PVP Tower Defence prototype

Core:

Bouwen

2nd:

Troepen sturen

Progress:

Upgrade troepen om de enemy te vernietigen en verdedig je eigen basis.

Narative:

Destroy or be destroyed.

Concept:

Het idee achter de game is dat je het concept pakt van een normale tower defence met een twist. Je hebt 2 speelvelden die er identiek uitzien, de een is van jou en de ander is van je vijand. Naast dat je gebouwen moet bouwen om je basis te verdedigen moet je ook vijandelijke units sturen om de vijandelijke basis te vernietigen.

Als de speler units stuurt krijgt hij hiervoor meer geld terug dan dat ze kostte. Hierdoor kan de speler meer units unlocken en upgraden, daarnaast kan de speler met de extra currency ook meerdere towers bouwen om te verdedigen tegen de vijand.

De speler krijgt toegang tot een grote hoeveelheid units om veel diversiteit in het spel te hebben en de speler meerdere strategische keuzes te bieden. Elke unit moet worden ge-unlocked wat geld kost en kan daarna worden gestuurd voor currency wat per unit verschilt.

De speler word uitgedaagd om een goeie balans te vinden tussen een agressieve en verdedigende speelstijl die elk spel anders zal zijn omdat elke speler een unieke eigen speelstijl heeft.

De spelers worden gelimiteerd tot een x aantal units wat kan worden gestuurd om niet een ongebalanseerde situatie te krijgen waarin een speler honderden units tegelijk stuurt. Ook komt er een cooldown op het sturen van units zodat de spelers tijden hebben om hun verdediging op te bouwen nadat ze waves van units hebben gestuurd.  
  
Wel krijgt de speler de optie om upgrades te kopen waardoor hij meerdere units kan sturen waardoor hij grotere waves kan sturen.

De artstyle is neon-like en heel simplistisch. Een zwart path waardoor de units zich naar het kasteel banen. En een map die bestaat uit

Een grid van cubes waar de speler gebouwen op kan plaatsen. Alle towers krijgen een simplistiche look met voor elke tower een apparte theme kleur. Enkele voorbeelden zijn :

Cannon tower:

Rode theme color

AOE damage

Grote range

Lange cooldown

Archer tower:

Grijze theme color

Single target damage

Medium/grote range

Lage cooldown

Mage tower

Paarse theme color

AOE DOT (Damage Over Time)

Medium Range

Lange cooldown

Barracks

Groene theme color

Spawned units

Lage range

Medium spawn cooldown

Ice tower

Blauwe theme color

AOE slow

Medium range

Medium cooldown

Rail tower

Donkerblauwe theme color

Single target damage

Enorme range

Lange cooldown

Mine tower

Donkerrode theme color

AOE traps

Lage range

Medium/lage cooldown

Farms

Gele theme color

Extra income

No range

No cooldown

Ook wat voorbeelden voor units zijn:

Note : de stats zijn allemaal relatief gezien. Een van de beginner units kan een ‘’low hp’’ hebben terwijl een late game race unit ‘’very low hp’’ kan hebben terwijl die toch 50x zoveel hp heeft bijvoorbeeld.

Sparkle:

Green theme color

Very low price

Very low HP

Very low Damage

Low speed

Barker:

Green theme color

Very low price

Low HP

Very low damage

Low speed

Rocket:

Blue theme color

Medium price

Medium HP

High damage

Very high speed

Twister:

Purple theme color

High price

High HP

Medium/high Damage

Medium speed

Tanker:

Red theme color

Very high price

Very high HP

High damage

Very low speed

Healer:

Light green theme color

Medium price

Low/medium HP

Low damage

Medium speed

\*Heals other units in an area around it including other healers.

Broodmother:

Dark red theme color

Extremely high price

Extremely high HP

Very high Damage

Extremely slow speed

\*spawns units of the previous unit rank of which it spawned before. For example:

Broodmother = rank 25 = spawns rank 24. Then spawns a rank 23 unit, then 22, then 21 etc.

Doel:

Het doel van het spel is om de basis van de vijand te vernietigen terwijl je eigen basis niet word vernietigd door de andere speler. Dit kan de speler enkel behalen door units naar de vijand te sturen omdat hij anders ver achter zal raken.