一个2D像素风格动作游戏，背景设定在类似西方魔幻风格，就是骑士，法师，战士，牧师那一套，玩法是在一个固定的地图中，左右两边是玩家和电脑的主城，主城有血量，赢的条件是任一一边摧毁对方的城堡，玩家可以选择英雄，英雄有技能并能普通攻击，然后可以通过经济系统召唤兵种进攻对方城堡。然后在相应的阶段有肉鸽机制嵌入，可以为是兵种的强化，可以是英雄技能的强化，也可以是特殊兵种的购买权力，可以是短期的金币或者是长期的金币增长速度加快。英雄被击败后有30s的复活时间。

1. 兵种：基础可以有步兵，弓箭，法，奶
2. 经济系统：随时间缓慢增加，击杀对方小兵或英雄也有金币奖励，还可以花钱升级主城增加金币生成速度。
3. 某种特殊强化：比如说步兵强化三次以上有概率在选择新强化时解锁其特性，比如说现在步兵拥有抵挡多少攻击力的能力，英雄强化多少次可以解锁大招，强化多少次可以解锁新技能。