

GAME DESIGN DOCUMENT

Arubia

Sopra Gruppe 11
Tutor: Gerrit Freiwald

Gruppenmitglieder:
Jonas Klein,
Alexander Ringwald,
Julian Schur,
David Stark,
Martin Wittig

Datum: 8. Jan. 2023

Inhalt

1. Änderungsliste	2
2. Spielkonzept	2
Zusammenfassung	2
Zentrale Mechanik	2
3. Benutzeroberfläche	3
Spieler-Interface	3
Menü-Struktur	6
4. Technische Merkmale	8
Technologien	8
Mindestanforderungen	8
5. Spiellogik	9
Spielaktionen	9
Spielobjekte	14
Spielablauf	16
Statistiken	16
Achievements	17
6. Screenplay	18

1. Änderungsliste

- Zulassen von mehreren Schiffen
- Einführung des Hafens (O 18, A19)
- Einführung von Schiffskollisionen, Schiffswracks (O 19, A 20)
- Einführen von Baumstümpfen. (O 20)
- Gebäude bekommen Lebenspunkte, die mit der Mittleren Maustaste aufgebaut / repariert werden können. Hierfür ist ein Arbeiter notwendig.
- Auflösung in Optionen einstellbar.

2. Spielkonzept

Zusammenfassung

Wir schreiben das Jahr 1720 unter der Führung von Philipp V. im spanischen Königreich. Du hast ein paar Gefolgsleute dabei und bist auf Erkundungsreise in Mittelamerika, als dich ein Brief des Königs erreicht. Dieser befiehlt dir, sein Königreich auszuweiten, indem du die Inselgruppe Arubia einnimmst. Doch gib Acht: Der Anführer der Piraten hat seine Männer losgeschickt, welche dasselbe Ziel haben und versuchen, dich daran zu hindern, die Inselgruppe einzunehmen.

Doch Du und deine Mannschaft seid für ein derartiges Unterfangen nicht ausgerüstet, die Vorräte werden schnell knapp.

Das Abenteuer kann beginnen!

Dein Lager erweitert sich natürlich nicht von selbst! Sammle unterschiedlichste Ressourcen, um neue Gebäude zu bauen und die Strukturen auf deiner Insel zu vergrößern.

Die Piraten sind stark, umso wichtiger ist daher die Ausbildung deiner Krieger. Sie dienen dem Schutz deines Dorfes und sollten zu jeder Zeit einsatzbereit sein.

Niemand will hungrige Krieger in seinen Reihen haben. Sorge dafür, dass immer genug Nahrung zur Verfügung steht, in dem du deine Weizenfelder beackerst.

Die Ausbildung einiger Bauern ist in diesem Bereich essentiell. Je mehr Bauern du dafür verwendest, desto mehr kannst du produzieren.

Begib dich auf anderen Inseln auf Erkundungstour, baue dein eigenes Lager oder schlage die Piraten in die Flucht und übernimm deren Dorf! Jedoch solltest du dich nicht zu sehr in Sicherheit wiegen. Deine Lager können jederzeit überrannt werden.

Wirst du für deinen König die Welt dominieren oder sogar die Piraten komplett auslöschen? Finde es heraus.

Zentrale Mechanik

Bei Arubia handelt es sich um ein Echtzeit-Strategiespiel, welches Ähnlichkeit mit Age of Empires aufweist. Wir unterscheiden uns aber unter anderem durch die Limitierung auf eine Art von Angriffstruppen.

Der Spieler muss sein Dorf erweitern, seine Dörfer gegen die Piraten verteidigen, sowie auf andere Inseln expandieren, um mehr Inseln als die Piraten zu beherrschen.

Ressourcen dafür kann der Spieler durch das Fällen von Bäumen, das Bauen sowie reparieren von Gebäuden und das Anbauen von Nahrung für die Versorgung der eigenen Einheiten. Diese Aufgaben erledigen die Bauern. Um neue Inseln zu erreichen, muss der Spieler Schiffe bauen und diese mit Einheiten auf neue Inseln schicken.

Die Piraten können vom Spieler mit den eigenen Kriegern angreifen. Neue Bauern sowie Krieger können im Basislager sowie in der Kaserne ausgebildet werden..

Bereits in Besitz genommene Dörfer können wieder erobert werden. Hierfür müssen die Gebäude zerstört und die eigenen neu gebaut werden.

Der Spieler spielt gegen die KI des Piratenanführers, der die selben Ziele hat, und seine Piraten geschickt hat, der Spielablauf ist hier derselbe.

Gewinner ist, wer nach einer bestimmten Zeit mehr Inseln besetzt hat ODER den jeweils anderen komplett ausgelöscht hat (Alle gegenerischen Einheiten getötet hat UND alle gegenerische Gebäude zerstört hat). Falls es zu einem Gleichstand kommt, gewinnt der, der die nächste Insel erobert oder den anderen zuerst auslöscht.

3. Benutzeroberfläche

Spieler-Interface

Der Spieler betrachtet die Spielwelt wie in einem typischen Top-Down Spiel (z.B. Stardew Valley) aus der Vogelperspektive. Entsprechend werden 2D Grafiken verwendet. Am oberen Bildschirmrand befindet sich in einer Leiste die Anzeige für die Ressourcen (Holz, Eisen und Nahrung), die im Besitz des Spielers sind, und eine Anzeige mit der Anzahl an Einheiten des Spielers. Zusätzlich ist am oberen Bildschirmrand eine Übersicht, die zeigt, wie viele Inseln bereits vom Spieler bzw. den Piraten besetzt sind und eine Anzeige, wie viel Zeit noch bis zum Spielende übrig ist. Außerdem befindet sich am linken Bildschirmrand ein Menü, mit Gebäuden, die gebaut werden können. Gebäude, für die zu wenig Ressourcen vorhanden sind, sind ausgegraut und können somit nicht gebaut werden. Die mit der *Taste Tabulator* aufrufbare Karte zeigt alle Inseln der Spielwelt. Die Inseln sind farblich markiert, falls sie besetzt wurden (rot: für die Inseln des Spielers, schwarz: für die Inseln der Piraten).

Die Kamera lässt sich mit Tasten (siehe Tabelle 1) über die Spielwelt bewegen und ist nicht an Spielfiguren gebunden. Alle eigenen Spielfiguren sind steuerbar, indem sie mit der Maus angeklickt werden und ihnen dann ebenfalls mit der Maus eine Aufgabe zugewiesen wird. Auch die Gebäude im Menü auf der linken Seite lassen sich mit der Maus auswählen und daraufhin zum Bau platzieren. Gegnerische Einheiten und Gebäude auf Inseln, auf denen sich keine eigenen Objekte (Einheiten und Gebäude) befinden, werden nicht gezeichnet. Dies ersetzt den Fog of War.



Abbildung 1: Beispielabbildung für die Kameraperspektive und das HUD

Die Tastenbelegung ist beispielhaft als Standardwert in Tabelle 1 dargestellt und kann innerhalb der Optionen verändert werden.

Taste	Beschreibung
W	Kamerabewegung nach oben
S	Kamerabewegung nach unten
A	Kamerabewegung nach links
D	Kamerabewegung nach rechts
Tab	Öffnen und schließen der Karte
ESC	Pausiert das Spiel und ruft das Pausemenü auf

Tabelle 1: Tastaturbelegung

Die weitere Steuerung wird über die Maus realisiert. Hier dient die linke Maustaste zum navigieren in Menüs und um Einheiten/Spielobjekte auszuwählen. Die rechte Maustaste dient zum Platzieren von Gebäuden oder um Einheiten zur entsprechenden Mausposition zu schicken und dort ggf. arbeiten zu lassen (Getreide abbauen, in Mine arbeiten, Holz abhacken). Die mittlere Maustaste wird genutzt, um Bauern zum Reparieren an ein Gebäude zu schicken.

Menü-Struktur

In der folgenden Abbildung (Abbildung 2) sieht man das Hauptmenü von Arubia. Wie die Menüstruktur und wie die Menüs ineinander verschachtelt sind, lässt sich aus den folgenden beiden Diagramme (Abbildung 3 und Abbildung 4, nächste Seite) entnehmen.



Abbildung 2: Hauptmenü von Arubia

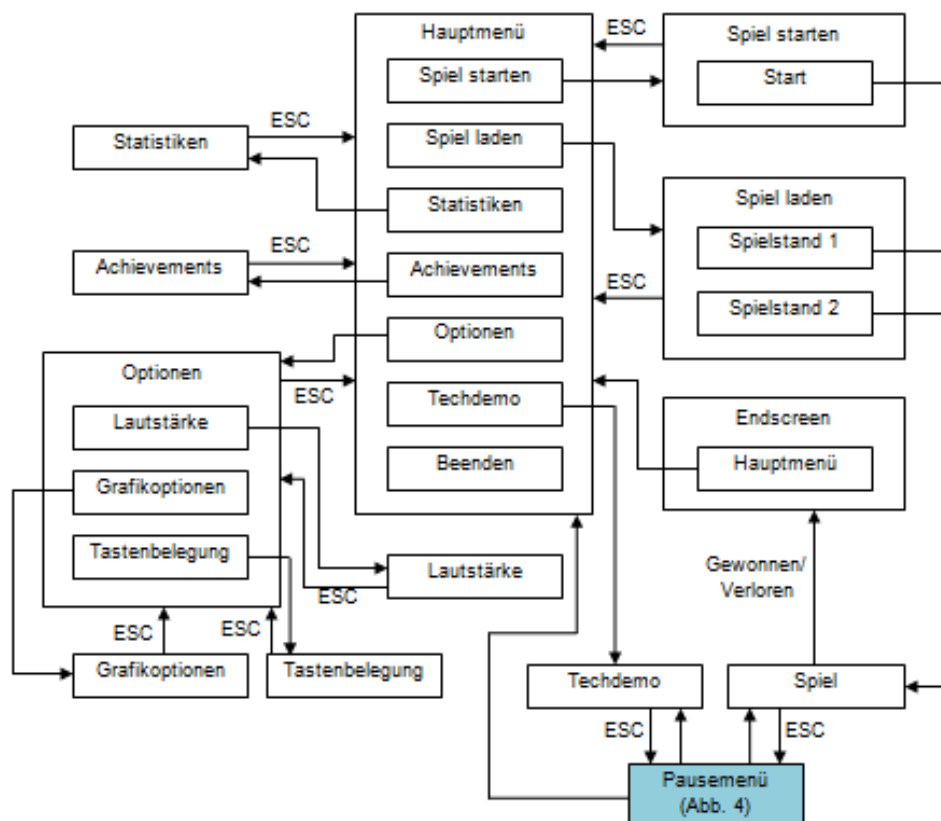


Abbildung 3: Menüstruktur ausgehend vom Hauptmenü

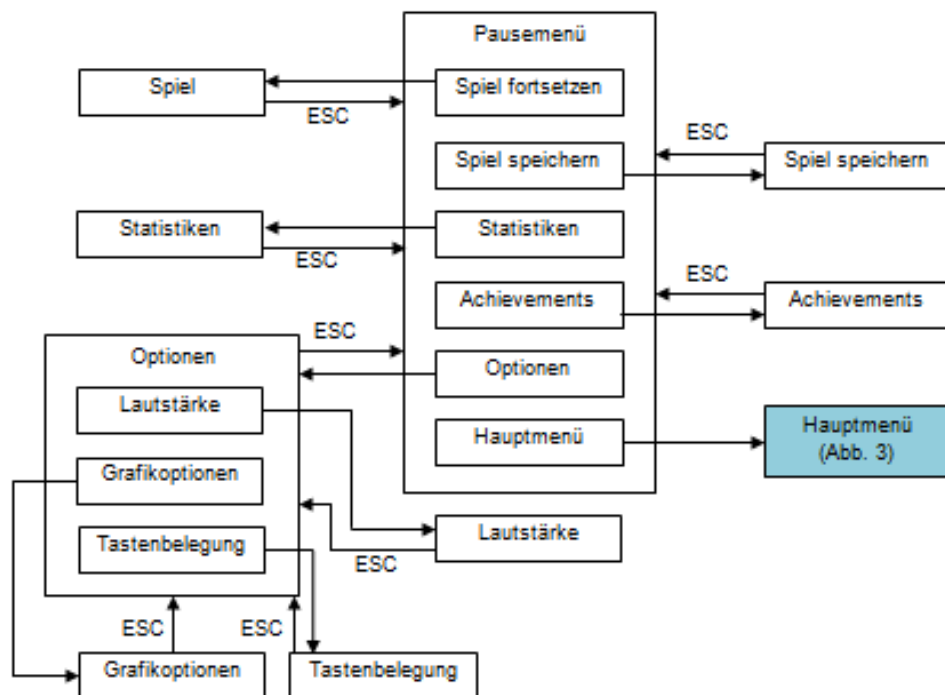


Abbildung 4: Menüstruktur ausgehend vom Pausemenü

Nach dem Start des Spiels wird das Hauptmenü (vgl. Abbildung 3) angezeigt. Im Hauptmenü kann ein neues Spiel gestartet werden (*Spiel starten*), ein Spielstand geladen werden (*Spiel laden*), die Statistiken angesehen werden (*Statistiken*), die Achievements angesehen werden (*Achievements*), die Optionen aufgerufen werden (*Optionen*), die Tech Demo gestartet werden (*Techdemo*) und das Spiel beendet werden. Wird *Optionen* ausgewählt, öffnet sich ein Menü mit einigen Einstellungsoptionen. Im Menü Optionen (vgl. Abbildung 3) können die Lautstärke (*Lautstärke*), die Tastenbelegung (*Tastenbelegung*) sowie die Auflösung und Vollbild- bzw. Fenstermodus (*Grafikoptionen*) angepasst werden.

Durch Klicken von "*Spiel starten*" wird ein neues Spiel gestartet. Beim Wählen von "*Spiel laden*" öffnet sich ein Menü mit einer Auswahl an Spielständen. Wird einer davon ausgewählt, startet das Spiel mit jenem Spielstand. Im "*Lautstärke*"-Screen kann die Lautstärke des Spiels mit einem Slider beliebig geändert werden. Wird "*Tastenbelegung*" gewählt, öffnet sich ein Fenster, in dem allen Aktionen neue Tasten zugewiesen werden können und in den "*Grafikoptionen*" kann die Auflösung des Spiels angepasst werden und der Fenster- bzw. Vollbildmodus aktiviert werden.

Im Pausemenü kann das Spiel fortgesetzt werden (*Spiel fortsetzen*), der aktuelle Spielstand gespeichert werden (*Spiel speichern*), die Statistiken angesehen werden (*Statistiken*), die Achievements angesehen werden (*Achievements*), die Optionen aufgerufen werden (*Optionen*) und ins Hauptmenü zurückgekehrt werden (*Hauptmenü*).

Die Aktionen "*Statistiken*", "*Achievements*" und "*Optionen*" funktionieren gleich, wie im Hauptmenü (siehe oben).

Durch das Wählen von “*Spiel fortsetzen*” schließt sich das Pausemenü und das Spiel läuft weiter. Wird “*Spiel speichern*” gewählt, öffnet sich ein Fenster, in dem der aktuelle Spielstand gespeichert werden kann. Wenn “*Hauptmenü*” ausgewählt wird, kehrt der Spieler zurück in das Hauptmenü und der Spielstand ist verloren.

4. Technische Merkmale

Technologien

- Microsoft C#
 - Microsoft .NET 6 Framework
 - MonoGame 3.8.1.303
 - Visual Studio Community / JetBrains Rider
 - Spritefactory
 - ReSharper
-

Mindestanforderungen

- Windows 10
 - Monitor mit Seitenverhältnis von 16:9, Mindestauflösung: Full-HD
 - .NET 6
 - Quad-Core Prozessor mit mindestens 2.5 GHz
 - 8 GB RAM
 - Mindestens iGPU (integrierte Grafikeinheit im Prozessor z.B. Intel HD Graphics) mit mindestens Shader Model 2.0
 - Maus und Tastatur
-

5. Spiellogik

Spielaktionen

Tabelle 1 zeigt die in Arubia ausführbaren Aktionen. Jede Aktion ist mit zugehörigem Akteur, Ereignisfluss, sowie der Anfangs- und Abschlussbedingung der Aktion dargestellt.

ID, Name	Akteur	Ereignisfluss	Anfangs- bedingung	Abschluss- bedingung
A 01, eigenes Spielobjekt (Einheit, Schiff, Gebäude) auswählen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der <i>linken Maustaste</i> auf ein eigenes Spielobjekt. 2. Es wird eine Lebensanzeige über dem Spielobjekt angezeigt.	- Die Einheit ist im sichtbaren Bereich.	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spielobjekt ist ausgewählt, andere Objekte werden aus der Auswahl ausgeschlossen. Es wird eine Lebensanzeige über der Einheit angezeigt. - Handelt es sich bei dem Objekt um ein Schiff, wird am unteren Bildschirmrand eine Informationsanzeige angezeigt, welche die Anzahl Einheiten im Schiff angibt. - Handelt es sich bei dem Objekt um ein Gebäude, wird am unteren Bildschirmrand eine Informationsanzeige des Gebäudes angezeigt.
A 02, eigene Einheiten- gruppe wählen	Spieler	1. Der Spieler zieht durch Halten der <i>linken Maustaste</i> ein Rechteck über das Spielfeld. 2. Über alle im Rechteck befindlichen eigenen Einheiten wird ein Lebensbalken angezeigt.	- Es befinden sich Einheiten im sichtbaren Bereich.	- Alle Einheiten, die sich im Rechteck befinden, sind ausgewählt, andere Objekte werden von der Auswahl ausgeschlossen. Es wird eine Lebensanzeige über allen ausgewählten Einheiten angezeigt.
A 03, Objekte ent- markieren	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der <i>linken Maustaste</i> auf eine leere Stelle (nicht auf ein auswählbares	- Ein auswählbares Objekt ist ausgewählt.	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Objekte werden von der Auswahl ausgeschlossen. - Die Informationsanzeige am unteren

		Objekt). 2. Alle Objekte werden aus der Auswahl ausgeschlossen und die Lebensbalken über den ausgewählten Objekten verschwinden.		Bildschirmrand verschwindet.
A 04, Kamera bewegen	Spieler	1. Drücken der Tasten W,A,S,D. 2. Die Kamera bewegt sich in folgende Richtung (W: oben, A: links, S: unten, D: rechts).	- Die Kamera darf nicht außerhalb des Spielfelds bewegt werden.	- Die Kamera bewegt sich in gewünschter Richtung.
A 05, Gebäude bauen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der <i>linken Maustaste</i> auf das gewünschte Gebäude links im Baumenü. 2. Das Gebäude kann mithilfe des <i>Mauszeigers</i> auf einer freien Position positioniert werden. Kann das Gebäude nicht an der aktuellen Position gebaut werden, erscheint es rot. Ebenfalls können Gebäude nur dann auf einer Insel gebaut werden, wenn bereits ein Basislager des Spielers auf der Insel existiert und ein eigener Bauer auf dieser Insel ist. 3. Durch Klicken der <i>linken Maustaste</i> wird das Gebäude an der Position gebaut (zunächst mit minimalen Lebenspunkten). 4. Die Kosten (Rohstoffe) werden abgezogen.	- Der Spieler hat genügend Ressourcen, um das Gebäude zu bauen. - Der Spieler platziert das Gebäude auf einer freien Fläche.	- Das Gebäude steht an der gewünschten Position und wird von dem Arbeiter der Insel aufgebaut, wodurch die Lebenspunkte des Gebäudes steigen. - Die Kosten (Rohstoffe) sind von den Rohstoffen des Spielers abgezogen.
A 06,	Spieler	1. Der Spieler klickt	- Ein Basislager	- Ein weiterer Bauer

Bauern ausbilden		<p>mit der <i>linken Maustaste</i> auf das Bauer-Symbol in der Informationsanzeige eines Basislagers.</p> <p>2. Die Kosten (Rohstoffe) werden von Rohstoffen des Nutzers abgezogen.</p> <p>3. Anzahl Einheiten wird um eins erhöht.</p>	<p>des Spielers ist ausgewählt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt genügend Rohstoffe, um einen Bauer auszubilden. - Das Maximum an Einheiten ist noch nicht erreicht. 	<p>steht vor dem Basislager.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Kosten (Rohstoffe) sind von den Rohstoffen des Spielers abgezogen. - Anzahl Einheiten sind um eins erhöht worden.
A 07, Krieger ausbilden	Spieler	<p>1. Der Spieler klickt mit der <i>linken Maustaste</i> auf das Krieger-Symbol in der Informationsanzeige einer Kaserne.</p> <p>2. Die Kosten (Rohstoffe) werden von Rohstoffen der Nutzer abgezogen.</p> <p>3. Anzahl Einheiten wird um eins erhöht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Kaserne des Spielers ist ausgewählt. - Der Spieler besitzt genügend Rohstoffe, um einen Krieger auszubilden. - Das Maximum an Einheiten ist noch nicht erreicht. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ein weiterer Krieger steht vor der Kaserne. - Die Kosten (Rohstoffe) sind von den Rohstoffen des Spielers abgezogen. - Anzahl Einheiten sind um eins erhöht worden.
A 08, Karte öffnen	Spieler	<p>1. Der Spieler drückt die <i>Taste Tabulator</i>.</p> <p>2. Die Karte der Spielwelt wird angezeigt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler befindet sich im laufenden, nicht pausierten Spiel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Karte der Spielwelt wird angezeigt. - Inseln, die sich im Besitz des Spielers befinden, werden rot markiert, Inseln im Besitz der Piraten schwarz.
A 09, Pausieren	Spieler	<p>1. Der Spieler drückt die <i>Taste Esc</i>.</p> <p>2. Das Spiel wird pausiert.</p> <p>3. Das Pausenmenü öffnet sich.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel läuft 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel wird pausiert. - Das Pausenmenü öffnet sich.
A 10, Speichern	Spieler	<p>1. Der Spieler drückt die <i>Taste Esc</i>.</p> <p>2. Das Spiel wird pausiert.</p> <p>3. Das Pausenmenü öffnet sich.</p> <p>4. Der Spieler wählt den <i>Button Spiel Speichern</i>.</p> <p>5. Das Speichermenü</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel ist pausiert 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel wird pausiert. - Das Speichermenü öffnet sich.

		öffnet sich.		
A 11, Einheiten Bewegen	Spieler	<p>1. Der Spieler drückt mit der <i>rechten Maustaste</i> auf einen freien Punkt derselben Insel.</p> <p>2. Alle ausgewählten Einheiten laufen zu diesem Punkt</p>	<p>- Eine einzelne oder eine Gruppe von Einheiten ist ausgewählt.</p> <p>- Der Zielpunkt befindet sich auf derselben Insel.</p>	<p>- Alle ausgewählten Einheiten bewegen sich zum neuen Punkt. Wenn der Weg blockiert ist, wird die Einheit entmarkiert.</p>
A 12, Arbeiten	Bauer	<p>1. Der Spieler drückt mit der <i>rechten Maustaste</i> auf eines der folgenden Objekte (Getreidefeld, Baum, Mine).</p> <p>2. Der Bauer läuft zum Objekt und führt die zugehörige Arbeit aus (Getreidefeld -> anbauen, Baum -> Holz schlagen, Mine -> Metall abbauen).</p>	<p>- Ein Einzelner oder eine Gruppe von Bauern ist ausgewählt (Beim Baum Abhacken nur ein einzelner Bauer).</p>	<p>- Die gewählten Bauer laufen zum Arbeitsort und führen dort die gewünschte Tätigkeit aus. (Bei der Mine verschwinden die Bauern in der Mine)</p> <p>- Die Ressourcen werden anschließend dem Spieler gutgeschrieben.</p>
A 13, Gebäude reparieren	Bauer	<p>1. Der Spieler wählt ein Gebäude und einen Bauern aus.</p> <p>2. Der Spieler drückt mit der mittleren Maustaste auf das zu reparierende Gebäude</p>	<p>- Sowohl ein Bauer als auch das zu reparierende Gebäude müssen ausgewählt sein. Ebenfalls muss der Spieler genügend Ressourcen zum Reparieren besitzen.</p>	<p>- Der ausgewählte Bauer läuft zum Gebäude, das repariert werden soll. Solange der Spieler genügend Ressourcen dafür hat, repariert der Bauer das Gebäude nach und nach.</p>
A 14, Kämpfen	Krieger	<p>1. Der Spieler drückt mit der <i>rechten Maustaste</i> auf eine gegnerische Einheit oder Gebäude.</p> <p>2. Diese Einheit / Dieses Gebäude wird von den gewählten Kriegern angegriffen.</p>	<p>- Ein Einzelner oder eine Gruppe von Kriegern ist ausgewählt.</p>	<p>- Die Krieger greifen die gegnerische Einheit oder das gegnerische Gebäude an.</p> <p>- Die gegnerische Einheit / Gebäude verliert Lebenspunkte.</p> <p>- Falls nicht erreichbar, wird die Einheit entmarkiert.</p>
A 15, ins Schiff steigen	Einheit	<p>1. Der Spieler drückt mit der <i>rechten Maustaste</i> auf ein eigenes Schiff.</p>	<p>- Einheiten sind ausgewählt.</p> <p>- Das Schiff befindet sich am</p>	<p>- Die gewählten Einheiten sind auf dem Schiff und werden nicht mehr gezeichnet.</p>

		2. Die gewählten Einheiten laufen zum Schiff und betreten dieses.	Strand	- Falls nicht alle Einheiten auf das Schiff passen, bleiben die restlichen vor dem Schiff stehen.
A 16, aus dem Schiff steigen	Einheit	1. Der Spieler drückt mit der <i>rechten Maustaste</i> auf eine Landfläche. 2. Das Schiff fährt so nah wie möglich an diesen Punkt heran. 3. Die Einheiten steigen aus und laufen zu diesem Punkt.	- Ein eigenes Schiff ist ausgewählt.	- Alle Einheiten aus dem Schiff befinden sich um den gewählten Punkt.
A 17, Schiff bewegen	Spieler	1. Der Spieler drückt mit der <i>rechten Maustaste</i> auf einen freien Punkt im Meer. 2. Das Schiff fährt zu diesem Punkt.	- Ein eigenes Schiff ist ausgewählt. - Der Zielpunkt liegt auch im Meer.	- Das Schiff bewegt sich zum neuen Punkt.
A 18, Insel besetzen	Spieler	1. Der Spieler baut ein Basislager auf einer Insel (Es kann nur ein Basislager pro Insel gebaut werden). 2. Die Insel gilt als vom Spieler besetzt.	- Es existiert kein feindliches Basislager auf der Insel	- Die Insel gilt als vom Spieler besetzt.
A 19, Schiffe Erstellen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der <i>linken Maustaste</i> auf das Schiff-Symbol in der Informationsanzeige eines Hafens. 2. Die Kosten (Rohstoffe) werden von Rohstoffen der Nutzer abgezogen.	- Ein Hafen des Spielers ist ausgewählt. - Der Spieler besitzt genügend Rohstoffe, um ein Schiff zu bauen.	- Ein (weiteres) Schiff ist auf dem Meer vor dem Hafen. - Die Kosten (Rohstoffe) sind von den Rohstoffen des Spielers abgezogen.
A 20, Schiffs-kollision	Schiff	1. Das Schiff berührt ein anderes Schiff. 2. Das Schiff wird durch ein Schiffswrack ersetzt.	- Ein Schiff berührt ein anderes Schiff.	- Beide Schiffe wurden durch Schiffswracks ersetzt - Alle Einheiten auf dem Schiff sterben.

Tabelle 2: Spielaktionen in Arubia

Spielobjekte

ID, Name	Beschreibung
O 01, Einheit: Bauer	Bauern sind eine der 2 Einheiten des Volkes. Sie dienen dazu, Nahrung zu besorgen, Holz und Metall abzubauen und können vom Spieler Tasks zugewiesen bekommen (A12: Arbeiten). Bauern benötigen in der Ausbildung sowie zum Überleben Nahrung. Sollte der Spieler keine Nahrung mehr haben und die Einheiten hungern, verlieren diese mit der Zeit Lebenspunkte und sterben. Sie werden im Basislager ausgebildet (O 12).
O 02, Einheit: Krieger	Krieger sind die Verteidigungs- und Angriffskraft der Dörfer (A14: Kämpfen). Krieger benötigen Nahrung sowie Metall zur Ausbildung. Diese erfolgt in der Kaserne (O 11). Wie die Bauern können auch die Krieger verhungern, falls der Spieler keinerlei Nahrung mehr übrig hat.
O 03, Piraten	Die Gegner des Spielers sind die Piraten. Sie verfolgen dasselbe Ziel wie der Spieler und versuchen die Einheiten des Spielers zu töten und alle seine Basislager zu vernichten. Auch versuchen die Piraten nach Ablauf der Zeit mehr Inseln eingenommen zu haben als der Spieler. Das Volk der Piraten kann dieselben Gebäude bauen und dieselben Einheiten ausbilden. In Arubia wird das Volk der Piraten von einer KI gesteuert, die selbstständig das Volk delegiert und es zum Besitzer aller Inseln machen möchte. Dabei versucht die KI beim Expandieren und Erobern aktiv auf das Verhalten des Spielers einzugehen, um diesem einen möglichst hohen Schaden zuzufügen und zu gewinnen. Die KI handelt selbstständig sinnvoll entweder passiv (bei schwachem Piratenvolk) oder aggressiv (bei starkem Piratenvolk).
O 04, Pirat: Bauer	Genauso wie für den Spieler besitzt der Gegner ebenfalls Bauern, die sich um die wichtigsten Aufgaben kümmern. Sie bauen, reparieren, farmen und erweitern die Dörfer der Piraten. Diese benötigen sowohl für die Ausbildung als auch zum Überleben Nahrung.
O 05, Pirat: Krieger	Damit sich die Piraten verteidigen können, besitzen diese ebenfalls Krieger. Sie benötigen Nahrung und Eisen in der Ausbildung. Gleich wie die Bauern benötigen sie auch Nahrung zum Überleben.
O 04, Ressource: Holz	Holz kann durch das Abbauen von Bäumen (O 07, Baum) oder verbleibenden Baumstümpfen (O 23) gewonnen werden (Nur Bauern können Holz abbauen). Wird benötigt, um bestimmte Gebäude zu bauen. Menge wird als Zahl im HUD angezeigt.

O 05, Ressource: Metall	Metall kann durch das Gebäude Mine gewonnen werden (Nur von Bauern nutzbar). Metall wird benötigt, um neue Krieger (O 02, Krieger) auszubilden. Ebenfalls wird es benötigt, um bestimmte Gebäude zu bauen. Menge wird als Zahl im HUD angezeigt.
O 06, Ressource: Nahrung	Nahrung kann durch (A12: Arbeiten) von Bauern erlangt werden (Felder bewirten). Krieger benötigen mehr Nahrung als Bauern. Wenn keine Nahrung vorhanden ist, sterben Einheiten nach und nach. Menge wird als Zahl im HUD angezeigt.
O 07, Baum	Auf jeder Insel gibt es Bäume. Diese Bäume können durch Bauern (A14: Arbeiten) abgebaut werden, sodass sich die Ressource Holz (O04: Ressource: Holz) erhöht. Nach dem Abbauen bleibt ein Baumstumpf (O 23).
O 08, Gebäude	Es gibt verschiedene Arten von Gebäuden mit unterschiedlichen Aufgaben. Es werden unterschiedliche Ressourcen für den Bau benötigt. Die Piraten und das eigene Volk können die exakt gleichen Gebäude mit den exakt gleichen Auswirkungen bauen. Gebäude können von gegnerischen Einheiten zerstört werden. Gebäude werden abhängig von ihrem Besitzer texturiert, Piratengebäude sehen leicht anders aus als Spielergebäude. Beim Errichten von Gebäuden haben diese nur wenig Lebenspunkte. Sie können mit einem Bauern repariert werden.
O 09, Gebäude: Mine	Minen werden von Bauern (A14: Arbeiten) benutzt, um daraus Metall (O 05, Ressource: Metall) zu gewinnen. Benötigt Holz, um gebaut zu werden.
O 10, Gebäude: Wohnhaus	Wohnhäuser dienen dem Unterschlupf der Bauern (O 01, Bauern) und Krieger (O 02, Krieger). Sie werden benötigt, um neue Bauern oder Krieger auszubilden. Nur mit Wohnhäusern kann sich die maximale Einwohnerzahl des Dorfes vergrößern. Benötigt Holz, um gebaut zu werden.
O 11, Gebäude: Kaserne	Eine Kaserne dient dazu, Krieger(O 02) auszubilden (A 07, Krieger ausbilden). Dazu werden unterschiedliche Ressourcen benötigt.
O 12, Gebäude: Basislager	Ein Basislager ist die Grundlage eines jeden Dorfes. Wird ein Basislager auf einer Insel platziert, gilt diese Insel als eingenommen und erobert. Es kann nur ein Basislager pro Spieler pro Insel existieren. Ebenfalls können hier neue Bauern ausgebildet werden (O 01).
O 12, Gebäude: Getreidefeld	Damit der Spieler seine Bauern und Krieger versorgen kann, benötigt er Nahrung. Dieses kann auf Getreidefeldern angebaut werden. Bauern müssen dieses hierfür aktiv bewirten.
O 13, Gebäude: Hafen	Ein Hafen dient dazu, Schiffe zu bauen (O 16, O 17). Dazu werden unterschiedliche Ressourcen benötigt.
O 14, Hauptinsel	Das Abenteuer des Spielers beginnt auf der Hauptinsel. Es enthält bereits ein kleines Dorf mit fünf Bauern.

	Ebenfalls ist bereits ein Basislager platziert.
O 15, Nebeninsel	Neben der Hauptinsel gibt es noch 10 weitere Nebeninseln.
O 16, Spielerschiff	Der Spieler hat Schiffe, mit denen er zwischen den Inseln reisen kann. Er kann Einheiten auf das Schiff laden und sie wieder entladen. Schiffe werden im Gebäude O 18 Hafen erstellt.
O 17, Piratenschiff	Piraten (O 03, Pirat) bewegen sich mit ihren Schiffen über das Spielfeld und kommen somit zu verschiedenen Inseln.
O 18, Stein	Steine haben keinen wichtigen oder besonderen Wert für das Spiel. Sie dienen einzig und allein dem Design der Inseln. Einheiten kollidieren mit ihm, er ist also eine Art Begrenzung des Bereichs, in dem sich Einheiten bewegen können.
O 19, Schiffswracks	Wenn zwei Schiffe kollidieren, werden daraus Schiffswracks (A 23). Diese haben eine Lebensdauer und verschwinden nach einiger Zeit.
O 20 Baumstumpf	Nach dem Abbau des Baumes durch einen Bauern verbleibt ein kollidierender Baumstumpf. Der Baumstumpf kann ebenfalls abgehackt werden, um die resultierende freie Fläche zum Bauen zu nutzen und ein wenig Holz zu bekommen.

Tabelle 3: Objekte in Arubia

Spielablauf

Der Spieler startet auf einer zufälligen Insel der Inselgruppe. Auf dieser hat er bereits ein Basislager und fünf Bauern. Nun muss der Spieler seinen Einheiten befehlen, Rohstoffe abzubauen und Gebäude zu bauen.

Zu jeder Zeit kann sich der Spieler dazu entscheiden, mit seinen Truppen Angriffe zu starten oder mit den Bauern Ressourcen abzubauen sowie mit dem Schiff neue Inseln zu erkunden.

Mithilfe des Schiffes, welches am Hafen gebaut werden kann, ist es dem Spieler möglich, Einheiten auf andere Inseln zu bringen. Diese können dann eingenommen oder erweitert werden sowie vorhandene Rohstoffe abbauen. Um eine Insel zu besetzen, muss ein eigenes Basislager auf der Insel errichtet werden.

Langfristig braucht der Spieler ein Verhältnis von Investitionen in Expansion und in Einheiten auf den Inseln, um diese zu verteidigen, um zu gewinnen.

Ziel des Spiels ist es entweder (alle Basislager der Piraten zu zerstören UND alle Piraten zu töten) ODER nach Ablauf der Zeit (30 min - 60 min) mehr Inseln, als die Piraten besetzt haben. Haben die Piraten nach Ablauf der Zeit gleich viele Inseln, wie der Spieler besetzt, geht das Spiel so lange weiter, bis eine Partei mehr Inseln als die andere besetzt hat ODER eine Partei die andere vollständig zerstört hat.

Statistiken

Die folgenden in Tabelle 4 dargestellten Statistiken werden, nachdem das Spiel zu Ende ist, für das vergangene Spiel angezeigt. Außerdem sind die folgenden Werte auch als globale Statistiken über das Hauptmenü einsehbar.

ID	Beschreibung
S 01	Gesamtspielzeit
S 02	Anzahl gewonnener Spiele (nur global)
S 03	Anzahl verlorener Spiele (nur global)
S 04	Anzahl getöteter Piraten
S 05	Anzahl der ausgebildeten Bauern
S 06	Anzahl der ausgebildeten Krieger
S 07	Anzahl gebauter Gebäude
S 08	Anzahl des geschlagenes Holz
S 09	Anzahl des geernteten Getreides
S 10	Anzahl des abgebauten Metalls

Tabelle 4: Statistiken in Arubia

Achievements

Achievements erhält man während des Spiels für besondere Leistungen, aber auch nach dem ersten Spielen des Spiels, um den Spieler ein wenig in das Spiel einzuführen. In Tabelle 5 sind die Achievements mit Name und Beschreibung dargestellt, die ein Spieler beim Spielen von Arubia erhalten kann. Die Achievements sind global, also Rundenübergreifend gespeichert und können über einen Button zurückgesetzt werden.

ID	Name	Beschreibung
Ach 01	Architekt.	Bau ein Gebäude deiner Wahl.
Ach 02	Ausbilder.	Bilde eine Einheit deiner Wahl aus.
Ach 03	Ahoi Männer!	Lade Einheiten auf ein Schiff.
Ach 04	Nimm das!	Töte einen Piraten
Ach 05	Entdecker.	Besetze eine neue Insel.

Ach 06	Zerstörer.	Zerstöre ein Gebäude der Piraten.
Ach 07	Eroberer.	Erobere eine Insel der Piraten.
Ach 08	König der Inseln.	Gewinne ein Spiel.
Ach 09	Warum abwarten?	Gewinne ein Spiel, bevor die Zeit abgelaufen ist.
Ach 10	Knapp.	Gewinne nach einem Gleichstand beim Zeitablauf.
Ach 11	Haus hoch überlegen.	Gewinne ein Spiel, in dem du bei Zeitablauf genau 5 Inseln mehr besitzt.
Ach 12	Auge um Auge, Zahn um Zahn.	Töte gleich viele Piraten, wie Einheiten von dir von Piraten getötet wurden und gewinne das Spiel.
Ach 13	Weltentdecker.	Bebaue alle Inseln in einem Spiel.
Ach 14	Weniger ist mehr!	Gewinne ein Spiel mit nur insgesamt 20 eigenen Einheiten (Krieger und Bauern) während des Spiels.
Ach 15	Pazifist!	Gewinne ein Spiel, ohne dabei nur einen Piraten zu töten.
Ach 16	Respekt den Bauern!	Gewinne ein Spiel, in dem du mehr als 4-mal so viele Bauern wie Krieger ausgebildet hast

Tabelle 5: Achievements in Arubia

6. Screenplay

Du befindest dich im Jahre 1720 und bist auf einer spanischen Erkundungsreise in Mittelamerika. Dein Ziel ist es, eine kleine Inselgruppe in Mittelamerika zu erobern. Doch gib Acht: Du wirst von Piraten angegriffen, die auch versuchen, die Inselgruppe an sich zu reißen.



Schütze deine Mannschaft vor Piraten, siedle dich auf möglichst vielen der Inseln an und besetze sie. Baue neue Gebäude, bilde neue Einheiten aus und schlage Piraten in die Flucht. Doch du hast nicht ewig Zeit, die Mehrheit der Inseln zu übernehmen.

Schaffst du es, nicht von den Piraten geschlagen zu werden und bei Ablauf der Zeit mehr Inseln als die Piraten besetzt zu haben?

Finde es heraus!