

# **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: 06.11.2014

Versionsnummer: 1.4

# Versionshistorie

## 1.0

- initial document creation
- concept doc

## 1.1

- filled with base content

## 1.2

- added „VersionsHistorie“
- changed Spieldauer / Umfang
- corrected spelling errors
- corrected grammar
- changed 4.2 Level
- added "5.2. Errichten von Gebäuden"
- added "5.3. Ausbau von Gebäuden"
- added "5.4. Kampf"
- added "5.5. Sieg"
- added "5.6. Niederlage"

## 1.3

- changed „5.3. Ausbau von Gebäuden“
- changed „3.1. Gemüse“
- changed „3.2. Obst“

## 1.4

- added „5.7. Gemüse“
- added „5.8. Obst“



# Inhalt

1.	Basic Gameplay Overview .....	6
1.1.	Basic Game Concept.....	6
1.2.	Key Facts .....	6
1.3.	Key Features .....	6
1.4.	Basic Gameplay Description .....	6
1.4.1.	Bewegungssteuerung.....	6
1.4.2.	Objekt- und Gebäudebau .....	7
2.	Story.....	8
2.1.	Plot .....	8
3.	Charaktere .....	8
3.1.	Gemüse .....	8
3.1.1.	Gurke .....	8
3.1.2.	Paprika.....	8
3.1.3.	Kürbis.....	8
3.1.4.	Kartoffel .....	8
3.2.	Obst .....	9
3.2.1.	Apfel .....	9
3.2.2.	Birne .....	9
3.2.3.	Melone.....	9
3.2.4.	Erdbeere .....	10
4.	Leveldesign .....	11
4.1.	Grafikstil .....	11
4.2.	Level.....	11
5.	Gameplay.....	12
5.1.	Einheitenspawn.....	12
5.2.	Errichten von Gebäuden .....	12
5.2.1.	Produktionsgebäude .....	12
5.2.2.	Verteidigungsgebäude.....	12
5.3.	Ausbau von Gebäuden.....	12
5.4.	Kampf.....	13
5.5.	Sieg .....	13
5.6.	Niederlage .....	13
5.7.	Gemüse .....	13

5.7.1.	<b>Gurke</b> .....	13
5.7.2.	<b>Paprika</b> .....	13
5.7.3.	<b>Kürbis</b> .....	14
5.7.4.	<b>Kartoffel</b> .....	14
5.8.	<b>Obst</b> .....	14
5.8.1.	<b>Apfel</b> .....	14
5.8.2.	<b>Birne</b> .....	15
5.8.3.	<b>Melone</b> .....	15
5.8.4.	<b>Erdbeere</b> .....	15
6.	<b>Spielablauf</b> .....	17
7.	<b>Musik / Sound</b> .....	17
8.	<b>Steuerung</b> .....	17
9.	<b>Tutorial</b> .....	17
10.	<b>Bewegungsmöglichkeiten / Kamera / Animationen</b> .....	17
10.1.	<b>Interaktionen</b> .....	18
10.2.	<b>Animationen</b> .....	18
11.	<b>Menü</b> .....	18
12.	<b>Interface</b> .....	18
13.	<b>Verwendete Abkürzungen</b> .....	19

## 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 Elementewie 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 (30' pro Runde)
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 Mousrads (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

Magiereinheit, kann durch die immense Kraft des Wassers und der Photosynthese heilen oder todbringende Zauber heraufbeschwören.

#### 3.1.2. Paprika

Fernkampfeinheit, verschießt tödliche Kerngeschosse.

#### 3.1.3. Kürbis

Starker, langsamer Nahkämpfer mit viel Leben. Besitzt eine lange Produktionszeit und ist vergleichbar mit einem „Tank“.

#### 3.1.4. Kartoffel



Schneller, normaler Nahkämpfer. Besitzt eine kurze Produktionszeit und relativ wenig Leben.

## 3.2. Obst

Süß, saftig, blutrünstig.

### 3.2.1. Apfel

Einfacher Obstsoldat. Diese Massenhaft vorhandene Nahkampfeinheit bekämpft erbittert jeden Gegner.

Die zähen Krieger Pyrinas bilden das Rückgrat der königlich-öbstlichen Armee. Nur die kräftigsten und belastbarsten Jungäpfel werden auserwählt die harte Ausbildung zum Kampfobst anzutreten.

Angeführt werden sie vom obersten Ritter Malus. Dieser ist durch die vielen geschlagenen Schlachten wie kein zweiter kampfervob. Er dient dem Königshaus als enger strategischer Berater und wählt persönlich die neuen Soldaten für die Armee aus.

### 3.2.2. Birne

Magiereinheit des Obstes. Gemäß dem Motto „der Saft gibt die Kraft“ heilt diese höchst saftreiche Einheit ihre Verbündeten und vernichtet gnadenlos ihre Feinde.

Jahrelang studieren die wenigen Auserwählten die modernen magischen Geschicke um sich schließlich nach einer gelungenen Abschlußprüfung „Magus der Obstetia“ zu nennen. Sie versuchen die Geheimnisse der Welt zu ergründen und setzen auf die Kraft ihres Saftes um ihre Umgebung zu beeinflussen und zu verändern.

Großmagus Pera, dessen plötzliches Verschwinden dem Gemüse angelastet wird, verließ einst für Studien die bekannte Welt über das große Wasser und kehrte mit unglaublichen Geschichten über Riesen mit „Armen und Beinen“ zurück. Noch bevor er seine „Enzyklopedia magna humania“ vollenden konnte, verschwand er plötzlich.

### 3.2.3. Melone

Starke, grüne, riesige Wassermelone, die mit enormer Kraft alles auf ihrem Weg befindliche zerstört.

Diese, von den fernen Cucurbitalen – Ebenden stammenden, gewaltigen, grünen Riesen, sind die mächtigsten Nahkämpfer des Obstreiches „Obezien“.

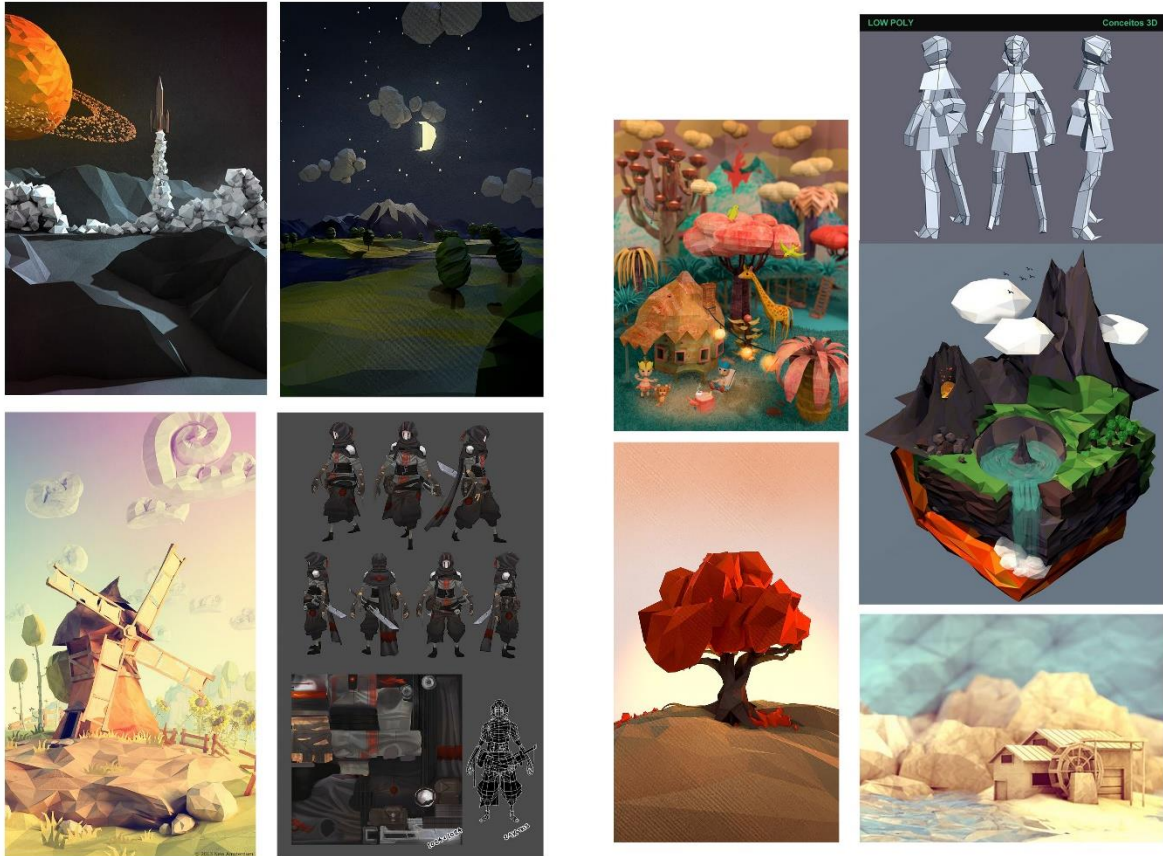
### 3.2.4. Erdbeere

Obstfernkampfeinheit, verschießt maschinengewehrartig Kernsalven auf seine Gegner.

## 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.

Die Karte ist symmetrisch aufgebaut und besteht für jeden der beiden Spieler aus identischen Elementen. Beide Parteien besitzen einen runden Startplatz, auf dem bereits ihr Hauptgebäude (Nexus (tba: name)) steht und dahinter, kreisförmig angeordnet, Bauplätze (kleine Beete) für die Einheitenproduktionsgebäude, sowie eine große Fläche davor zum Turm- und Verteidigungsanlagenbau. Beide Startplätze werden durch zwei (tba: anzahl) „Straßen“ miteinander verbunden, auf denen die Einheiten der jeweiligen Spieler automatisch entlang laufen und sich bekämpfen.

## 5. Gameplay

### 5.1. Einheitspawn

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

### 5.2. Errichten von Gebäuden

In FruitWars wird es zwei Arten von Gebäuden geben, Produktionsgebäude und Verteidigungsgebäude. Dem Spieler wird es möglich sein, beide Arten zu errichten, jedoch auf unterschiedliche Art und Weise.

#### 5.2.1. Produktionsgebäude

Der Spieler kann Produktionsgebäude nur auf den dafür vorgesehenen, hinter dem Hauptgebäude (Nexus (tba: name)) kreisförmig angeordneten, Flächen (Beete) platzieren. Sind alle Bauplätze belegt, so muss er zunächst ein Gebäude abreißen, bevor er an diese Stelle ein Neues setzen kann.

#### 5.2.2. Verteidigungsgebäude

Verteidigungsgebäude können vom Spieler ausschließlich innerhalb seines runden Baubereiches, vor dem Hauptgebäude (Nexus (tba: name)), innerhalb eines Rasters, frei platziert werden. Ist kein Platz mehr für weitere Gebäude, so muss zunächst eins abgerissen werden, bevor ein Neues an diese Stelle gebaut werden kann.

### 5.3. Ausbau von Gebäuden

Der Spieler kann sowohl Produktions- als auch Verteidigungsgebäude jeweils bis zu zweimal ausbauen. Diese Veränderung bewirkt bei den Verteidigungsgebäude eine Erhöhung der Defensivkraft und Angriffsstärke und bei den Produktionsgebäuden eine Anpassung der produzierten Einheiten. Diese Einheiten erhalten dann die Eigenschaften des ausgebauten Elements.

Ein Ausbau wirkt sich allerdings erst auf alle nach dem Ausbau produzierten Einheiten aus, nicht schon auf die vorhandenen.

Wird ein Gebäude ausgebaut wird die aktuelle Produktion einer Einheit unterbrochen und die Produktion der neuen, verbesserten Einheit gestartet.

## 5.4. Kampf

Tba

## 5.5. Sieg

Es gewinnt der Spieler, der es schafft, das gegnerische Hauptgebäude (Nexus (tba: name)) zu zerstören und sein eigenes davor zu bewahren.

## 5.6. Niederlage

Der Spieler hat verloren, wenn sein Hauptgebäude (Nexus (tba: name)) vom Gegner zerstört wurde.

## 5.7. Gemüse

5.7.1. Gurke	
Magiereinheit, kann durch die immense Kraft des Wassers und der Photosynthese heilen oder todbringende Zauber heraufbeschwören.	
<b>Lebenspunkte</b>	100
<b>Schaden / Heilung</b>	20 / 20
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: Schlag Fernkampf: Wasserkugel
<b>Fähigkeiten</b>	Heilung: Heilt eine befreundete Einheit.
<b>Fliegend</b>	Nein

5.7.2. Paprika	
Fernkampfeinheit, verschießt tödliche Kerngeschosse.	
<b>Lebenspunkte</b>	100

<b>Schaden</b>	20
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: - Fernkampf: Kernschuss
<b>Fähigkeiten</b>	-
<b>Fliegend</b>	Nein

5.7.3. Kürbis	
Starker, langsamer Nahkämpfer mit viel Leben. Besitzt eine lange Produktionszeit und ist vergleichbar mit einem „Tank“.	
<b>Lebenspunkte</b>	150
<b>Schaden</b>	40
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: Wuchtschlag Fernkampf: -
<b>Fähigkeiten</b>	-
<b>Fliegend</b>	Nein

5.7.4. Kartoffel	
Schneller, normaler Nahkämpfer. Besitzt eine kurze Produktionszeit und relativ wenig Leben.	
<b>Lebenspunkte</b>	80
<b>Schaden</b>	20
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: Rankenschlag Fernkampf: -
<b>Fähigkeiten</b>	-
<b>Fliegend</b>	Nein

## 5.8. Obst

5.8.1. Apfel
--------------

Einfacher Obstsoldat. Diese Massenhaft vorhandene Nahkampfeinheit bekämpft erbittert jeden Gegner.	
<b>Lebenspunkte</b>	80
<b>Schaden</b>	20
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: Blattschlag Fernkampf: -
<b>Fähigkeiten</b>	-
<b>Fliegend</b>	Nein

#### 5.8.2. Birne

Magiereinheit des Obstes. Gemäß dem Motto „der Saft gibt die Kraft“ heilt diese höchst saftreiche Einheit ihre Verbündeten und vernichtet gnadenlos ihre Feinde.	
<b>Lebenspunkte</b>	100
<b>Schaden / Heilung</b>	20
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: Bauchstoß Fernkampf: Saftkugel
<b>Fähigkeiten</b>	Heilung: Heilt Verbündete Einheiten.
<b>Fliegend</b>	Nein

#### 5.8.3. Melone

Starke, grüne, riesige Wassermelone, die mit enormer Kraft alles auf ihrem Weg befindliche zerstört.	
<b>Lebenspunkte</b>	150
<b>Schaden</b>	40
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: Rankenstoß Fernkampf: -
<b>Fähigkeiten</b>	-
<b>Fliegend</b>	Nein

#### 5.8.4. Erdbeere

Obstfernkampfeinheit, verschießt maschinengewehrartig Kernsalven auf seine Gegner.	
<b>Lebenspunkte</b>	100
<b>Schaden</b>	20
<b>Schadensart</b>	Nahkampf: - Fernkampf: Kernsalve
<b>Fähigkeiten</b>	-
<b>Fliegend</b>	Nein



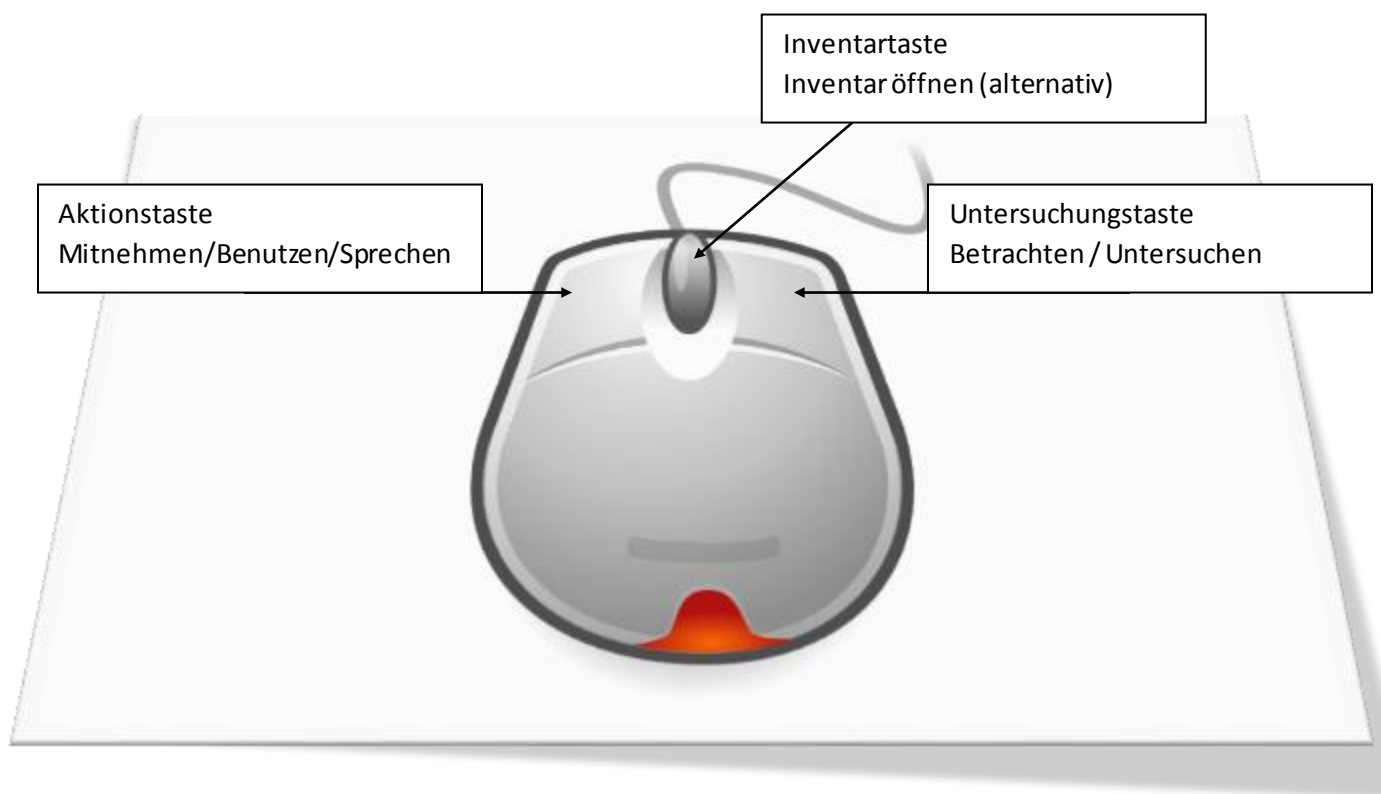
## 6. Spielablauf

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>	<p>Steht der Charakter herum, spielt er verschiedene Idle-Animationen ab.</p> <p>Beispielsweise:</p> <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)