

## Anleitung:

Fruit vs. Veggies ist ein kleines Rundenbasierendes Strategiespiel. Ein Spieler übernimmt die Fraktion des Gemüse, der andere die Fraktion des Obsts. Jeder Spieler hat eine Basis und durch Einnehmen verschiedener Ressourcenzfelder und rekrutieren neuer Einheiten geht es darum den gegnerischen Spieler zu besiegen, indem man seine Basis erobert.

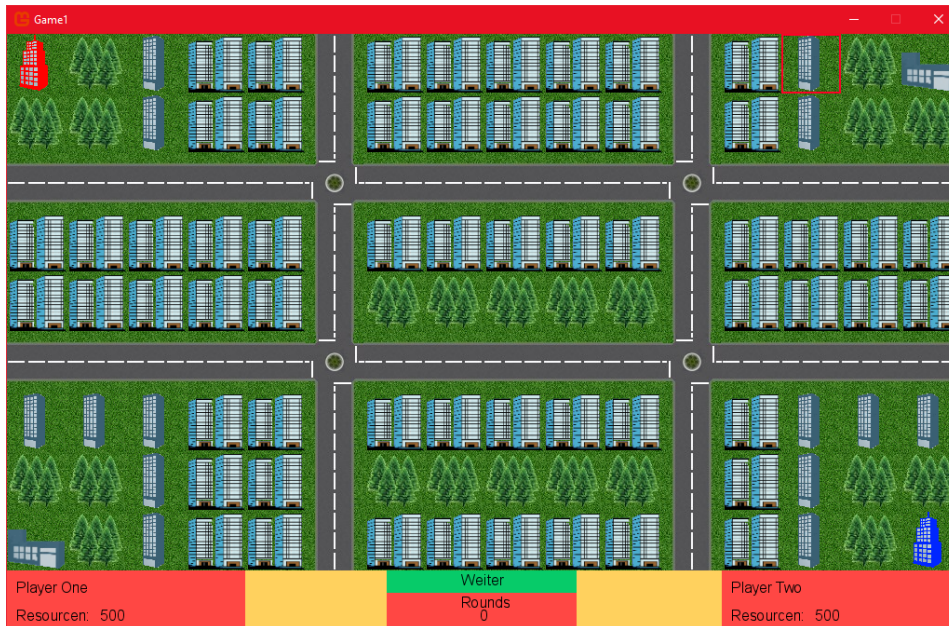


ABB1: Ansicht der Startmap mit Statusleiste am unteren Bildrand.

Auf der linken Seite sind die Ressourcen von Spieler 1 zu sehen, auf der rechten Seite die von Spieler 2. In der Mitte kann man sehen, in welcher Runde sich das Spiel momentan befindet. Durch Bestätigen des grünen „Weiter“-Knopfs beendet jeder Spieler seine Runde und der andere Spieler ist dran.

Am Anfang des Spiels hat jeder Spieler nur eine Hauptbasis. Die Hauptbasis von Spieler 1 ist rot (zu sehen oben links) die von Spieler 2 dunkelblau (rechts unten). Um zu gewinnen muss man die Basis des jeweiligen anderen Spielers erobern.

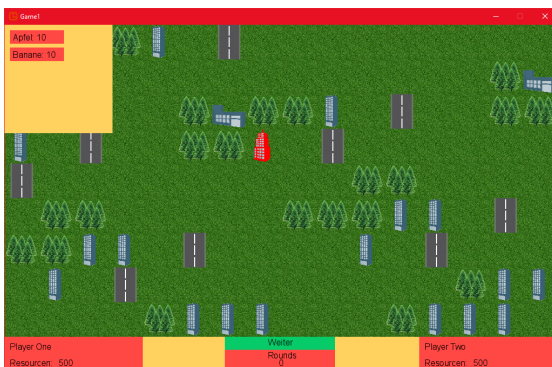


ABB2: Hier ist das Kaufmenü zu sehen. Dieses öffnet sich, wenn ein Spieler während seiner Runde eine von ihm kontrollierte Fabrik oder seine Hauptbasis anklickt. Er kann eine Einheit aus diesem anklicken und die entsprechende Einheit erscheint auf der Fabrik oder Basis. Natürlich kostet das Erstellen von Einheiten Ressourcen, reichen diese nicht, so können keine Einheiten erstellt werden. Erstellte Einheiten können im aktuellen Zug nicht gezogen werden.



ABB3: Hier wurde der Apfel ausgewählt und der entsprechende Kaufbetrag wurde Spieler 1 abgezogen. Diese Spielfigur kann jedoch erst in der nächsten Spielrunde bewegt werden.

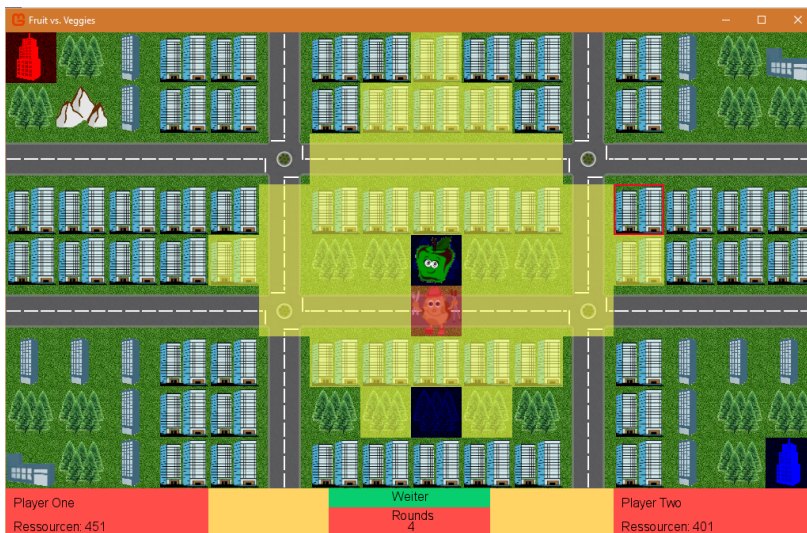


ABB4: Anzeige des Bewegungsradius und eines möglichen Kampfes.

Jede Spielfigur hat eine gewisse Reichweite, unter der sie sich auf benachbarte Kacheln bewegen kann. Sie wird angezeigt, sobald auf eine Einheit des aktuellen Spielers geklickt wurde und diese sich in diesem Zug noch bewegen darf. Durch das Klicken auf eine gelb markierte Kachel kann die Figur auf diese verschoben werden. Rot markierte Kacheln zeigen einen möglichen Kampf mit einer gegnerischen Einheit. Kämpfe sind immer vor und nach dem Ziehen mit direkt anliegenden Feinden möglich. Begonnen werden Kämpfe durch anklicken einer rot markierten Einheit. Im Kampf werden beiden Einheiten die Angriffspunkte (inklusive kleiner Zufallsabweichung) der jeweils gegnerischen Einheit abgezogen.

Die Berechnung erfolgt nacheinander, besiegt also der Angreifer den Verteidiger, indem er dessen Lebenspunkte auf 0 reduziert, dann erhält der Angreifer auch keinen Schaden.





ABB5: Anzeige der Lebenspunkte und Angriffskraft einer Einheit.

Sitzt der Cursor auf einer Einheit, dann werden die Lebenspunkte und die ungefähre Angriffskraft angezeigt.

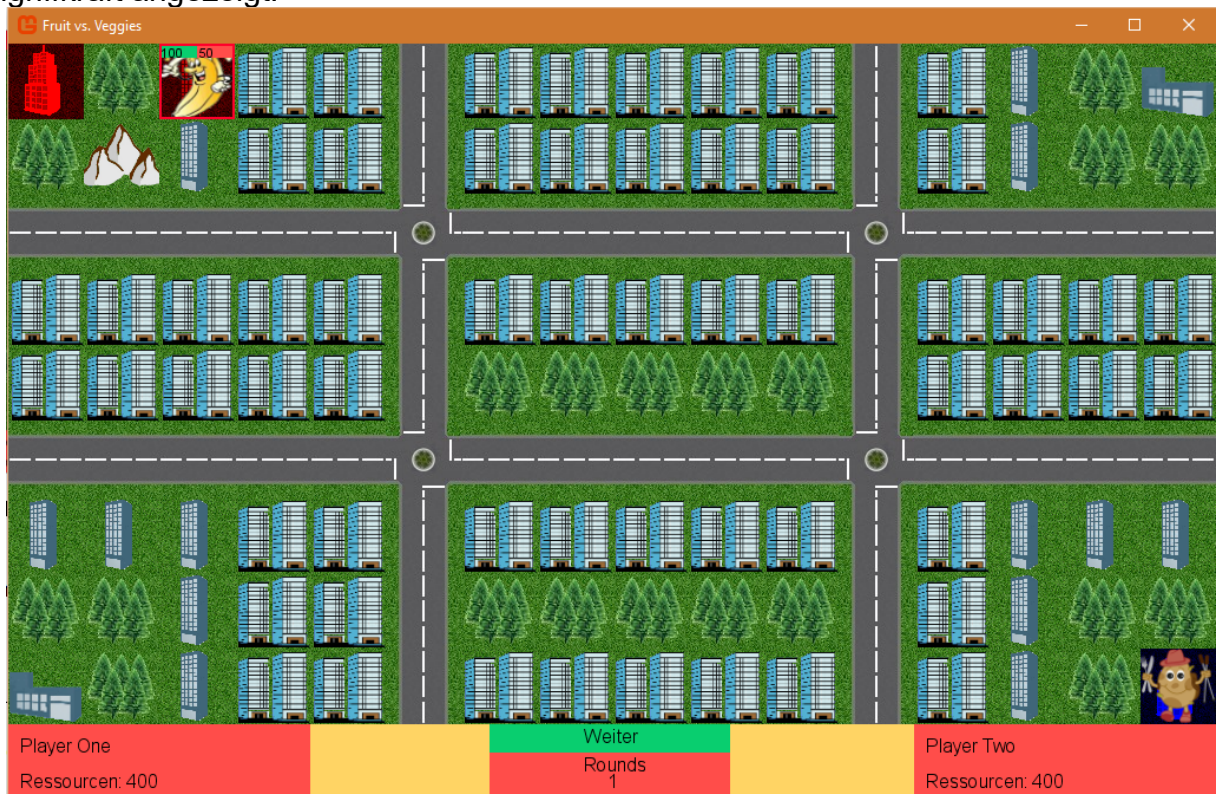


ABB6: Betritt eine Einheit eine übernehmbare Kachel, so wird sie zum Besitz des kontrollierenden Spielers. Die Kachel ändert ihre Farbe entsprechend der Hauptbasis des jeweiligen Spielers.

Am Anfang jeder Runde erhält der aktuelle Spieler von jeder Ressourcen-Kachel in seinem Besitz eine gewisse Menge Ressourcen.

Ein Spiel gilt als gewonnen, sobald ein Spieler alle Hauptbasen des Gegenübers übernimmt.