1 Plot

1.1 Temática

1.1.1 Espiritual

almas vão do ponto 'a' ao ponto 'b', almas atormentadas são disputadas entre forças opostas

1.1.2 Proxy

7 pessoas do mundo real tem conexão com uma raça alienigena em um local inalcançável, essas 7 pessoas (o jogador é uma dela) manipula um alienígena, resolvendo as fases no estilo tower defense, eventualmente em alguma faze especial ele pode comandar os bonecos que tentam passar o tower defense, jogando tentando passar

1.2 Influência

As entidades estão indo do ponto A ao ponto B, e durante o trajeto o player tenta influenciar de alguma maneira para algum objetivo específico.

1.3 Idéias

vender armas aos montros para conseguir mais recursos (talvez as próprias armas dos que morreram)

financiar a própria guerra

mobs que comem mais vida do player, podem ser protegidos por outros mobs

3 pontos principais no mapa geral com temática floresta, tundra, deserto?, 3 subpontos com variações no caminho do mapa

contar como será o desfecho da campanha na intro, ex. essa é a história de como um grupo de aventureiros derrotou o terrível mal e recuperou a jóia da virtude