Stijl: Medieval fantasy (cartoony)

Doel: Verdedig je basis voor zo lang mogelijk/bepaalde tijd

Camera: 2,5d angled topdown view

Hoofdpersoon(en): Hero(custimizable), monarch/warlord?

Gamemechanics:

Bouw/upgrade basis.

Stad

Wordt groter met upgrades (1 model).

Bepaald je ras.

Pause tactics.

Hero skills:

Damage/survivability/aoe.

Teleport.

Shapeshifter.

(semi)Random classes.

Specialisme.

Items:

Procedurally generated.

Wapen.

Schild/tweede wapen.

Armor.

Helm.

Boots.

Gloves.

Units + upgrades.

Standaard units

Upgradeable met (standaard) modifiers

Upgrade tree

Vijanden:

Slimme vijand(AI) (enemy hero, leert van vorige aanvallen).

Veel domme vijanden (basis vijand + random modifier).

Vallen de hero en je stad aan.

Coop multiplayer

Twee hero’s en eigen units.

Build the map you play

Deel zelf het level in en bepaal de moeilijkheidsgraad.

Thema:

“Every x seconds a new enemy”

“Build the map you play”

Voordelen:

+Veel documentatie

+Heel custimizable

+Makkelijk dingen schrappen/toe te voegen

+Makkelijk leuke ideeen implementeren

+DnD boeken als source materiaal

Nadelen:

-Veel programmeer werk

-Veel modeleer werk

-Orgineele upgrades bedenken kost moeite

-Balanceren van units

-Veel testwerk