**Documentatie**

Sentinel 4: Dark Star

Door middel van het plaatsen van turrets zorg je ervoor dat de enemies hun doel niet bereiken.

<https://www.youtube.com/watch?v=ebNLZ_16u6Y>

Sentinel 4 maakt gebuik van hetzelfde soort grid placement van turrets als mijn game en de camera kan ook bewogen worden.

Nou heeft Sentinel geloof ik geen zooming in hun game mechanics, maar dat heb ik wel toegevoegd.

**Technische Documentatie**

Ik heb gekozen voor Unity omdat ik dat het liefst wil leren en ook het meest van snap.

Ik ben blij dat ik hiervoor heb gekozen want ik vond het interessant om meer hiervan te leren en ben ook zeker van plan om de game af te maken