**Ontwerpdocument**

**Game development sprint**

**Danny de Vos**

**1. Speloverzicht**

* **Titel:** SD Tower Defence
* **concept**: Verdedig je basis tegen vijanden die jou basis proberen aan te vallen!

**2. Spelmechanisme**

* **Kern van het spelverloop**: Je wordt aangevallen door vijanden door middel van aanval golven. Je moet je basis verdedigen door towers te plaatsten die de vijanden afmaken. Het plaatsen van towers/defence kost geld die je krijgt van vijanden vermoorden.
* **Soorten torens**: Voor nu alleen een toren die de vijand aanvalt. Uitbreid baar naar andere soort torens.
* **Soorten vijanden**: Voor nu 1 type vijand. Kan ook uitgebreid worden

**3. Spelverloop**

* **Levelstructuur**: Er zijn een set aan aantal golven nadat je die golven hebt verslagen krijg je een end screen/next level/etc..
* **Hulpbronnenbeheer**:Begint met starters geld of starters toren. Door vijanden te vermoorden krijg je geld om torens te upgraden of nieuwe te bouwen

**4. Gebruikersinterface en besturing**

* **HUD-elementen**: Geld, Torens beheren(Plaatsen / Upgraden).
* **Besturing**: je muis gebruiken om torens te plaatste en upgraden

**5. Level Ontwerp**

* **Kaartontwerp**: voor nu 1 basic envirorment
* **Paden en routes voor vijanden**: Routes voor vijanden te komen naar je basis(pathfinding)

**6. Spelbalans en moeilijkheidsgraad**

* **Torens en vijanden in balans brengen**: De game balanceren zodat de torens niet teveel damage doen/dat de vijanden niet te veel hp hebben of damage doen.
* Dat je niet te snel geld verdiend of te makkelijk is om geld te verdienen