

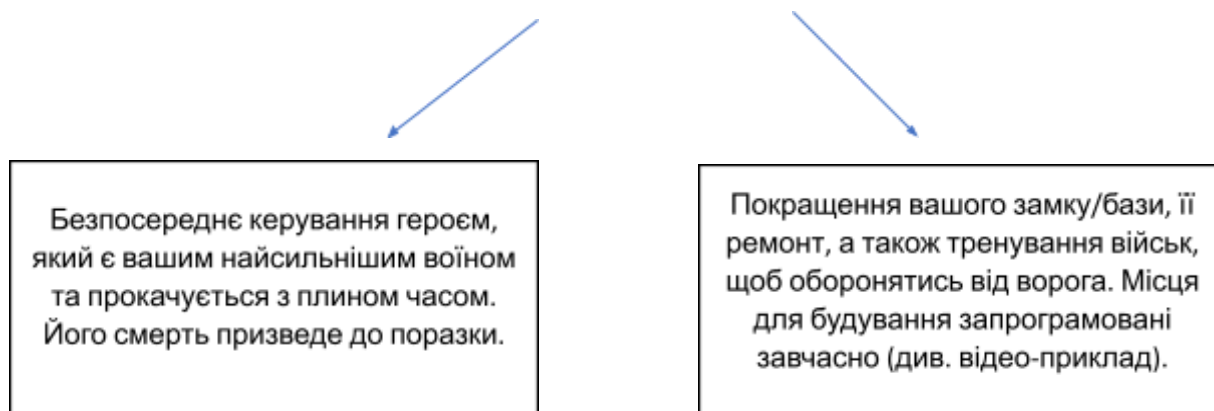
Коротко про проект

Щось середнє між гіперказуальною та казуальною грою в жанрі Tower Defence & Survival Mode, де основне завдання відбитись від навали ворога, не дати йому зруйнувати ваш замок або/та вбити вашого лорда. На початковому етапі гра матиме два режими:

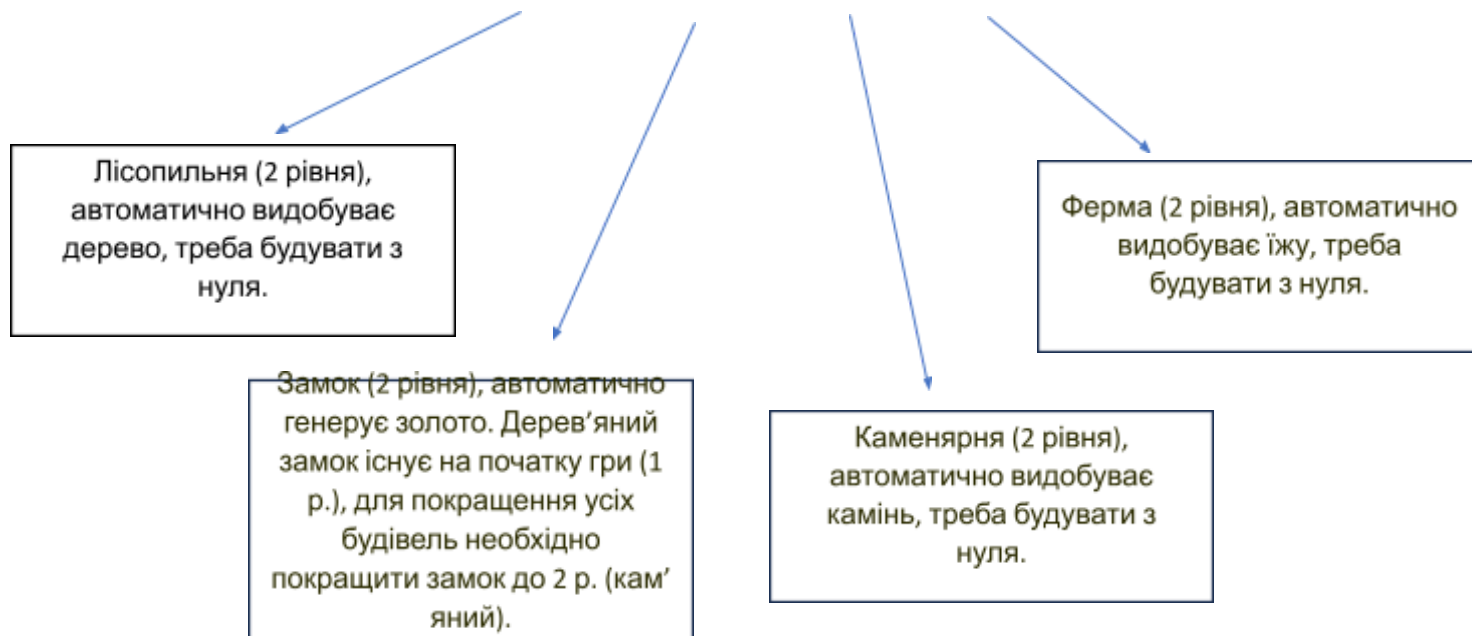
- 1) **Кампанія** – 50 рівнів з сюжетними і проміжними «босами», а також примітивний сюжет та лор.
- 2) **Endless Mode** – протягни проти навали ворогів стільки скільки зможеш.

Основна ЦА – чоловіки до 25 років. Візуально та стилістично гра має бути схожою на Thronefall, але не повністю копіювати її.

Основа Геймплею (керування)

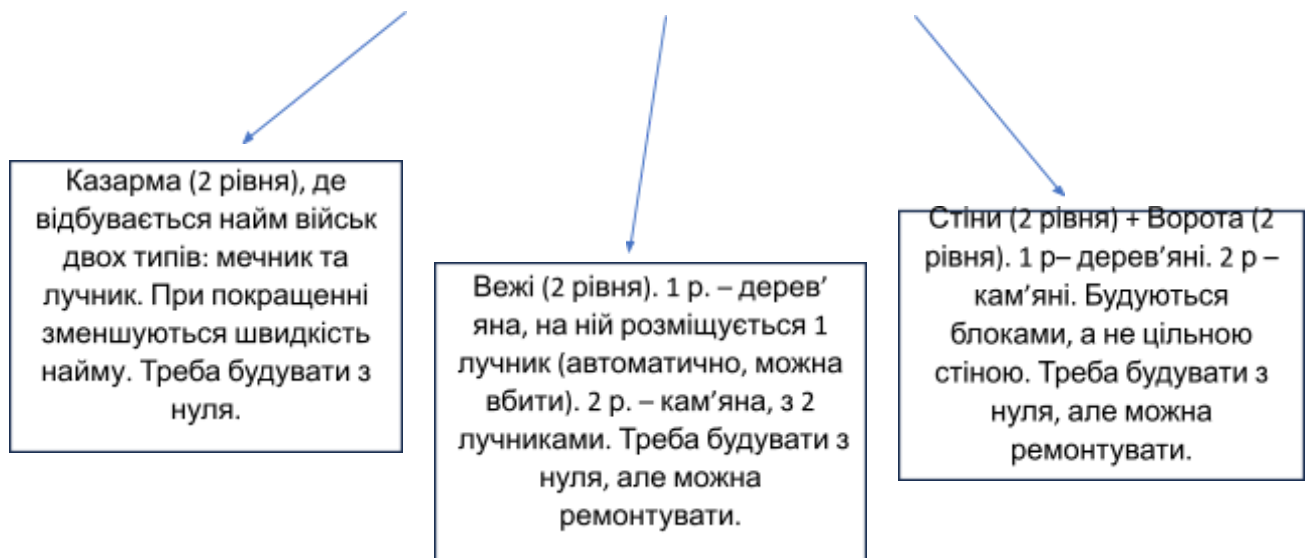


Основа економічної складової (видобуток ресурсів)



Знищення ворогів також приносить золото, яке необхідно для покращення замку та найму військ.

Основа економічної складової (оборона замку / війська)



Інші особливості геймплею

- Ваш лорд лікується лише на території замку, куди його можна і треба періодично відводити. Між рівнями (в меню) доступна прокачка головного героя.
- Ваші воїни атакують ворогів автоматично, лучники на відстані, мечники в ближньому бої, але не можуть виходити за певні «зони». Максимальна кількість воїнів обмежена, тому необхідно балансувати.
- Вороги атакують вас хвилями, тому в перервах треба прокачувати/ремонтувати замок і наймати війська.
- Між рівнями може змінюватись патерн замку, погода та пора року (щоб не виникало відчуття одноманітності).