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 = selecteren

*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 genoeg inwoners zijn die niet te oud of te jong zijn. 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. Alleen de volwassenen kunnen de populatie van de stad doen stijgen. In het begin van het spel is de levensverwachting laag en dit kan je oplossen door upgrades te doen. Upgrades betaal je met inwoners.

Soorten upgrades:

* - De populatie stijgt sneller per 2 inwoners 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

Soorten vijanden:

* - Trage vijand die snel schiet maar weinig schade doet
* - vijand die traag schiet en veel schade doet

*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, 4 soorten upgrades. Het doel is om zolang mogelijk de stad te verdedigen. 2 soorten vijanden die sterker worden hoe langer je overleeft.