Building(BaseBuilding)

En Bygningsskabelon som alle andre bygninger er baseret på.

Bygningen har et faktions ID, en beskrivelse, en byggepris og livskraft.

Defence Tower(StandardTower)

Formålet med Tårnene er at virke som en forsvarsbygning, der angriber fjendtlige soldater.

Defence Tower bruger AIPerception til at se soldater, og undersøger om soldatens faktions ID svarer til den faktions ID tårnet arver fra BaseBuilding. Hvis de er ens bliver Soldaten Ignoreret, ellers begynder tårnet at skyde. Hvis tårnet bliver for skadet dør det.

Det var meningen at spilleren skulle bygge tårne for at forsvare sin base fra AI’ens angreb.

Unit Building(SpawnBuilding)

Denne bygning laver kontinuerligt nye soldater der angriber fjendens base.

Den nedarver fra Building, og har derfor liv og en byggepris. Derved kan den bygges og ødelægges i spillet. Derudover Bruger den et SpawnComponent der bestemmer hvad den spawner.

Det var meningen at der var flere slags Unit Buildings der lavede deres egen version af BasePawn.

Melee Unit(BasePawn)

Formålet med disse Units er at ødelægge fjendens base ved at angribe fjendens forsvar og soldater indtil de når fjendens hovedbase, som de skal ødelægge.

Melee Units bliver spawnet fra Unit Building, og arver bygningens faktions ID. Derfra Henter Den Fjendens MainBase fra PlayerControlleren. Den navigerer mod denne base indtil den ser en fjende, om end det er Fjendens base, et Tårn eller en fjendtlig Unit.

Det var meningen at der var mange forskellige slags units, der havde deres egne styrker og svagheder.