# Game Design Document

Game Title:

The theme we are going to use is a fantasy-like middle ages setting. We are going to use a castle as base and mythical creatures as enemies. These enemies follow a road to the castle, where you can place turrets next to to defend your base

Het thema wat wij gaan gebruiken is Middeleeuwen. We gebruiken een kasteel als base en enemies zijn draken (en misschien andere mythische monsters). De enemies volgen vier paden naar het midden waar het kasteel staat. Het doel is dat je turrets neerzet om ervoor te zorgen dat de enemies niet het kasteel bereiken. Voordat de enemies het kasteel kunnen bereiken, moeten ze eerst door een muur heen. De muur en de turrets kan je allemaal upgraden. Ook heb je de mogelijkheid om zelf te schieten als wizard. Je hebt verschillende soorten magie, zoals ijs en vuur, om je enemies het moeilijker te maken. Ijs zorgt ervoor dat de enemies langzamer gaan en vuur zorgt ervoor dat ze damage over tijd krijgen.

Dat game heeft natuurlijk geen kosten, omdat het een schoolproject is en de tijd dat we hebben voor deze game is vier weken, wat zeker haalbaar is.  
Het team bestaat uit 5 mensen waarvan 3 artists en 2 developers. Het kost geen geld om ze in te zetten.

We maken de game in unity en brengen het uit op de computer. Dit is voor eens een stuk makkelijker om te doen, want we hebben al wat ervaring met unity van vorige projecten.