STUDENT NAME: Wieme Jarne

KEY WORDS: offspring, value

Short Description & Main Mechanics

*What genre of game are you going to make?*

Tower defense game

*Describe the camera, character and controls (3C’s)*

Camera: top down

Controls: linker muis knop = toren selecteren, toren plaatsen

*What is the goal of the game? How do you beat the game? How can the player fail?*

Zo lang mogelijk overleven. De speler kan doodgaan door dat de vijanden de stad bereiken. Of de speler kan dood gaan doordat er niet genoeg mensen in de stad wonen om te reproduceren.

*Describe your main mechanics. Avoid the use of non-descriptive terms such as puzzles, magic, spells … Describe how the puzzle would work, what the spell does …*

De speler moet een stad beschermen. In die stad zijn er een aantal inwoners. Die kan de speler gebruiken om torens de bedienen om zo de stad te verdedigen. De populatie van de stad stijgt als er mintens 1 volwassen man en vrouw in de stad woont. Er zijn kinderen, tieners, volwassenen en senioren. De kinderen schieten heel snel maar niet zo heel precies dus missen vaak. De tieners schieten dan iets trager maar preciezer en verder. De volwassen kunnen dan sneller dan de tieners schieten en even ver. De senioren zijn heel traag maar doen veel schade en zijn ook niet zo precies. In het begin van het spel is de levensverwachting laag en dit kan je oplossen door upgrades te doen. Upgrades betaal je met inwoners. Als een toren door een vrouw bediend wordt blijft deze langer staan en als de toren door een man bedient wordt doet deze iets meer schade.

Soorten upgrades:

* - De populatie stijgt sneller per man en vrouw die in de stad woont
* - Je kan scholen bouwen waardoor de kinderen meer preciezer kunnen schieten
* - Je kan een ziekenhuis bouwen om de levensverwachting te doen stijgen
* - Je kan de huizen upgraden zodat er meer mensen in de stad kunnen wonen
* - Het aantal rondes het duurt voordat een toren naar de volgende leeftijdscategorie gaat

Soorten vijanden:

* - Trage vijand met veel levens en die veel schade doet als deze de stad bereikt
* - snele vijand met weining levens die weinig schade doet als deze de stad bereikt

De vijanden lopen via een pad die van de rand van de map tot de stad loopt. De torens kunnen langs het pad gebouwd worden op een grid. De speler kan de leeftijd van een toren zien door de vorm ervan. Hoe meer hoeken de vorm heeft hou ouder de toren. De speler kan ook op de toren klikken en zien in welke leeftijdscategorie de toren zit en hoeveel rondes deze er al staat. De upgrades worden gedaan in een appart menu. Torens kunnen niet beschadigd worden het kan wel dat de inwoner die de toren bediende dood gaat en dan moet de speler een nieuwe inwoner aan de toren aanwijzen. Je kan zien dat er niemand in de toren zit doordat deze rood wordt. Je kan kiezen wie de toren gaat bedienen door erop te klikken en dan te kiezen uit de beschikbare [Leeftijdscategorieën](https://dietistennet.nl/doelgroep-leefstijl/leeftijdscategorieen). Achter elke ronde kan de speler kiezen om de volgende ronde direct te starten of te wachten tot ze vanzelf komen. De ronde begint vanzelf na ongeveer 30 seconden. Als de speler de volgende ronde zelf start is er een kans om die ronde en aantal extra inwoners te krijgen. Hoe sneller de speler de ronde start hoe hoger deze kans is. Het aantal rondes dat het duurt voordat een toren naar de volgende leeftijdscategorie gaat is in het begin 1 en dit kan verlengt worden door een upgrade.

*What is the focus of your project, which aspects of your game would you like to prototype? Which scope do you have in mind?*

Een tower defense game met 4 soorten torens, 5s soorten upgrades. Het doel is om zolang mogelijk de stad te verdedigen. 2 soorten vijanden die sterker worden hoe langer je overleeft.