Making of Document GD S3

MAKING OF GAME DESIGN SEMESter 4

Damian van Veldhoven & LUCAS SCHILPEROORT

2018

Inhoud

[Fase 1 – Concept 1](#_Toc427935)

[Mechanics 2](#_Toc427936)

[Dynamics 2](#_Toc427937)

[Aesthetics 2](#_Toc427938)

[Fase 2 – Design 2](#_Toc427939)

[Mechanics 2](#_Toc427940)

[Dynamics 2](#_Toc427941)

[Aesthetics 2](#_Toc427942)

[Fase 3 – Deliverable 2](#_Toc427943)

[Mechanics 2](#_Toc427944)

[Dynamics 2](#_Toc427945)

[Aesthetics 2](#_Toc427946)

[Sources 2](#_Toc427947)

# Fase 1 – Concept

Waarom we deze game gekozen hebben, reden voor de genre, game kort uitgelegd.

## Mechanics

Welke dingen je in de game kan doen, en hoe dingen met elkaar interacten. Denk hieraan het mogelijk maken dat je een shop kan gebruiken, en dat towers in een towerdefense mobs kunnen beschieten

## Dynamics

Welke strategy en idee van spelen je graag zou zien in de game. Denk hieraan een apart wavesysteem, of towers die enkel alleen maar bepaalde mobs kan attakced

## Aesthetics

Redenering van de stijl van de game, en welke visuele dingen je in de game wilt zien.

# Fase 2 – Design

## Mechanics

## Dynamics

## Aesthetics

# Fase 3 – Deliverable

## Mechanics

## Dynamics

## Aesthetics

# Sources