Grundidee, was soll ca. enthalten sein

* Unser Spiel wird aus einer 2D-Vogelperspektive gespielt. Man spielt eine Figur, die sich mit Hilfe von diversen Waffen, gegen Horden von verschiedensten Gegnern verteidigen muss. Die Gegnerhorden erscheinen in Wellen, die nacheinander besiegt werden müssen.
* Gegner sollen an auf der jeweiligen Map festgelegten Spawnpunkten, am Anfang der jeweiligen Runde, erscheinen. Gegner laufen je nach Art in verschiedenen Geschwindigkeiten auf einen zu und versuchen einem Lebenspunkte abzuziehen. Gegner haben verschiedene Fähigkeiten/Werte/Lebenspunkte.
* Nach jeder Welle hat man 0-X Sek. Zeit um Drops u.ä. aufzusammeln. Das Erlegen von Gegnern bringt Erfahrungspunkte. Mit diesen lassen sich verschiedene Skillpunkte verteilen. (Erfahrung bleibt dem Account erhalten)
* Nach X getöteten Gegnern bekommt man Waffe Y (Einfache Umsetzung)
* (Optional: Mit eingesammeltem Geld, lassen sich während jeder Runde Waffen im Shop kaufen, welche dann benutzbar sind. Beginnt man ein neues Spiel, muss man von vorne Geld einsammeln um sich wieder hochzukaufen.)
* Sounds für verschiedene Aktionen oder Ereignisse
* Animationen für Effekte, Hintergrundmusik, Gegner, Ereignisse etc.
* Highscoresystem, welches die top10 besten Spiele enthält (von der Anzahl an getöteten Monstern / höchste überstandene Gegnerwelle her)
* (Optional: Inventar, könnte Tränke etc. enthalten)
* (Optional: Verschiedene Karten)
* (Optional: Multiplayersystem)