

Realtimeové strategické hry a akční hry jsou dva velice rozdílné typy počítačových her. V mém projektu jsem se pokusil zjistit, jestli je možné je zkombinovat do jedné, se smíšenými výsledky.

Základem mé hry je její realtimeový strategický mód, inspirovaný Warcraftem III a The Battle for Middle-earth 1 a 2. V tomhle módu dokáže hráč tvořit budovy a jednotky a použít je na boj s nepřítelem.

Hra má také druhý mód, který imituje akční hry. V tomto módu hráč ovládá pouze jednu jednotku.

Druhý mód se nakonec stal jenom zábavným dodatkem, a ne esenciální součástí hry, jak jsem si původně představoval. Důvodem nebyla nemožnost realizace, ale její komplexnost.