

GAME DESIGN DOCUMENT

Project Concept

1

Player Control

You control a

Ruimteschip

in this

top Down

game

where

ruimte

makes the player

De speler kan zich verplaatsen en objecten bevechten met schietmechanismen

2

Basic Gameplay

During the game,

Invaders

appear

from

Komen van boven af

and the goal of the game is to

Vijanden ontwijken en schieten

3

Sound & Effects

There will be sound effects

Geluid wanneer je een vijand verslaat, geraakt wordt, of wanneer je gezondheid verliest.

and particle effects

Kleine explosies en visuele effecten bij vernietigde objecten

[optional] There will also be

Achtergrondmuziek: Optioneel, om de sfeer te versterken tijdens het spel

4

Gameplay Mechanics

As the game progresses,

Naarmate het spel vordert, spawnen meer vijanden en worden ze sneller en sterker.

making it

Dit verhoogt de moeilijkheidsgraad om te overleven.

5

User
Interface

The

score

will

verhoogt

whenever

Wanneer je vijanden uit de lucht schiet

At the start of the game, the title

Survive

will appear

and the game will end when

Wanneer je levens op zijn

Project Timeline

Milestone

Description

Due

#1

Setup van speler, omgeving en camera

07/01/2024

#2

Spelerbeweging en beperking van speelgebied

08/01/2024

#3

Willekeurig spawnen van vijanden, speler kan schieten

09/01/2024

#4

Plaatsen van objecten, wapens die de speler kan gebruiken

10/01/2024

#5

Health-systeem, vijanden zijn agressief, speler kan vijanden doden

11/01/2024

Project Sketch

