Morphvasion:

Bereits implementiert:

* Lobby-System

Geplant:

* Spiel-Mechaniken:
  + Morphs:
    - Verdienen Points durch einfache Aufgaben wie:
      * Blöcke der Festung zerstören
      * Defendern Schaden machen
      * Teamm8s heilen
      * Brücken etc. Bauen
      * (kreativere Achievements, die einmal [pro match] Points geben)
    - Können sich (gegen Points) in verschiedene Mobs verwandeln (und nehmen dann deren Eigenschaften [walk speed, Herzen, Fähigkeiten, etc.] an):
      * Kostenlos: Zombie, Creeper
      * Spinne
      * Skelett
      * Hexe
      * Builder (schwächerer Zombie, der alle x-Sekunden Blöcke zum Bauen bekommt)
      * Ghast
      * Warden? (wäre schon sehr funny)
      * (Builder kann Turm bauen > Crystal Carrier einen Crystal darauf placen > Ender Dragon [teuer] spawnen)
  + Mobs:
    - Mobs, die zusätzlich zu den von den Spielern gesteuerten Morphs gespawned werden
    - Mobs einer Art werden erst gespawned, wenn mindestens ein Spieler diese Art einmal mit Points gekauft hat
    - (Bei bestimmten Waves Boss-Fights?)
    - AI:
      * Muss irgendwie dafür sorgen, dass die Richtung Core laufen
      * Creeper müssen sich hochjagen, wenn sie vor Wänden herumstehen
      * Zombies/Builder müssen Tunnel graben und Brücken bauen
  + Defender:
    - Verteidigen eine Festung (Map-Auswahl, auch vorher selbstgebaute möglich) mit Core im Herzen <- für ein fixes Zeitlimit? (denke schon)
    - Core hat fixe Leben, wird von Mobs/NPCs angegriffen
    - Wählen ein Kit (später System, um aus Punkten selber zusammenstellen)
    - Joah ka noch nicht so sonderlich viele Ideen für die
    - Lustiger stuff, den man für die noch machen könnte:
      * Custom Waffen
      * Custom NPCs, die beim Verteidigen helfen
* Nach der GamePhase Siegerehrung und dann wieder in die Lobby