**游戏项目设计文档要求**

1. 游戏设计文档：
   * 游戏概述：包括游戏类型、玩法机制、目标和特点的描述。
   * 关卡设计：每个关卡的地图布局、敌人路径、防御塔可建造位置等信息。
   * 防御塔设计：各种可建造的防御塔的属性、升级规则和技能描述。
   * 敌人设计：各种类型的敌人的属性、行为模式和血量数值。
   * 游戏进度和目标：关卡难度递进、玩家的解锁内容和游戏通关条件等。
2. 界面设计文档：
   * 用户界面设计：主菜单、选关界面、设置界面和游戏界面的布局和交互元素描述。
   * 图标和按钮设计：各种按钮、图标和界面元素的尺寸、样式和效果说明。
   * 字体和颜色规范：游戏中使用的字体和颜色的规范，以确保一致性和可读性。
3. 美术设计文档：
   * 角色设计：各种敌人的外观、动画和特殊效果。
   * 防御塔设计：不同类型防御塔的外观、升级效果和攻击动画等。
   * 场景设计：关卡的地图、背景和道路等视觉元素。
   * 特效设计：攻击特效、技能特效和环境特效等的效果描述和动画示例。
4. 声音设计文档：
   * 背景音乐：每个关卡的背景音乐和音效氛围的描述。
   * 音效设计：各种角色动作、塔攻击和敌人受伤等的音效说明。
5. 市场调研和竞争分析文档：
   * 目标市场：游戏的目标受众和潜在玩家群体的分析。
   * 竞争分析：类似塔防游戏市场的竞争对手分析，包括他们的特点、成功因素和差异化策略。