

# **FruitWars**

## **Eine epische Schlacht auf Leben und Fruchtsaft**

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

Stand: 30.10.2014

Versionsnummer: 1.1

## Inhalt

1. Basic Gameplay Overview .....	4
1.1. Basic Game Concept.....	4
1.2. Key Facts .....	4
1.3. Key Features .....	4
1.4. Basic Gameplay Description .....	4
1.4.1. Bewegungssteuerung .....	4
1.4.2. Objekt- und Gebäudebau .....	5
2. Story.....	6
2.1. Plot .....	6
3. Charaktere .....	6
3.1. Gemüse .....	6
3.1.1. Gurke .....	6
3.1.2. Paprika .....	6
3.1.3. Kürbis.....	6
3.1.4. Kartoffel .....	6
3.2. Obst .....	7
3.2.1. Apfel .....	7
3.2.2. Birne .....	7
3.2.3. Melone.....	7
3.2.4. Erdbeere .....	7
4. Leveldesign .....	8
4.1. Grafikstil .....	8
4.2. Level.....	8
5. Gameplay.....	9
5.1. Einheitenspawn.....	9
5.2. Kombinieren von Elementen.....	9
5.3. Zauber.....	9
6. Spielablauf .....	10
7. Musik / Sound .....	10
8. Steuerung.....	10
9. Tutorial .....	10
10. Bewegungsmöglichkeiten / Kamera / Animationen .....	10
10.1. Interaktionen.....	11
10.2. Animationen.....	11

11.	Menü .....	11
12.	Interface.....	11
13.	Verwendete Abkürzungen .....	12

## 1. Basic Gameplay Overview

### 1.1. Basic Game Concept

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.

### 1.2. Key Facts

Genre:	3D Strategie / Action
Plattform:	PC (evtl. MobilePort)
Zielgruppe:	Core- & Casualgamer, Alter 12+
Technik:	Unity3D
Umfang u. Spieldauer:	Freies Endlosspiel
Vertriebsweg:	Digitaler (Download-)Vertrieb (kostenfrei)

### 1.3. Key Features

- Humor
- Einfache Bedienung
- 3D – Comicgrafik
- Hohe Individualität

### 1.4. Basic Gameplay Description

Der Spieler muss Gebäude errichten und ausbauen, sowie Einheiten produzieren, welche automatisch agieren und den Gegner angreifen. Er muss auf spontane Veränderungen und Ereignisse seines Feindes reagieren, um den Sieg davonzutragen.

#### 1.4.1. Bewegungssteuerung

Die Grundlegende Steuerung des Spiels ist simpel gehalten. Mithilfe der linken Maustaste (LMT) kann durch einfachen Klick auf eine Person oder ein Objekt diese/s ausgewählt werden. Daraufhin werden dem Spieler Informationen in einem separaten Infofenster über seine Auswahl angezeigt. Ein

Linksklick in die Landschaft wählt alle ausgewählten Objekte und Personen wieder ab. Schaltflächen können ebenfalls durch einen Klick auf die LMT aktiviert werden. Die Platzierung von Objekten erfolgt auch durch einen Linksklick.

Ein Klick auf die mittlere Maustaste (MMT) und das gedrückt halten dieser ermöglicht das rotieren der Kamera um den Mittelpunkt der aktuellen Ansicht. Mithilfe der Taste Q und E kann man alternativ die Kamera nach links (Q) und rechts (E) rotieren lassen.

Durch das Scrollen des Mausekkrads (MR) kann der Spieler näher heran oder weiter weg zoomen. Scrollt man das MR nach oben, so fährt die Kamera näher an den aktuellen Mittelpunkt der Ansicht heran, scrollt man das MR nach unten, fährt die Kamera von diesem Punkt weiter weg. Alternativ kann man die Tasten „Bild auf“ (hereinzoomen) und „Bild ab“ (hinauszoomen) benutzen.

Fährt man mit der Maus an einen Bildschirmrand, so bewegt sich die Kamera in diese Richtung bis zum Kartenende. Alternativ können die Tasten W („oben“), A („links“), S („rechts“), D („unten“) benutzt werden.

#### **1.4.2. Objekt- und Gebäudebau**

Nachdem ein Objekt durch Klick mit der LMT auf eine entsprechende Schaltfläche zum Bau ausgewählt wurde, erscheint eine Hologrammversion des ausgewählten Objekts in Originalgröße am Mauszeiger. Ist kein Objekt oder Gebäude im Weg, so ist das Hologramm grün und der Bau des Objektes kann per LMT Klick bestätigt werden. Andernfalls ist es rot und ein Klick mit der LMT produziert einen Fehlerton und das Hologramm bleibt weiterhin am Mauszeiger. Ist der Bauplatz frei wird das Hologramm vom Mauszeiger getrennt und das Objekt erscheint an der gewählten Stelle.

Durch einen Klick auf die RMT mit einem Objekt- oder einem Gebäudehologramm am Mauszeiger bricht man den Bau ab.

## 2. Story

### 2.1. Plot

Zwischen Obst und Gemüse ist ein erbitterter Kampf um die Vorherrschaft des Ackerlandes entbrannt. Gurken, Tomaten, Paprika und Kürbisse (uvm.) versuchen Apfel, Birne, Banane und Erdbeere (uvm.) aus dem Garten zu vertreiben, doch diese wehren sich tapfer.

## 3. Charaktere

Auf beiden Seiten gibt es einzigartige Charaktere. Die Grundklassen werden im folgenden aufgeführt.

### 3.1. Gemüse

Nahrhaft und lecker, aber ebenso tödlich und gemein.

#### 3.1.1. Gurke

Tba

#### 3.1.2. Paprika

Tba

#### 3.1.3. Kürbis

Tba

#### 3.1.4. Kartoffel

Tba

## **3.2. Obst**

Süß, saftig, blutrünstig.

### **3.2.1. Apfel**

Tba

### **3.2.2. Birne**

Tba

### **3.2.3. Melone**

Tba

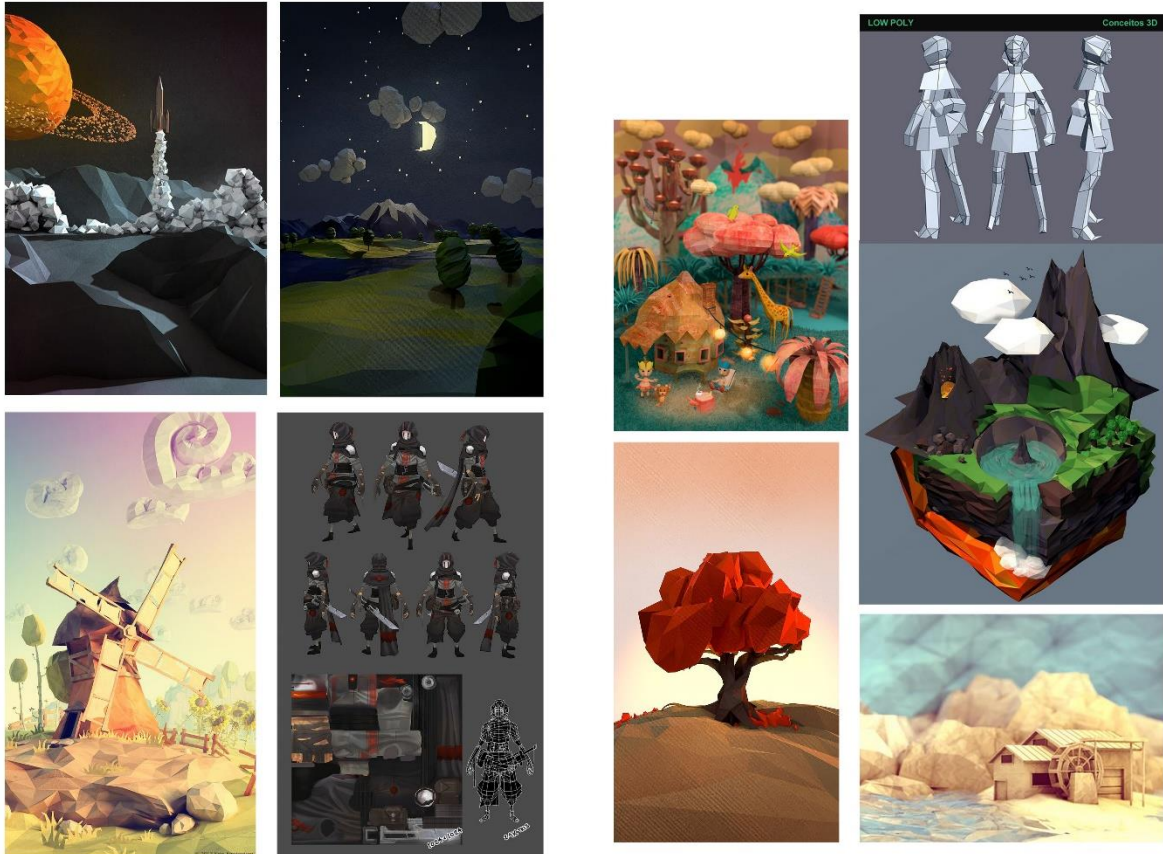
### **3.2.4. Erdbeere**

Tba

## 4. Leveldesign

### 4.1. Grafikstil

Der Grafikstil ist „LowPoly“-Comic und orientiert sich an Boon & Bak.



### 4.2. Level

Das Setting ist einem Acker nachempfunden. Das heißt es gibt kleine Gräben, Furchen, kleinere Pflanzen und viel freie Fläche für Kämpfe und Gebäude.

Tba



## **5. Gameplay**

### **5.1. Einheitenspawn**

Einheiten spawnen automatisch, nach festgelegten Zeitspannen, aus den von dem Spieler platzierten Gebäuden.

### **5.2. Kombinieren von Elementen**

tba

### **5.3. Zauber**

Tba

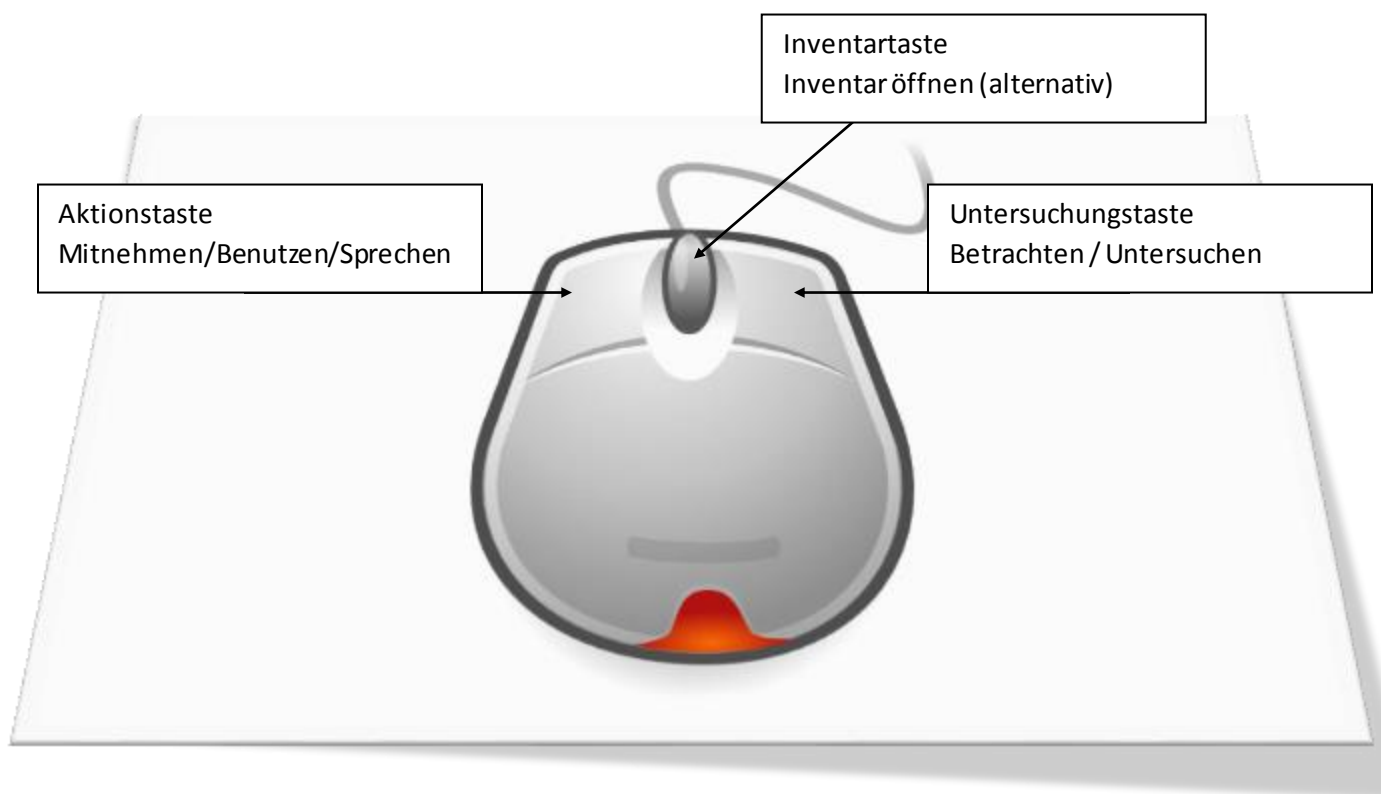
## 6. Spielablauf

Tba

## 7. Musik / Sound

Tba

## 8. Steuerung



## 9. Tutorial

tba

## 10. Bewegungsmöglichkeiten / Kamera / Animationen

## 10.1. Interaktionen

## 10.2. Animationen

<b>Gehen</b>	Laufanimation, gehender Gang, recht langsame Geschwindigkeit.
<b>Rennen</b>	Laufanimation, rennend, schnelle Geschwindigkeit.
<b>Idle</b>	Steht der Charakter herum, spielt er verschiedene Idle-Animationen ab. Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auf und ab hüpfen</li> <li>- Comicheft herausholen und lesen</li> <li>- Von einem Bein aufs andere „trampeln“</li> <li>- Hinsetzen</li> <li>- Einschlafen</li> </ul>

## 11. Menü

[Spiel Fortsetzen]

[Neues Spiel]

[Speichern/Laden]

[Einstellungen]

[Beenden]

tba

## 12. Interface

tba

## **13.      Verwendete Abkürzungen**

LMT – Linke Maustaste  
RMT – Rechte Maustaste  
MMT – Mittlere Maustaste  
MR – Mause  
RE – Rastereinheit(en)