

# **FruitWars**

Eine epische Schlacht auf Leben und Fruchtsaft

Concept Document

Dieses Arbeitsdokument wird während der Produktion fortlaufend aktualisiert und kann in einzelnen Punkten geändert und erweitert werden.

Version: 1.0

Stand: 25.10.2014

## Inhaltsverzeichnis

1.	Introduction.....	3
2.	Game Analysis.....	3
3.	Game Atmosphere.....	5
4.	Game Play.....	6
5.	Key Features.....	7

## 1. Introduction

FruitWars ist ein 3D Strategie / Action – Spiel mit einem semi-realistischem Comicstil. Der Spieler kann Gebäude errichten, diese ausbauen und damit seine Einheiten verbessern. Dabei ist es möglich verschiedenste Kombinationen mithilfe der Elemente wie Feuer, Erde oder Wasser zu erschaffen. Er muss eine Strategie entwickeln um seinem Gegner taktisch überlegen zu sein und diesen zu besiegen.

## 2. Game Analysis

Game Description	
Genre	<ul style="list-style-type: none"><li>• Strategie / Action</li></ul>
Game Elements	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ressourcen Management</li><li>• Einheiten Management</li><li>• Einheiten Erstellung / Kombinierung</li><li>• Individuelle Anpassung an Gegner(aktionen)</li></ul>
Game Content	<ul style="list-style-type: none"><li>• Humor</li><li>• Spannung</li></ul>
Theme	<ul style="list-style-type: none"><li>• Semi-Realistisch</li></ul>
Style	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartoon</li><li>• Realistisch</li></ul>
Game Sequence	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lineare Story</li></ul>
Player	<ul style="list-style-type: none"><li>• Singleplayer</li><li>• Multiplayer</li></ul>

Game Reference	
Game Taxonomy	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fiktional</li><li>• Simulation</li></ul>
Player Immersion	<ul style="list-style-type: none"><li>• Strategie / Taktisch</li><li>• Emotional</li></ul>

Reference	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nexus Wars</li> <li>Boon &amp; Bak</li> </ul>
-----------	--

Game Technical	
Technical Form	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D Grafiken</li> </ul>
View	<ul style="list-style-type: none"> <li>Top-Down</li> </ul>
Platform	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unity3D (C#)</li> </ul>
Device	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC</li> </ul>

Game Sales	
Consumer Group	<ul style="list-style-type: none"> <li>Casual - &amp; Hardcore Gamers</li> <li>6 – 30 Jahre</li> </ul>
Payment	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kostenlos</li> </ul>
Estimated Price	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kostenlos</li> </ul>
Device Support List	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tastatur &amp; Maus</li> </ul>

### 3. Game Atmosphere

Tba

## 4. Game Play

tba

## 5. Key Features

Das Spiel besteht grundsätzlich aus einer Karte mit zwei Festungen, eine für den Spieler und eine für seinen Gegner. Die Kartenzahl und die Anzahl der Spieler pro Karte ist erweiterbar.

tba