit der Figur und das Interesse an einem weiteren Spieldurchlauf fördern. [1]

Aus den beschriebenen Mechaniken leiten wir folgende Überschneidungen ab: Pirates! passt besonders zur Freude an Freiheit und der Kapitänsrolle, Windward zu Handel und stetigem Ausbau, Sail Forth zu Entdeckungsfreude und Segeln. Unser Schwerpunkt verbindet Erkundung und Fortschritt mit der Frage, welche Art von Kapitän der Spieler werden möchte. Diese Einordnung beschreibt Spielmotive, keine gemessenen Nutzergruppen. [2–4]

Stärken der Vergleichsspiele

Sid Meier's Pirates! verbindet unterschiedliche Tätigkeiten zu einer Kapitänslaufbahn. Handel, Seegefechte, Fechtduelle und Beziehungen zu Nationen bieten mehrere Wege zu Erfolg und Ansehen. Darin sehen wir eine Stärke für Spieler, die ihre Rolle selbst gestalten möchten. Für uns ist besonders relevant, dass eine Entscheidung mehrere Bereiche des Abenteuers berühren kann. [2]

Windward verknüpft Handel und Aufträge mit der Entwicklung von Städten und dem Zugang zu besseren Schiffen. Dadurch können einzelne Fahrten zu einem längerfristigen Fortschritt beitragen. Die prozedurale Welt und die Möglichkeit zum kooperativen Spiel erweitern die Spielmöglichkeiten. Für unser Konzept ist vor allem der nachvollziehbare Zusammenhang zwischen Tätigkeit, Belohnung und Ausbau interessant. [3]

Sail Forth macht die Seefahrt selbst zu einem wichtigen Teil des Erlebnisses. Das zugängliche Wind- und Segelsystem, unterschiedliche Begegnungen und anpassbare Schiffe verbinden die Reise mit Entdeckung und Entscheidungen. Daraus ergibt sich für uns der Anspruch, dass bereits das Unterwegssein interessant und die Wirkung der Steuerung verständlich sein sollte. [4]

Unsere Chancen und Risiken

- Persönliche Entwicklung: Wiedererkennbare Folgen können die Bindung an den Kapitän stärken. Bleiben sie auf einen Zahlenwert oder eine kosmetische Änderung beschränkt, wäre die Abgrenzung zu bestehenden Rufsystemen schwach.
- Unterschiedliche Spielwege: Ehrenhaftes Verhalten und Piraterie können zum erneuten Spielen motivieren. Ist ein Weg dauerhaft deutlich lohnender, wird die Entscheidung zur bloßen Optimierung. Beide Wege brauchen attraktive Vorteile und nachvollziehbare Nachteile.
- Zugänglichkeit und Umfang: Browserzugang und eine übersichtliche Pixelwelt können den Einstieg erleichtern. Handel, der Wechsel zwischen See- und Kampfszenen, Charakterentwicklung und alternative Ausgänge erzeugen jedoch gemeinsam erheblichen Entwicklungsaufwand. Eine zu breite Umsetzung könnte zulasten der Kernmechanik gehen.

Mögliches Alleinstellungsmerkmal

Unser Spiel soll moralische Entscheidungen mit sichtbarer Kapitänsentwicklung und einem veränderten Ausgang der Geschichte verbinden.

Ehrenhaftes Verhalten soll beispielsweise seltene Gegenstände oder besondere Vorteile ermöglichen, während Piraterie mehr Gold bringen kann. Das Erscheinungsbild des Kapitäns soll seinen Weg erkennen lassen. Im Finale sind eine Konfrontation mit dem Piratenkönig oder ein Bündnis mit ihm mögliche Richtungen. Entscheidend ist, dass diese Folgen aus früheren Handlungen hervorgehen. [1]

Konkrete Erkenntnisse für unser Spieldesign

- Entscheidungen verknüpfen: Aus Pirates! nehmen wir mit, dass Handlungen mehrere Spielbereiche betreffen können. Als erster Test bietet sich ein Handelsschiff an: Helfen könnte einen späteren Vorteil im Hafen eröffnen, Plündern sofort mehr Gold liefern, aber eine spätere Begegnung erschweren.
- Orte und Wege begründen: Nach Windward sollten Häfen einen erkennbaren Nutzen haben. Zwei Seewege werden erst dann interessant, wenn sie sich bei Risiko, Zeitaufwand oder Belohnung unterscheiden. Der Entwurf auf Seite 4 macht dies überprüfbar.
- Seefahrt verständlich machen: Aus Pirates! und Sail Forth nehmen wir die Bedeutung von Position und Segeln mit. Sichtbare Wind- und Segelzustände sollten nachvollziehbar auf die Fahrt wirken; Gefahren müssen rechtzeitig erkennbar sein.
- Klein umsetzen und testen: Zuerst zwei Häfen, zwei Wege, eine Begegnung und eine spätere Konsequenz. Testpersonen sollen vor der Wahl die Unterschiede erklären und danach die Folge ihrer Handlung benennen können. Wir beobachten außerdem, ob ein Weg fast immer bevorzugt wird.

Bewertung und Entwicklungsstand

Diese Verbindung ist unser möglicher Schwerpunkt gegenüber den ausgewählten Vergleichsspielen. Eine generelle Marktneuheit lässt sich daraus nicht ableiten: Handlungsfreiheit und Rufsysteme sind im Genre etabliert. Auch Munitionswahl und Enterkämpfe, die in den ergänzenden Entwürfen hervorgehoben werden, sind bereits aus Sid Meier's Pirates! bekannt. [2, 5, 6]

Der Prototyp enthält Schiffssteuerung, unterschiedliche Schiffsdarstellungen und eine NPC-Route. Der Kartenentwurf, Hafenfunktionen, Routenfolgen, Moralsystem und alternative Ausgänge sind Vorschläge beziehungsweise geplante Funktionen, noch kein zusammenhängend spielbarer Ablauf.

Quellen

Abruf der Onlinequellen: 27.10.2026. Spielangaben und Bilder stammen aus den verlinkten Quellen; räumliche Einordnung, Bewertung und Kartenentwurf sind unsere Analyse.

[1] Game Design Gruppe 3. High Concept. Redmine, Stand 21.10.2026. Projektkonzept

[2] Firaxis Games. Sid Meier's Pirates! Offizielles Handbuch. Handbuch

[3] Tasharen Entertainment. Windward. Offizielle Spielbeschreibung. Steam

[4] Festive Vector. Sail Forth. Offizielle Spielbeschreibung. Steam

[5] Tides of Fortune Game Design. Beispielentwurf, Version 1.0. Bereitgestelltes PDF.

[6] Gamemanual. Ergänzender Konzeptentwurf. Bereitgestelltes PDF.

[7] Software Engineering und Gamedesign. Vorlesungsfolien 04, WS 2026/27. 04_vor_sweGame_ws26.pdf, besonders Folien 8–9, 12, 14–18, 22–26 und 31–37.

[8] Firaxis Games / 2K. Sid Meier's Pirates! Offizieller Screenshot. Steam

[9] Justin, ArenMook und Albert Wintervacht. OFFICIAL Beginner's Guide to Windward. Abschnitte Combat quests und Talents. Leitfaden

Die Entwürfe [5] und [6] liefern ergänzende Ideen. Maßgeblich für die geplante Positionierung ist das High Concept [1].